

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA  
*QUESTION BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI  
BENTUK KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA  
KELAS IV DI MI ISLAMIYAH BOJONG PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**Disusun Oleh:**

**FIFI NUR FADHILAH**  
**NIM. 1703096026**

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

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fifi Nur Fadhilah

NIM : 1703096026

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI BENTUK KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA KELAS IV DI MI ISLAMİYAH BOJONG PEKALONGAN**

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

Semarang 22 Agustus 2023

Pembuat Pernyataan



**Fifi Nur Fadhilah**

NIM : 1703096026

## NOTA DINAS

Semarang, 22 Agustus 2023

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 MODEL TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
BERBANTUAN MEDIA QUESTION BOX  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI  
BENTUK KERAGAMAN SUKU BANGSA  
DAN BUDAYA KELAS IV DI MI  
ISLAMIAH BOJONG PEKALONGAN**

Nama : Fifi Nur Fadhilah

NIM : 1703096026

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Dra. Ani Hidayati, M.Pd**  
NIP. 19611205 199303 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

**PENGESAHAN**

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Pengaruh Penggunaan Model Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV Di Mi Islamiyah Bojong Pekalongan**

Penulis : Fifi Nur Fadhilah

NIM : 1703096026

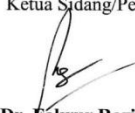
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* 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.

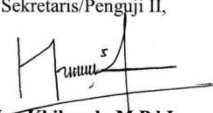
Semarang, 11 Oktober 2023

**DEWAN PENGUJI**


Ketua Sidang/Penguji I,

  
**Dr. Fikrur Rozi, M.Ag.**  
NIP.196912201995031001

Sekretaris/Penguji II,

  
**Nur Khikmah, M.Pd.I.**  
NIDN.2020039201

Penguji Utama I,


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



Penguji Utama II,

  
**Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.**  
NIP.198908222019031014

Pembimbing,

  
**Dra. Ani Hidayati, M.Pd**  
NIP.196112051993032001

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam disertasi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsistensupaya sesuai teks Arabnya.

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

**Bacaan Maad :**

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

**Bacaan Diftong**

au = اُوْ

ai = اِيْ

iy = اِيْ

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpah rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengantar umatnya dari zaman jahiliyah sampai zaman terangnya kebenaran dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu pada fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Walisongo Semarang. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan dan juga arahan serta saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Dr. H. Ismail, M.Ag.
2. Ibu Zulaikhah, M.Ag., dan Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan arahan dan motivasi.
3. Ibu Ani Hidayati, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk

- memberikan bimbingan, pengarahan, petunjuk, inspirasi, dan motivasi dalam penyusunan skripsi penulis.
4. Ibu Nur Hikmah, M.Pd selaku Dosen Wali Studi yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, dan motivasi selama masa pendidikan.
  5. Segenap dosen pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
  6. Ibu Istiqomah, S.Pd selaku Guru Kelas IV yang telah memberikan waktu serta informasi yang bermanfaat dalam pelaksanaan penelitian.
  7. Dua orang paling berjasa dalam hidup saya, Ibunda Yumaroh dan Ayahanda Solihin. Terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan atas izin merantau dari kalian, serta pengorbanan, cinta, do'a, motivasi, semangat dan nasihat yang senantiasa menjadi alasan utama saya untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini. Dan juga tanpa lelah mendukung segala keputusan dan pilihan dalam hidup saya, kalian sangat berarti. Semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan aamiin.
  8. Kepada cinta kasih satu satunya saudara saya Itbah Farizal, S.P terima kasih atas segala do'a, usaha, motivasi yang telah diberikan kepada adik tersayangmu ini.



9. Sahabat karibku di perantauan Nada' Munfathir Hasanah, Noka Yuhan Pradesti,S.H, Zida Khusniati,S.Pd, Matsna Ainul Hikmah Pratiwi, yang selalu ada dan mau membantu, menyemangati dan menghibur penulis selama penulisan skripsi ini.
10. Sahabat KKN Cahaya Baru (A.Faruki, Rian Hadi W, M.jibril A, Hengki Sarifin, Ika Sukma M, Nafisah, Ika Her, Fina RD, Elfikri Bagus )
11. Teman-teman seperjuangan PGMI A angkatan 2017 yang selalu memberikan bantuan dan dukungannya.
12. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all time.*

Semarang, 22 Agustus 2023

Penulis,

**Fifi Nur Fadhilah**  
NIM.1703096026

## ABSTRAK

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV Di Mi Islamiyah Bojong Pekalongan.

Penulis : Fifi Nur Fadhilah

Nim : 1703096026

Skripsi ini membahas tentang pengaruh penggunaan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar kelas IV di Mi Islamiyah Bojong Pekalongan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *One grup pretest-posttest*. Populasi penelitian ini yaitu kelas IV yang berjumlah 25 peserta didik.

Instrument yang digunakan berupa soal pilihan ganda *pretest* dan *posttest* keragaman suku bangsa dan budaya. Perhitungan pada penelitian ini dibantu oleh program computer SPSS versi 25 for windows.

Hasil penelitian ini yaitu : (1) sebanyak 25 peserta didik yang melakukan *pretest* mendapatkan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah sebesar 56. Setelah mendapatkan perlakuan *posttest* mendapatkan nilai tertinggi 96 dan nilai terendahnya sebesar 72. (2) Diperoleh nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ . Berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* dapat mempengaruhi hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI Islamiyah Bojong Pekalongan.

**Kata Kunci : Model *Teams Games Tournament* (TGT), *Question Box*, Hasil Belajar.**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II PENGGUNAAN MODEL <i>TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> (TGT) BERBANTUAN MEDIA <i>QUESTION BOX</i> TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI BENTUK KERAGAMAN SUKU                      BANGSA                      DAN BUDAYA.....</b>	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori.....	9
B. Kajian Pustaka.....	47
C. Rumusan Hipotesis.....	50
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>51</b>

A.	Jenis Penelitian.....	51
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	52
C.	Populasi dan Sampel.....	52
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	53
E.	Instrumen Pengumpulan Data.....	54
F.	Variable dan Indikator Penelitian.....	56
G.	Uji Validitas dan Reliabilita.....	58
H.	Teknik Analisis Data.....	66
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA....</b>		<b>71</b>
A.	Deskripsi Data.....	71
B.	Analisis Data.....	76
C.	Pembahasan.....	79
D.	Keterbatasan Penelitian.....	82
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>83</b>
A.	Kesimpulan.....	83
B.	Saran.....	95
C.	Penutup.....	97
<b>Daftar Pustaka.....</b>		<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>103</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>		<b>150</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi – kisi instrument test.....	55
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....	60
Tabel 3. 3 Rangkuman Hasil Validitas Soal Uji Coba.....	61
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	62
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	63
Tabel 3. 6 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba...	64
Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda pada Soal Uji Coba.....	65
Tabel 4.1 Hasil Statistik Deskriptif Pretest.....	73
Tabel 4.2 Hasil Statistik Deskriptif Posttest.....	73
Tabel 4.3 Hasil Pretest dan Posttest ditinjau dengan KKM.....	74
Tabel 4.4 Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i> data Pretest dan Posttest.....	78

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat meningkatkan dan memperbaiki kualitas kehidupan yang sangat kompleks. Banyak faktor yang harus dipertimbangkan karena pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang tidak dapat diabaikan dan menjadi faktor yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya suatu bangsa.<sup>1</sup>

Cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya suatu bangsa dapat melalui belajar. Belajar merupakan suatu perubahan pada individu dimana terjadi melalui pengalaman, bukan karena pertumbuhan dan perkembangan tubuh atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir, bahkan ada yang berpendapat bahwa sebelum lahir antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya.<sup>2</sup>

Adapun belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan adanya kegiatan belajar

---

<sup>1</sup> Suarjana, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Matematika Siswa Kelas VI*, (Jurnal Pendidikan, Vol. I 2013), hlm 1.

<sup>2</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm 6.

mengajar dan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru merencanakan kegiatan pembelajaran agar tersusun secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan pembelajaran.<sup>3</sup>

Kegiatan belajar mengajar membutuhkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi untuk mengikuti pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang diterapkan secara berkelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara positif mengandung unsur model kompetisi yang dapat menimbulkan rasa cemas yang justru bisa memotivasi peserta didik untuk meningkatkan kegiatan belajar mereka. Sehingga peserta didik menjadi lebih kritis dalam memecahkan masalah serta lebih leluasa dalam melakukan eksplorasi, yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena ada motivasi untuk bersaing. TGT adalah

---

<sup>3</sup> Reski Awaliah dan Ridwan Idris, *Pengaruh Penggunaan Model Reciprocal Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTSN Balang-Balang Kec.Bontomarannu Kab. Gowa*, (Jurnal Pendidikan, Vol. III No. 1 2015), hlm 2.

salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.<sup>4</sup>

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang dilakukan guru saat ini masih terpusat pada guru (*teacher oriented*) sementara peserta didik cenderung pasif. Faktor klasik lainnya, ialah penerapan model pembelajaran konvensional, yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR). Kegiatan rutin terjadi di kelas dengan menggunakan model pembelajaran konvensional ini adalah bahwa peserta didik menyimak penjelasan gurunya dalam memberikan contoh dan menyelesaikan soal-soal di papan tulis, kemudian meminta peserta didik bekerja sendiri dalam buku teks atau lembar kerja peserta didik (LKS) yang disediakan. Para guru hendaknya menaruh perhatian lebih pada kegiatan belajar dan pembelajaran. Guru dituntut untuk menguasai semua model dan strategi pembelajaran peserta didik dengan terampil.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Firda Razak dan A. Jaya Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Sumatera Barat: Mitra Cendikia Media, 2022, hlm 23.

<sup>5</sup> Sutiah, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016, hlm 2.



Model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* sangat baik dipakai untuk melibatkan peserta didik dalam menganalisis materi secara mendalam, dengan cara kerjanya yang bersifat kooperatif melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.<sup>6</sup> Model pembelajaran ini serupa dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD), hanya saja pada model pembelajaran ini kelompok peserta didik dipilih secara heterogen dan terdapat turnamen dalam proses pembelajarannya guna untuk memotivasi peserta didik supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MI Islamiyah Bojong Pekalongan, pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang dianggap sulit bagi peserta didik. Hal tersebut dikarenakan guru belum menerapkan pembelajaran yang kooperatif dan peserta didik tidak fokus mengikuti proses

---

<sup>6</sup> A. A., Supriansyah, S.,Aji, G. B. dkk, *The Influence of The Question Box Media Assisted Teams Games Tournament Model on Science Learning Outcomes at Elementary School (Sekolah Dasar; Kajian teori Dan Praktik Pendidikan*, <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p088> , 2021).

<sup>7</sup> A. A., Supriansyah, S.,Aji, G. B. Dkk, *The Influence of The Question Box Media Assisted Teams Games Tournament Model on Science Learning Outcomes at Elementary School (Sekolah Dasar; Kajian teori Dan Praktik Pendidikan*, <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p088> , 2021)

pembelajaran. Proses pembelajaran yang sering terjadi di dalam kelas masih banyak yang bersifat ceramah dan hanya diberi tugas, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan tidak menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan tidak ada proses berpikir yang membuat peserta didik benar-benar memahami materi yang dipelajari. Selain itu, saat dilakukan tanya jawab hanya beberapa peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dari guru. Peserta didik ketika diminta untuk membacakan hasil kerjanya kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan masih banyak yang tidak percaya diri untuk mempresentasikannya, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai. Hal ini membuat kualitas pembelajaran akan menurun dan berpengaruh pada hasil belajar. Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian pada tahun ajaran 2022-2023 dengan judul” **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI BENTUK KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA KELAS IV DI MI ISLAMIYAH BOJONG PEKALONGAN**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan *latar* belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

“Apakah ada Pengaruh Penggunaan Model Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *question box* Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV di MI Islamiyah Bojong Pekalongan?”

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

Penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

### **1. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan perumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk “Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV di MI Islamiyah Bojong Pekalongan.

### **2. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya :

#### **a. Bagi Guru**

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran tipe *Teams*

*Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**b. Bagi Peserta didik**

Dapat mendorong peserta didik aktif belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya.

**c. Bagi Sekolah**

Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

**d. Bagi Peneliti**

Menambah wawasan bagi peneliti dalam bidang penelitian pendidikan dan menumbuhkan kreatifitas peneliti dan menciptakan pembelajaran yang aktif.



**BAB II**

**PENGUNAAN MODEL *TIPE TEAMS GAMES***  
***TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION****  
***BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI BENTUK**  
**KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA**

**A. Deskripsi Teori**

**1. Model Pembelajaran**

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Secara lebih konkret, dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.<sup>1</sup>

Joyce dan Weill berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan

---

<sup>1</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm.29.

pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Sedangkan model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip pembelajaran, teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung. Joyce dan Weill berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.<sup>2</sup>

Berdasarkan uraian di atas Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Joyce dan Weill berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan – bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Sedangkan model

---

<sup>2</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), Hlm.133.

pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip pembelajaran, teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung.

b. Model Pembelajaran Berdasarkan Teori

Syaiful Sagala, mengemukakan ada empat kategori yang penting diperhatikan dalam model pembelajaran, yakni model informasi, model personal, model interaksi, dan model tingkah laku. Model mengajar yang telah dikembangkan dan dites keberlakuannya oleh para pakar pendidikan dengan mengklasifikasikan model pembelajaran pada empat kelompok yaitu:

1) Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi (*Information Processing Models*).

Model ini menjelaskan bagaimana cara individu memberi respon yang datang dari lingkungannya dengan cara mengorganisasi-kan data, memformulasikan masalah, membangun konsep dan rencana pemecah masalah serta penggunaan simbol – simbol verbal dan non verbal. Model ini memberikan kepada peserta didik sejumlah konsep, pengetesan hipotesis, dan memusatkan perhatian pada pengembangan kemampuan kreatif. Model



pengelolaan informasi ini secara umum dapat diterapkan pada sasaran belajar dan berbagai usia dalam mempelajari individu dan masyarakat. Karena itu, model ini potensial untuk digunakan dalam mencapai tujuan – tujuan yang berdimensi personal dan social di samping yang berdimensi intelektual.

## 2) Model Pembelajaran Personal (*Personal Family*).

Model ini merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada proses mengembangkan kepribadian individu peserta didik dengan memperhatikan kehidupan emosional. Proses pendidikan sengaja diusahakan untuk memungkinkan seseorang dapat memahami dirinya sendiri dengan baik, memikul tanggung jawab, dan lebih kreatif untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Model ini memusatkan perhatian pada pandangan perseorangan dan berusaha menggalakkan kemandirian yang produktif, sehingga manusia menjadi semakin sadar diri dan bertanggung jawab atas tujuannya.

## 3) Model Pembelajaran Sosial (*Social Family*)

Model pembelajaran ini menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan

orang lain sebagai usaha membangun sikap peserta didik yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas social. Inti dari model sosial ini adalah konsep “synergy” yaitu energi atau tenaga yang terhimpun melalui kerjasama sebagai salah satu fenomena kehidupan masyarakat. Dan menerapkan model sosial pembelajaran diarahkan pada upaya melibatkan peserta didik dalam menghayati, mengkaji, menerapkan dan menerima fungsi dan peran sosial. Model sosial ini dirancang untuk memanfaatkan fenomena kerjasama, membimbing peserta didik mendefinisikan masalah, mengeksplorasi berbagai cakrawala mengenai masalah, mengumpulkan data yang relevan, dan mengembangkan serta menguji hipotesis. Karena guru itu seyogyanya mengorganisasi-kan belajar melalui kerja kelompok dan mengarahkan.

4) Model Pembelajaran Sistem Prilaku dalam Pembelajaran (*Behavior Model Of Teaching*).

Model pembelajaran ini dibangun atas dasar kerangka teori prilaku, melalui teori ini peserta didik dibimbing untuk dapat memecahkan masalah belajar

melalui penguraian perilaku ke dalam jumlah yang kecil dan berurutan.<sup>3</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat di pahami ada empat kategori yang perlu diperhatikan dalam model pembelajaran yakni model informasi, model personal, model interaksi, dan model tingkah laku. Pembelajaran pemrosesan informasi, model ini menjelaskan bagaimana cara individu memberi respon yang datang dari lingkungannya dengan cara mengorganisasikan data, memformulasikan masalah, membangun konsep dan rencana pemecah masalah serta penggunaan symbol-simbol verbal dan non verbal. Model ini memberikan kepada peserta didik sejumlah konsep, pengetesan hipotesis, dan memusatkan perhatian pada pengembangan kemampuan kreatif. Model pengelolaan informasi ini secara umum dapat diterapkan pada sasaran belajar dan berbagai usia dalam mempelajari individu dan masyarakat. Pembelajaran sosial model pembelajaran ini menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap peserta

---

<sup>3</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (cet. V, Bandung: Alfabeta, 2007), hlm.176.

didik yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial. Inti dari model sosial ini adalah konsep energi atau tenaga yang terhimpun melalui kerjasama sebagai salah satu fenomena kehidupan masyarakat.

## **2. Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

### a. Pengertian model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>4</sup> Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.<sup>5</sup> Pembelajaran kooperatif menjadi sangat efektif jika materi pembelajaran tersedia lengkap di kelas, ruang guru, perpustakaan ataupun dipusat media.

---

<sup>4</sup> Sugiyanto, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm.37.

<sup>5</sup> Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pusaka,2007), hlm.41.

Pembelajaran kooperatif ini mempunyai ciri-ciri tertentu dibandingkan dengan model lainnya yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- 2) Kelompok dibentuk dari peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 3) Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin beragam.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian di atas mengenai pembelajaran kooperatif ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tersebut memerlukan kerjasama antar peserta didik dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan kelompok ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, dimana keberhasilan tersebut sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam belajar kelompok.

*Teams Games tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh slavin untuk membantu siswa

---

<sup>6</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 163.

mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pncapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap-sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.<sup>7</sup>

Menurut Saco dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lainnya untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kemlompok (identitas kelompok mereka).<sup>8</sup>

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota

---

<sup>7</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 197.

<sup>8</sup> Robert E.Slavin, *op.cit.*, hlm. 163.

kelompoknya. Jika ada dari anggota kelompoknya yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

b. *Langkah* – langkah model pembelajaran TGT

Adapun langkah – langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Rusman adalah sebagai berikut:

- 1) *Penyajian Kelas*, Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 2) *Teams*, Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
- 3) *Games*, Guru membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam games.
- 4) *Tournament*, Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Rekondisi Tim, Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.<sup>9</sup> Ada beberapa langkah dalam

---

<sup>9</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan*

penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan secara runtut yaitu :

- 1) Peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang atau lebih yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
- 2) Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian peserta didik bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- 3) Seluruh peserta didik dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* peneliti dapat menyimpulkan ada lima langkah pembelajaran TGT, yaitu :

- 1) Pembagian kelompok menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang.
- 2) Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi.



- 3) Para peserta didik melakukan *games tournament* berbantuan media *question box*.
- 4) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik.
- 5) Peserta didik mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik.

Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT), Kelebihan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) :

- 1) Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain lebih kecil.
- 4) Motivasi belajar peserta didik bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antar peserta didik dengan peserta didik lain dan antara peserta didik dengan guru.

7) Kerjasama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) :

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.<sup>10</sup>

Berdasarkan kesimpulan di atas maka Kelebihan model pembelajaran TGT Dalam kelas peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, Rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi, Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain lebih kecil, Motivasi belajar peserta didik bertambah, Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran, Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antar peserta didik dengan peserta didik lain dan antara peserta didik dengan guru,

---

<sup>10</sup> Ayu Dewa, Dkk, *Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Student Teams Achievement Division Ditinjau Dari Hasil Belajar Ipa peserta didik* ( Vol 2, 2019), hlm. 24.

dan kerjasama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Adapun kekurangan model pembelajaran TGT sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

### **3. Media Pembelajaran *Question Box***

#### **a. Media Pembelajaran *Question Box***

Media Pembelajaran *question box* merupakan media sederhana yang dibuat berbentuk kotak yang di dalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan diambil secara acak. Media ini dibuat bertujuan untuk menarik minat peserta didik untuk belajar serta mengkondisikan seluruh anggota kelompok untuk aktif bekerja menyelesaikan tugas. Media ini merupakan media tiga dimensi (3D) yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja, dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Juniarti Purwatini, I Wyn.Wiarta, I Kt.Adnyana Putra, *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD No.9 Jembaran* (Jurusan PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia, 2013), hlm. 4.

*Question box* adalah sebuah media alternatif bagi guru untuk merangsang keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik secara proporsional. *Question box* juga dapat digunakan untuk menentukan nama kelompok, sehingga mempermudah dalam pembagian soal<sup>12</sup>. Penggunaan media *question box* dalam pembelajaran di kelas tentunya mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap guru, melainkan peserta didik terus didorong untuk mencari informasi terbaru berkaitan dengan topik yang akan didiskusikan di kelas. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas harus benar-benar melibatkan seluruh potensi dan kemampuan peserta didik secara optimal.<sup>13</sup>

*Question box* sendiri merupakan media yang menyediakan kumpulan – kumpulan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disajikan. Setiap informasi, urutan informasi yang telah disajikan tersebut dituangkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan kemudian

---

<sup>12</sup>Stella Dila Asmara,Woro Sumarni, Subiyanto Hadisaputro, *Pengaruh Metode Konsep Bertingkat Berbantuan Media Question Box Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir kritis Chemistri In Education ISSN: 2252-6609* (Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Semarang, 2014), hlm. 22.

<sup>13</sup> Ni Kd. Ayu Mertin, dkk, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Rotating Trio Exchng (RTE) Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD*, (Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2013), hlm.4.

dijadikan satu dalam kotak, berbagai pertanyaan tersebut merupakan sebagai kuis dalam pembelajaran. Media ini dibuat untuk menarik minat peserta didik untuk belajar serta mengkondisikan seluruh anggota kelompok untuk aktif bekerja menyelesaikan tugas.<sup>14</sup>

b. Cara penggunaan media *question box*

Adapun cara menggunakan media *question box* adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap peserta didik di dalam kelompok masing-masing mengambil undian untuk pengambilan soal di dalam *box*.
- 2) Setiap soal yang telah diambil oleh salah satu kelompok langsung dijawab dan bisa ditanggapi langsung oleh kelompok lain.
- 3) Kelompok yang mampu menanggapi soal dengan benar dan logis berhak mendapat bintang.
- 4) Kelompok yang mengoleksi banyak bintang maka secara otomatis nilai yang diperoleh makin baik. Sebaliknya jika kelompok yang memperoleh sedikit bintang maka kelompok tersebut nilainya relatif kecil.

---

<sup>14</sup> A. A., Supriansyah, S.,Aji, G. B. Dkk, *The Influence of The Question Box Media Assisted Teams Games Tournament Model on Science Learning Outcomes at Elementary School (Sekolah Dasar; Kajian teori Dan Praktik Pendidikan*, <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p088> , 2021).

- 5) Guru menyampaikan nilai kelompok berdasarkan jumlah bintang.
- 6) Guru melakukan evaluasi diskusi dan memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.

c. Kelebihan Media *Question Box*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sukendro kelebihan dari media pembelajaran *question box* adalah:

- 1) Bentuknya menarik untuk peserta didik karena bisa di buat berwarna sesuai kreatifitas peserta didik.
- 2) Dapat mengembangkan daya imajinasi peserta didik.
- 3) Pembelajaran akan berjalan dengan lebih sempurna karena peserta didik dapat belajar langsung dengan menggunakan bahan-bahan replika atau mirip dengan aslinya.
- 4) Pembuatannya tidak sulit dan bahan-bahan mudah di cari.

d. Kelemahan Media *Question Box*

- 1) Kurangnya kesiapan guru dan peserta didik untuk terlibat dalam suatu strategi pembelajaran yang memang selama ini berbeda dengan pembelajaran yang selama ini diterapkan di kelas.
- 2) Guru yang terbiasa memberikan semua materi kepada para peserta didik, mungkin memerlukan

waktu untuk dapat secara berangsur-angsur mengubah kebiasaan tersebut.<sup>15</sup>

Berdasarkan pemahaman di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *question box* merupakan media sederhana yang dibuat berbentuk kotak yang di dalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan di ambil secara acak. Media ini dibuat bertujuan untuk menarik minat peserta didik untuk belajar serta mengkondisikan seluruh anggota kelompok untuk aktif bekerja menyelesaikan tugas. Media ini merupakan media tiga dimensi (3D) yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja, dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi. *Question box* adalah sebuah media alternatif bagi guru untuk merangsang keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik secara proporsional. *Question box* juga dapat digunakan untuk menentukan nama kelompok, sehingga mempermudah dalam pembagian soal. Penggunaan media *question box* dalam pembelajaran di kelas tentunya mengurangi ketergantungan peserta didik

---

<sup>15</sup> Annisa Febriana, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick (Tongkat Berbicara) Berbantu Alat Media Pembelajaran Questions Box (Kotak Pertanyaan) Pada Pokok Bahasan Lingkaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Semester Genap Di Mts Al-Ma'ruf Kartayuda Kedungtuban Blora Tahun Pelajaran 2018/2019*, (Jurusan Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro), hlm. 22.

terhadap guru, melainkan peserta didik terus didorong untuk mencari informasi terbaru berkaitan dengan topik yang akan didiskusikan di kelas.

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>16</sup> Belajar juga diartikan sebagai suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk melakukan perubahan terhadap diri manusia, dengan maksud memperoleh perubahan dalam dirinya baik berupa pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Belajar merupakan suatu hal yang sangat dianjurkan, bahkan Allah berjanji akan mengangkat derajat orang – orang yang beriman. Seperti firman Allah pada QS Al-Mujadalah: 11 :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي  
الْمَجَلِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ

---

<sup>16</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor– Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Bineka Cipta, 2013), hlm. 2.



أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ

أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

*“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, ”maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu, ” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di anaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan.” (Q.S.58[Al-Mujadalah]: 11).<sup>17</sup>*

#### b. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.<sup>18</sup>

Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah di ajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran

---

<sup>17</sup> Depag RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005), hlm. 434.

<sup>18</sup> Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 13.

menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian memungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.<sup>19</sup>

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri.
4. Keterampilan motoric yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom hasil belajar mencakup kognitif, afektif, dan psikomotik. Kognitif sendiri adalah *knowledge* (pengetahuan), *comprehension*

---

<sup>19</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hlm. 44.

(pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan), *synthesis* (merencanakan), dan *evaluation* (menilai). Afektif adalah sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, dan karakterisasi. Psikomotorik meliputi *initatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*.<sup>20</sup>

### c. Faktor Hasil Belajar

Hasil belajar tidak akan didapat kecuali setelah melewati proses belajar. Hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Untuk memperoleh proses dan hasil yang optimal, guru hendaknya memperhatikan prinsip – prinsip dan tahap–tahap pembelajaran. Maka dari itu, untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar hendaknya kita berpijak pada hasil identifikasi faktor–faktor penyebab kegagalan dan faktor faktor pendukung keberhasilan.<sup>21</sup>

Faktor–Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar:

#### 1) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

---

<sup>20</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm 5.

<sup>21</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Cet V; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 303.

a) Faktor Jasmani meliputi:

(1) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.

(2) Cacat Tubuh

Sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

(1) Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep

yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

- (2) Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik, maka timbulah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.
- (3) Minat adakah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- (4) Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari peserta didik sesuai dengan

bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.

- (5) Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.
- (6) Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran.
- (7) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan ini timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan itu perlu

diperhatikan dalam proses belajar, karena jika peserta didik belajar dan sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c) Faktor Kelelahan

Meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah:

a) Faktor Keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi

guru dan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar peserta didik karena keberadaannya peserta didik dalam masyarakat. Seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul peserta didik dan kehidupan masyarakat disekitar peserta didik juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik.<sup>22</sup>

Dapat disimpulkan hasil belajar tidak akan didapat kecuali setelah melewati proses belajar. Hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Untuk memperoleh proses dan hasil yang optimal, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip dan tahap-tahap pembelajaran. Maka dari itu, untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar hendaknya kita berpijak pada hasil identifikasi

---

<sup>22</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Renika Cipta, 2010), hlm. 60-70.



faktor-faktor penyebab kegagalan dan faktor-faktor pendukung faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar: Faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik. yang termasuk kedalam faktor ini adalah: a) Faktor jasmani meliputi: faktor kesehatan yang berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian – bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap proses belajarnya, proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu. Selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat. b) Faktor psikolog meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

## **5. Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya**

Dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya dibagi menjadi sub bab - sub bab yang akan dipelajari, diantaranya yaitu:

### **a. Keragaman suku bangsa di indonesia**

Suku bangsa adalah kelompok manusia yang memiliki persamaan ciri dan budaya, suku bangsa sangat berkaitan dengan asal-usul, tempat asal dan kebudayaan. Terdapat sekitar 1.128 suku bangsa yang ada di indonesia. Wilayah indonesia yang luas dan

berbentuk kepulauan mempengaruhi keanekaragaman budaya bangsa indonesia.

1) Persebaran suku bangsa

Suku bangsa mempunyai ciri-ciri tertentu. Ada beberapa ciri yang digunakan untuk mengenal suatu suku bangsa di indonesia, yaitu ciri fisik, bahasa, adat istiadat dan kesenian. Contoh ciri fisik antara lain adalah bentuk rambut, warna kulit dan bentuk wajah, ciri-ciri inilah yang membedakan suatu suku bangsa dengan suku bangsa lainnya. Berikut adalah persebaran suku bangsa yang ada di indonesia:

<b>No.</b>	<b>Provinsi</b>	<b>Nama Suku</b>
1	Angroe Aceh Darussalam	Aceh, Gayo, Alas, Kluet, Tamiang, Singkil, Anak Jame, Simeleuw, dan Pulau.
2	Sumatera Utara	Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Fakfak, Batak Angkola, Batak Toba, Melayu, Nias, Batak Mandailing, dan Maya-maya.
3	Sumatera Barat	Minangkabau, Melayu, Mentawai, Tanjung Kato, Panyali, Caniago, Sikumbang, dan Gusci.
4	Riau	Melayu, Akit, Talang Mamak, Orang Utan Bonai, Sakai, Laut, dan Bunoii.
5	Riau Kepulauan	Melayu, Siak, dan Sakai.
6	Jambi	Batin, Kerinci, Penghulu, Pedah, Melayu, Jambi, Kubu, dan Bajau.

<b>No.</b>	<b>Provinsi</b>	<b>Nama Suku</b>
7	Bengkulu	Muko-Muko, Pekalo, Serawai, Pasemah, Enggano, Kaur, Rejang, dan Lembak.
8	Sumatera selatan	Lintang, Pegagah, Rawas, Sekak Rambang, Lembak, Kubu, Ogan, Penesek Gumay, Panukal, Bilida, Musi, Rejang, dan Ranau
9	Lampung	Pesisir, Pubian, Sungkai, Semenda, Seputih, Tulang Bawang, Krui Abung, dan Pasemah.
10	Bangka Belitung	Bangka, Melayu, dan Tionghoa.
11	Banten	Baduy, Sunda, dan Banten.
12	DKI Jakarta	Betawi.
13	Jawa Barat	Sunda
14	Jawa Tengah	Jawa, Karimun, dan Samin.
15	D.I. Yogyakarta	Jawa.
16	Jawa Timur	Jawa, Madura, Tengger, dan Osing.
17	Bali	Bali Aga dan Bali Majapahahit.
18	Nusa Tenggara Barat	Bali, Sasak, Samawa, Mata, Dongo, Lore, Mbojo, Dompui, Tarlawai, dan Sumba.
19	Nusa tenggara timur	Sabu, Sumba, Rote, Kedang, Helong, Dawan, Tatum, Melus, Bima, Alor, Lie, Kemak, Lamaholot, Sikka, Manggarai, Krowe, Ende, Bajawa, Nage, Riung, dan Flores.
20	Kalimantan Barat	Kayau, Ulu Aer, Mbaluh, Manyuke, Skadau, Melayu-Pontianak, Punau, Ngaju, dan Mbaluh.

<b>No.</b>	<b>Provinsi</b>	<b>Nama Suku</b>
21	Kalimantan Tengah	Kapuas, Ot Danum, Ngaju, Lawangan, Dusun, Maanyan, dan Katingan.
22	Kalimantan Selatan	Ngaju, Laut, Maanyan, Bukit, Dusun, Deyah, Balangan, Aba, Melayu, Banjar, dan Dayak.
23	Kalimantan Timur	Ngaju, Ot Danum, Apojayan, Punan, Murut, Dayak, Kutai, Kayan, Punan, dan Bugis.
24	Sulawesi Selatan	Mandar, Bugis, Toraja, Sa'dan, Bugis, dan Makassar.
25	Sulawesi Tenggara	Mapute, Mekongga, Landawe, Tolaiwi, Tolaki, Kabaina, Butung, Muna, Bungku, Buton, Muna, Wolio, dan Bugis.
26	Sulawesi Barat	Mandar, Mamuju, Bugis, dan Mamasa.
27	Sulawesi Tengah	Buol, Toli-Toli, Tomini, Dompelas, Kaili, Kulawi, Lore, Panoma, Suluan, Mori, Bungku, Blatak, Banggai, dan Balatar.
28	Gorontalo	Gorontalo
29	Sulawesi Utara	Minahasa, Sangiher Talaud, Gorontalo, Sangir, Ternate, Togite, Morotai, Loda, Halmahera, Tidore, dan Obi.
30	Maluku	Buru, Banda, Seram, Kei, dan Ambon.
31	Maluku Utara	Halmahera, Obi, Morotai, Ternate, dan Bacan.
32	Papua Barat	Mey Brat, Arfak, Asmat, Dani, dan Sentani.

No.	Provinsi	Nama Suku
33	Papua	Sentani, Dani, Amungme, Nimboran, Jagai, Asmat, dan Tobati.

2) Sikap terhadap keragaman suku bangsa

Bangsa Indonesia terdiri dari berbagai macam suku bangsa. Perbedaan yang ada pada setiap daerah di Indonesia merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang patut kita syukuri. Bhineka Tunggal Ika oleh para pendiri negara dijadikan sebagai semboyan negara sebagaimana ditulis pada lambang negara burung Garuda.

Beberapa sikap yang dapat diterapkan untuk menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya yang ada di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat antara lain sebagai berikut:

- a) Mengakui suku bangsa ayah dan ibu.
- b) Tidak menjelek-jelekan, menghina atau merendahkan suku bangsa yang lain.
- c) Tidak membeda-bedakan asal suku bangsa dalam berteman.
- d) Membentuk kelompok belajar tanpa memilih-milih suku bangsa teman.
- e) Menyapa tetangga yang berbeda suku bangsa ketika bertemu di jalan.

f) Membantu tetangga yang mengalami kesulitan tanpa membeda-bedakan suku bangsa<sup>23</sup>.

## **b. Keragaman budaya di Indonesia**

Budaya adalah hasil pikiran, akal budi dan karya cipta manusia dari hubungan antara anggota masyarakat maupun antara masyarakat dengan alam. Semesta kebudayaan adalah kegiatan hasil penciptaan akal manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Kebudayaan diciptakan untuk mempersatukan masyarakat dan menciptakan keutuhan masyarakat.

Bentuk-bentuk keanekaragaman budaya di Indonesia antara lain bahasa, tarian, lagu, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik dan rumah adat.

### **1) Bahasa**

Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan oleh suatu suku bangsa tertentu di suatu daerah. Bahasa daerah digunakan sebagai alat komunikasi atau percakapan sehari-hari untuk suku yang sama. Indonesia memiliki sekitar 546 jenis bahasa daerah setiap suku memiliki bahasa yang berbeda-beda. Ciri khas yang dimiliki bahasa di setiap daerah terdapat pada logat dan dialektanya (ragam bahasa). Walaupun

---

<sup>23</sup> Reka Andika, "Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya" (Academia.edu: Januari 31, 2023) [https://www.academia.edu/23110290/Keberagaman\\_suku\\_bangsa\\_dan\\_budaya](https://www.academia.edu/23110290/Keberagaman_suku_bangsa_dan_budaya)

demikian bangsa indonesia memiliki bahasa persatuan, yaitu bahasa indonesia.

Berikut adalah contoh bahasa yang terdapat di pulau-pulau besar indonesia.

<b>No</b>	<b>Profinsi</b>	<b>Bahasa</b>
1	Sumatera	Aceh, Batak, Nias, Mandailing, Minangkabau, Melayu, Komerling, Pasemah, Lampung.
2	Jawa	Betawi, Sunda, Jawa, Madura.
3	Bali	Bali
4	Nusa Tenggara	Sasak, Sumbawa.
5	Kalimantan	Bajau, Bahau, Iban, Kayan, Kenya, Klemautan, Milano, Melayu, Ot Danum.
6	Maluku	Alor, Ambenan, Aru.
7	Sulawesi	Bugis, Bada Pesona, Balantak, Banggal, Bantik, Babongko.
8	Papua	Asmat.

Bahasa daerah sebaiknya hanya digunakan saat lawan bicara kita memahami bahasa tersebut, agar tidak terjadi kesalahpahaman.

## 2) Tari Tradisional

Seni tari adalah seni yang menggunakan gerak tubuh secara berirama yang dilakukan untuk mengungkapkan perasaan, tarian tradisional biasanya menampilkan ciri khas daerahnya. Tari tradisional biasanya dipentaskan oleh satu orang atau dua orang yang dilengkapi dengan pakaian tari. Tari tradisional biasanya memiliki beberapa simbol. Misalnya tarian yang dipersembahkan kepada nenek moyang,

penyambutan tamu, perayaan panen raya, dan hiburan rakyat.

### 3) Lagu Daerah

Lagu daerah merupakan lagu khas suatu daerah yang dinyanyikan dalam bahasa daerah. Lagu daerah ini megiringi pementasan tari atau pertunjukan daerah. Lagu daerah dapat bercerita tentang alam, keagamaan atau adat istiadat, lagu daerah juga bisa digunakan untuk lagu pengiring permainan anak, contohnya lagu *Cublak-Cublak Suweng*.

Ciri-ciri lagu daerah di indonesia adalah sebagai berikut:

- a) Lagu daerah menggunakan bahasa dan dialek setempat.
- b) Lagu daerah diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang secara lisan.
- c) Lagu daerah biasanya tidak diketahui siapa penciptanya.
- d) Lagu daerah biasanya diiringi oleh musik daerah setempat.

### 4) Pakaian Adat

Manusia menggunakan pakaian untuk melindungi tubuhnya dari sinar matahari dan cuaca. Selain itu pakaian juga dapat digunakan sebagai kehormatan



manusia. Pakaian adat adalah pakaian khas suatu daerah yang dikenakan saat perayaan atau upacara adat. Pakaian adat masyarakat indonesia disesuaikan dengan bentuk kondisi alam dan sosial masyarakat. Masyarakat yang tinggal di daerah dingin cenderung memakai pakaian tebal dan masyarakat yang tinggal di daerah panas cenderung memakai pakaian tipis.

#### 5) Senjata Tradisional

Senjata tradisional umumnya berupa senjata tajam atau senjata khas suatu suku bangsa. Di suatu daerah senjata tradisional dipakai sebagai kelengkapan pakaian, kelengkapan tarian dalam suatu upacara adat, atau untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai contoh masyarakat papua sering berburu hewan di hutan, mereka mempunyai busur dan panah sebagai senjata tradisionalnya.

#### 6) Alat musik tradisional

Alat musik tradisional adalah alat musik khas suatu daerah yang biasa dimainkan dalam kegiatan adat, misalnya saat pementasan tari daerah. Alat musik daerah dapat terbuat dari kulit sapi, bambu, kayu, daun, bulu hewan dan besi olahan. Alat musik tradisional di indonesia bisa dimainkan dengan cara

dipukul, digoyangkan, dipetik atau ditiup. Contohnya saja gendang adalah alat musik yang berasal dari Jawa dan dimainkan dengan cara dipukul, sedangkan Sasando adalah musik tradisional dari NTT dimainkan dengan cara dipetik.

#### 7) Rumah Adat

Rumah adat merupakan rumah khas daerah yang menjadi tempat tinggal masyarakat di daerah tersebut. Rumah adat di suatu daerah disesuaikan dengan kondisi lingkungan masyarakat. Bentuk rumah adat menunjukkan ciri khas kehidupan masyarakat di daerah tersebut.<sup>24</sup>

#### c. Sikap terhadap keragaman budaya di Indonesia

Keragaman budaya merupakan kekayaan bangsa Indonesia, kita harus bangga atas keberagaman bangsa yang ada di Indonesia. Keragaman budaya nasional. Budaya nasional merupakan identitas bangsa Indonesia yang membedakan dengan negara lain.

Selain bangga, kita juga harus menghormati, menghargai, dan melestarikan budaya dari suku bangsa daerah lain. Begitu juga sebaliknya, kita tidak

---

<sup>24</sup> Heny Kusumawati, "Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku", (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm.24-25.

boleh menganggap budaya dari suku bangsa sendiri adalah yang paling bagus. Oleh karena itu, kita harus melestarikan budaya daerah lain agar budaya nasional tetap terjaga.

Selain melestarikan budaya daerah kita juga harus menghormati keragaman budaya yang ada. Tujuannya agar kebudayaan bangsa Indonesia tetap lestari. Melestarikan kebudayaan nasional harus dilakukan dengan penuh kesadaran dari diri sendiri tanpa ada paksaan. Dengan demikian keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia dapat menjadi pemersatu bangsa. Cara menghormati keragaman budaya daerah antara lain sebagai berikut:

- 1) Menyukai pertunjukan budaya daerah lain, misalnya menyukai pertunjukan ondel-ondel yang berasal dari suku Betawi.
- 2) Memuji keindahan tarian daerah lain, misalnya memuji keindahan tarian yang dibawakan oleh teman dalam sebuah pentas tari di sekolah.
- 3) Mengoleksi atau merawat kain atau pakaian tradisional dari daerah lain.
- 4) Mempelajari budaya daerah lain misalnya membatik.

Selain berteman dengan orang yang satu suku bangsa, kita juga dapat berteman dengan orang dari bangsa lain. Oleh karena itu perlu dilakukan penyaringan kebudayaan asing yang masuk. Jika budaya asing tersebut baik, boleh ditiru, namun, jika budaya asing tersebut tidak baik atau tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia maka wajib ditolak<sup>25</sup>.

## **B. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka merupakan uraian singkat tentang hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang masalah yang sejenis, sehingga diketahui secara jelas posisi dan kontribusi peneliti. Kajian pustaka ini berfungsi sebagai dasar otentik tentang keaslian penelitian. Namun ada beberapa karya yang cukup berkaitan diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Md. Suarjana pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI”<sup>26</sup>. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa pada siklus I

---

<sup>25</sup> Nani Rosdijati, *Erlangga Straight Point Series Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/ MI Kelas V*, (Jakarta: Erlangga, 2017), hlm. 56- 71.

<sup>26</sup> Made Suarjana, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI* (Singaraja: Jurnal Pendidikan, 2013), hlm.

rata – rata hasil belajar peserta didik memperoleh 70,5% yang berada pada kategori sedang. Karena pada siklus I hasil belajar peserta didik belum tercapai sehingga penelitian belum dinyatakan berhasil dari 20 orang peserta didik. penelitian ini dilanjutkan ke siklus II dan pada siklus II tes hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran mengalami peningkatan yaitu 80,20% yang berada pada kategori tinggi. Tabel diatas dapat digambarkan hasil tes siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I setelah di terapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media kartu domino pada mata pelajaran matematika.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pembelajaran tipe TGT dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada media pembelajaran yaitu Kartu Domino, sedangkan penelitian ini menggunakan media *question box*. Mata pelajaran yang diteliti juga berbeda, penelitian ini mengambil materi keberagaman suku bangsa dan budaya, sedangkan penelitian tersebut mengambil mata pelajaran Matematika.

2. Penelitian yang dilakukan oleh I Kt Adnyana Putra pada tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Tpe TGT Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil

Belajar Matematika Siswa kelas V SD No. 9”<sup>27</sup>. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa  $t$  hitung lebih dari pada  $t$  tabel yaitu  $1,77 > 1,67$  dan didukung oleh perbedaan skor rata – rata yang diperoleh antara peserta didik yang mendapat treatment model TGT berbantuan media *question box* yaitu 76,81 dan peserta didik dengan pembelajaran konvensional yaitu 70,18 oleh karena itu hipotesis alternatif (H1) diterima yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara peserta didik yang dibelajarkan melalui penerapan pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas V SD No. 9 Jimbaran Tahun Ajaran 2012/2013. Hal ini berarti bahwa implementasi model pembelajaran tipe TGT berbantuan media *question box* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2012/2013.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode TGT, hasil belajar dan media *question box*. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya, sedangkan peneliti tersebut mengambil

---

<sup>27</sup>Juniarti Purwatini, I Wyn.Wiarta, I Kt.Adnyana Putra, *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD No.9 Jemberan* (Jurusan PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia, 2013).

mata pelajaran Matematika.

### **C. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis dapat dinyatakan dengan fakta yang empiris<sup>28</sup>.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori di atas, maka hipotesis kerja yang digunakan penelitian ini adalah ada Pengaruh Penggunaan Model Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV di MI Islamiyah Bojong Pekalongan.

---

<sup>28</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2012), hlm. 96.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan<sup>1</sup>.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kualifikasi (pengukuran)<sup>2</sup>. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One-Grup-Pretest-Posttest*. *One-Grup-Pretest-Posttest* ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui perlakuan. Kegiatan penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan

---

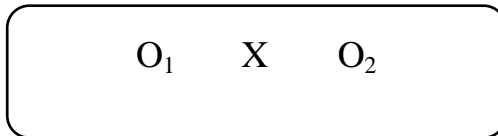
<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 107.

<sup>2</sup> Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru, 2014), hlm 39.



keadaan sebelum diberi perlakuan.<sup>3</sup>

Model yang digunakan sebagai berikut:



Keterangan :

$O_1$ : Test Pretest

$X$ : Treatment atau Perlakuan

$O_2$ : Posttest

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

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Islamiyah Wiroditan Bojong, Jl. Wiroditan No.257, Todokan Kec. Bojong, Kab, Pekalongan.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 73.

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>4</sup>

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Islamiyah Bojong yang terdiri dari IVA dan IVB Tahun Pelajaran 2022/2023.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi<sup>5</sup>. Sampel juga dapat diartikan sebagai sebagian atau wakil dari populasi penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster sampling* yaitu teknik yang digunakan untuk menentukan sampel bila obyek atau sumber data yang akan diteliti sangat luas<sup>6</sup>.

Maka dari itu peneliti memutuskan untuk menggunakan kelas IVA dengan jumlah 25 peserta didik sebagai sampel pada penelitian ini.

## D. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Tes Hasil Belajar

Tes adalah instrument atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara mengukur, baik kemampuan dalam bidang kognitif, afektif,

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm 117.

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm 118

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm 121.

maupun psikomotor<sup>7</sup>. Tes ini disusun untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *question box*.

Sebelum tes diberikan ke peserta didik, terlebih dahulu diujikan kepada kelas uji coba untuk mengetahui validitas butir soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal. Setelah terpenuhi maka dapat diujikan ke kelas perlakuan. Tes yang diberikan berupa tes pilihan ganda. Hasil data tes inilah yang digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian.

## 2. Dokumentasi

Metode dokumentasi menurut Suharsimi adalah cara yang dilakukan untuk menyelidiki buku, catatan harian, notulen rapat, dll<sup>8</sup>. Sehingga dokumentasi bermanfaat untuk mendapatkan data tentang jumlah peserta didik, guru, suasana pembelajaran dll dalam penelitian.

## E. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Instrument Test

Instrument tes yang digunakan untuk menilai kualitas hasil belajar peserta didik atau untuk mengukur aspek

---

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur* (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 251.

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (IKAPI: CV. Alfabeta, 2011), hlm. 120.

kognitif berupa tes objektif. Penyusunan instrumen ini mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

Tes ini dibagi menjadi dua yaitu *pretest* dan *posttest* terhadap setiap peserta didik yang dijadikan sampel penelitian. Soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* adalah soal yang sama, hal ini dimaksud supaya tidak ada perbedaan pengetahuan dan pemahaman yang terjadi.

Tabel 3.1 Kisi – kisi instrument test

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>No butir Pernyataan</b>	<b>Jumlah Pertanyaan</b>	<b>Jml</b>
Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya	1. Menjelaskan dan menunjukkan macam – macam suku bangsa, sosial, dan agama indonesia.	1, 2, 5, 7, 8, 9, 10, 12	8	25
	2.Membandingkan keanekaragaman suku bangsa, sosial, agama dan budaya Indonesia.	6, 11, 13, 14, 15, 17	6	
	3. Menunjukkan sikap menerima keanekaragaman suku bangsa, sosial, agama	3, 4, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	11	

	dan budaya dalam masyarakat			
--	-----------------------------------	--	--	--

## F. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang . hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Tiga ciri dari dalam variabel yaitu mempunyai variasi nilai, membedakan suatu objek yang lain dalam satu populasi, dan dapat diukur. Secara garis besar, dalam penelitian memiliki 2 macam variabel yaitu variabel bebas (Independen) yaitu variabel X dan variabel terikat ( Dependenden ) yaitu variabel Y<sup>9</sup>. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Variabel Bebas (*Variable Independent*)

Variabel ini disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)<sup>10</sup>. Dalam penelitian ini variabelnya adalah penerapan model pembelajaran Tipe *Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box*

---

<sup>9</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta : Kencana, 2016) hlm. 49

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, hlm. 39

merupakan model pembelajaran kelompok yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok, karena dengan penggunaan model ini dapat melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dan dapat mendorong peserta didik bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keaktifan, dan juga peserta didik akan merasa senang.

Adapun indikator penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box*, adalah :

- a. Guru menjelaskan proses pembelajaran model TGT berbantuan media *question box*.
- b. Guru meminta peserta didik untuk membaca materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya pada lembar kerja siswa (LKS).
- c. Peserta didik melakukan *games tournament* yaitu salah satu perwakilan kelompok menjawab pertanyaan yang ada di dalam media *question box*.
- d. Kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan bintang dan kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak maka kelompok tersebut yang menang dan mendapatkan hadiah.
- e. Guru dan peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan merefleksikan kembali materi yang dipelajari.

## 2. Variabel terikat (*Variable Dependen*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas<sup>11</sup>. Jadi dalam penelitian ini variabel terikat/*dependen* adalah hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya dengan indikator:

- a. Kemampuan menyebutkan macam – macam menyebutkan suku bangsa, sosial, agama dan budaya indonesia
- b. Kemampuan menjelaskan materi keragaman suku bangsa, sosial, agama dan budaya indonesia.
- c. Kemampuan menerapkan sikap menerima keragaman suku bangsa, sosial, agama, dan budaya dalam masyarakat.
- d. Kemampuan menggunakan media question box yang berisi pertanyaan keragaman suku bangsa, sosial, agama, dan budaya dalam masyarakat.

## G. Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen itu mampu mengukur apa yang hendak diukur. Untuk

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, hlm. 39

menghitung validitas butir soal digunakan rumus korelasi *product moment*<sup>12</sup>.

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

Keterangan:

- $r_{xy}$  : koefisien korelasi
- N : Sampel
- $\Sigma XY$  : jumlah hasil perkalian nilai X dan nilai Y
- $\Sigma X$  : jumlah nilai X
- $\Sigma Y$  : jumlah nilai Y
- $\Sigma X^2$  : jumlah seluruh skor X
- $\Sigma Y^2$  : jumlah seluruh skor Y

Apabila nilai  $r_{hitung}$  dikonsultasikan dengan harga kritik  $r$  *product moment*, dengan taraf signifikansi 5%. Nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen tersebut dikatakan valid. Namun sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut tidak valid<sup>13</sup>. Penghitungan validitas tiap butir instrumen ini dilakukan dengan bantuan program komputer Microsoft Excel.

---

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm. 72.

<sup>13</sup> Arikunto, S. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2012) hlm. 119



Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 3.3 memperoleh nilai  $r_{hitung}$  kemudian untuk mendapatkan keputusan validitas butir soal  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ .

**Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba**

Butir Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,603	0,396	*Valid*
2	0,463	0,396	*Valid*
3	0,495	0,396	*Valid*
4	0,548	0,396	*Valid*
5	0,576	0,396	*Valid*
6	0,576	0,396	*Valid*
7	0,603	0,396	*Valid*
8	0,455	0,396	*Valid*
9	0,545	0,396	*Valid*
10	0,322	0,396	*Valid*
11	0,450	0,396	*Valid*
12	0,494	0,396	*Valid*
13	0,520	0,396	*Valid*
14	0,576	0,396	*Valid*
15	0,450	0,396	*Valid*
16	0,716	0,396	*Valid*
17	0,418	0,396	*Valid*
18	0,555	0,396	*Valid*
19	0,687	0,396	*Valid*
20	0,450	0,396	*Valid*
21	0,355	0,396	*Valid*
22	0,604	0,396	*Valid*
23	0,430	0,396	*Valid*
24	0,438	0,396	*Valid*
25	0,451	0,396	*Valid*

Hasil perhitungan soal uji coba yang diberikan kepada kelas V MI yang berjumlah 25 peserta didik dengan soal pilihan ganda sebanyak 25 soal diperoleh jumlah soal yang valid ada 25 butir.

**Tabel 3. 3 Rangkuman Hasil Validitas Soal Uji Coba**

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	25
2	Tidak Valid	-	0
Jumlah			25

## 2. Uji Reliabilitas

Sebuah tes dapat dikatakan reliabilitas atau mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi, jika tes tersebut dapat memberikan hasil tetap artinya apabila tes tersebut kemudian dikenakan pada sejumlah subyek yang sama pada waktu yang berbeda, maka hasilnya akan tetap sama<sup>14</sup>.

Rumus KR 20 (kuder-richardson 20):

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{St^2 - \sum p_i q_i}{S^2} \right)$$

Keterangan;

---

<sup>14</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm. 96.

- $r_{11}$  = Reliabilitas tes secara keseluruhan  
 $p_i$  = Proporsi jawaban benar  
 $q_i$  = Proporsi jawaban salah ( $q = 1 - p$ )  
 $\sum pq$  = jumlah hasil perkalian p dan q  
 $n$  = Banyaknya item soal  
 $St$  = Standar deviasi dari tes

Rumus Varian:

$$S^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Dari perhitungan rumus di atas hasil perhitungan  $r_{11}$  yang didapat akan dibandingkan dengan nilai  $r_{\text{tabel}}$ , soal dikatakan reliabel apabila nilai  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ .  $r_{\text{tabel}}$  diperoleh dengan melihat table r dengan n sejumlah butir soal yang diuji.

**Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba**

n	$r_{\text{tabel}}$	$r_{11}$	Keterangan
25	0,396	0,95	Reliabel

Pada penelitian ini jumlah butir soal (n) yang digunakan adalah 25 soal, sehingga  $r_{\text{tabel}} = 0,396$ . Setelah dilakukan perhitungan menggunakan bantuan Microsoft Excel, diperoleh nilai  $r_{11} = 0,95$ . Jelas  $0,95 > 0,396$  atau  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  artinya instrument soal tersebut reliabel.

### 3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sulit akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Rumus tingkat kesukaran soal yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

$p$  = angka indeks kesukaran soal

$B$  = banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

$JS$  = jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

**Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Nilai $p$	Kriteria
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Apabila nilai indeks kesukaran soal nilainya  $\leq 0,30$  maka soal tersebut termasuk dalam jenis soal yang sukar, sedangkan soal yang mempunyai nilai antara 0,31 – 0,70 termasuk kedalam soal yang sedang, dan soal yang nilainya

antara 0,71 – 1,00 maka soal tersebut mempunyai indeks kesukaran yang mudah.

**Tabel 3. 6 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba**

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
Sukar	0	0
Sedang	22, 24	2
Mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25	23
Jumlah		25

Pada table 3.7 terlihat hasil uji tingkat kesukaran soal uji coba dengan total 25 peserta didik yang mengikuti tes. Hasil yang diperoleh terdapat 2 soal masuk kriteria sedang dan 23 soal masuk kriteria mudah.

#### 4. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya beda disebut indeks diskriminasi. Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi soal pilihan ganda.<sup>15</sup>

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

---

<sup>15</sup> Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisirevisi)*, (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2010), hlm 211-213.

Keterangan :

$D$  = Indeks daya pembeda soal

$J_A$  = Jumlah peserta didik kelompok atas

$J_B$  = Jumlah peserta didik kelompok bawah

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

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

$P_A$  = Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria daya pembeda ( $D$ ) adalah sebagai berikut<sup>16</sup> :

$D < 0,00$  = sangat jelek

$D = 0,00 - 0,19$  = jelek

$D = 0,20 - 0,39$  = cukup

$D = 0,40 - 0,69$  = baik

$D = 0,70 - 1,00$  = sangat baik

**Tabel 3. 7 Hasil Uji Daya Pembeda pada Soal Uji Coba**

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Sangat Jelek	-	0
Jelek	14, 17, 21	3

---

<sup>16</sup> Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisirevisi)*, (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2010), hlm 218.

Cukup	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 19, 20, 23, 24, 25	16
Baik	2, 12, 13, 16, 18, 22	6
Sangat Baik	-	0
Jumlah		25

Hasil uji daya beda dapat kita lihat pada Tabel 3.8, terlihat bahwa ada 3 soal yang termasuk dalam kriteria jelek, 16 soal termasuk kriteria cukup dan 6 soal termasuk dalam kriteria baik.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang paling menentukan dalam penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpan hasil penelitian. Pada penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain yang terkumpul.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan *Kolmogorof Smirnov* dengan kriteria jika nilai asymp. Sig (p) > 0,05 maka data berdistribusi normal.<sup>17</sup>

Dimana kelas IVA sebagai kelas eksperimen menggunakan model tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *question box*.

---

<sup>17</sup> Daniel w.w, *Statistika nonparametrik Terapan* (Jakarta: PT. Gramedia), hlm. 52

Kemudian peneliti akan mengolah data menggunakan bantuan program komputer SPSS (*Statistical Package For Social Sciences*) berikut ini:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	0,148	25	0,166	0,961	25	0,431
POSTTEST	0,169	25	0,063	0,947	25	0,218

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis berfungsi untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil yang diharapkan dari uji hipotesis ini adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah test atau biasa disebut dengan uji Paired Sample t-Test. Uji Paired Sample t-Test merupakan tes statistik yang dapat dipakai untuk menguji perbedaan kesamaan antara dua kondisi atau perlakuan atau dua kelompok yang sama dengan prinsip membandingkan rata-rata (mean) kedua kelompok atau perilaku itu. Uji hipotesis ini merupakan cabang dari ilmu statistika inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu



pernyataan statistik dan membuat kesimpulan antara menerima atau menolak kebenaran tersebut.

Pembandingan harga  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  menggunakan kriteria berikut:

Apabila harga  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  artinya hipotesis nol diterima

Apabila harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya hipotesis nol ditolak.

Pernyataan hipotesis terdiri dari hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif (dalam beberapa literatur dituliskan  $H_1$  atau  $H_a$ )<sup>18</sup>.

$H_0$  = tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

$H_1$  = terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Berikut rumus uji Paired sample t-Test:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

$S_1^2$  : Varians sampel 1

$S_2^2$  : Varians sampel 2

$r$  : Korelasi antara dua sampel

---

<sup>18</sup> Sari, IK, “Pengaruh Fasilitas Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan di PT.Adhirrga Adha Pratama di Kota Batam” (Batam: Universitas Putera Batam, 2020), hlm. 48

- $\bar{x}_1$  : Rata-rata sampel 1
- $\bar{x}_2$  : Rata-rata sampel 2
- $s_1$  : Simpangan baku sampel 1
- : Simpangan baku sampel 2

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5%=0,05. Pada penelitian ini peneliti juga dibantu dengan program aplikasi komputer SPSS (*Statistical Package For Social Sciences*) sebagai berikut:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	70,56	25	7,906	1,581
	POSTTEST	84,48	25	6,565	1,313

TABEL KORELASI (BESAR HUBUNGAN)

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	25	0,592	0,002

TABEL UJI PAIRED SAMPLE T-TEST

Paired Samples Test									
				Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-13,920	6,645	1,329	-16,663	-11,177	-10,474	24	0,000

Kriteria pengujian data sebagai berikut: jika nilai Sig (2 tailed) < 0,05 maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dan sebaliknya jika nilai Sig (2 tailed) > 0,05 maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima.<sup>19</sup>

### 3. Uji N-Gain

Uji N-Gain dalam penelitian ini dilakukan untuk

---

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2018) hlm. 291-292.

mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam bentuk skor. N-Gain score dapat dihitung dengan rumus:

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

Perolehan skor normalisasi gain dibagi menjadi tiga kategori yaitu:<sup>20</sup>

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$G < 0.3$	Rendah

---

<sup>20</sup> Nugroho, Wilujeng, *Improving Cognitive Learning Outcomes Through Science Learning Videos Integrated With Local Potencies*, Journal of Physics Universitas Negeri Yogyakarta, (conf. series 1227. 2019) hlm.3

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV. Peneliti mengambil populasi pada MI Islamiyah Bojong Pekalongan dengan sampel kelas IVA yang terdiri dari 25 peserta didik sebagai subjek penelitian. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan desain *One-Group-Pretest-Posttest* yang mana hanya digunakan satu kelas saja untuk eksperimen tanpa menggunakan kelas kontrol.

Prosedur penelitian yang dilakukan adalah peneliti terlebih dahulu meminta ijin kepada kepala sekolah MI Islamiyah Bojong Pekalongan untuk melakukan penelitian, kemudian peneliti langsung melakukan observasi lapangan didampingi oleh wali kelas IVA.

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes berbentuk pilihan ganda dan Dokumentasi. Adapun jumlah soal pilihan ganda ada 25 item. Sebelum peneliti memulai pembelajaran, peneliti terlebih dahulu mengujikan instrument soal uji coba kepada peserta didik kelas V MI Islamiyah Bojong Pekalongan yang berjumlah 25 peserta didik. Hasil tes

uji coba dilakukan analisa berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda dan taraf kesukaran. Pada tes uji coba diperoleh hasil bahwa 25 item soal dinyatakan valid dengan nilai  $r_{hitung}$  dapat dilihat pada Tabel 3.3. Kemudian pada uji reliabilitas diperoleh nilai  $r_{11} = 0,95 > 0,396 = r_{tabel}$  yang berarti soal reliabel, pada uji tingkat kesukaran diperoleh 2 soal dengan kriteria sedang dan 23 soal dengan kriteria mudah (detail nomer soal dapat dilihat pada Tabel 3.7). Pada uji daya pembeda diperoleh hasil 6 soal dengan kriteria baik, 16 soal dengan kriteria cukup dan 3 soal dengan kriteria jelek (lihat Tabel 3.8). Sehingga peneliti nantinya akan menggunakan 25 item soal tersebut untuk pengujian *pretest* dan *posttest*.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2023 sampai dengan Juni 2023. Sebelum perlakuan diberikan kepada sampel kelas, subjek terlebih dahulu diminta untuk mengerjakan soal *pretest* guna mengukur seberapa tingkat pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya perlakuan dilakukan dalam 2x pertemuan tatap muka dan diakhiri dengan pemberian *posttest* guna mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Setelah hasil penelitian terkumpul, kemudian data *pretest-posttest* diuji prasyarat normalitas kemudian dilakukan analisis uji *paired Sample t-test*. Untuk mempermudah proses analisa, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Adapun hasil penelitian

sebagai berikut :

### 1. Hasil Pretest

*Pretest* dilakukan pada tanggal 29 Mei 2023 pada kelas IVA MI Islamiyah Bojong Pekalongan dengan jumlah subjek 25 peserta didik.

**Tabel 4.1 Hasil Statistik Deskriptif Pretest**

Rata-rata Nilai	70,56
Nilai Minimum	56
Nilai Maksimum	88
Sig Kolmogorov Smirnov	0,166

Hasil *pretest* dapat dilihat dari Tabel 4.1 memiliki rata-rata nilai 70,56 dengan nilai terendah 56 dan nilai tertinggi 88. Nilai signifikansi *Kolmogorov Smirnov* sebesar 0,166 yang akan dibandingkan dengan sig 0,05 saat uji Normalitas.

### 2. Hasil Posttest

Nilai *posttest* adalah nilai hasil belajar peserta didik yang diambil setelah peneliti memberikan perlakuan pembelajaran dengan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box*.

**Tabel 4.2 Hasil Statistik Deskriptif Posttest**

Rata-rata Nilai	84,48
Nilai Minimum	72
Nilai Maksimum	96
Sig Kolmogorov Smirnov	0,063

Hasil *posttest* dapat dilihat dari Tabel 4.2 yang

memiliki rata-rata nilai 84,48 dengan nilai terendah 72 dan nilai tertinggi 96. Nilai signifikansi *Kolmogorov Smirnov* sebesar 0,063 yang akan dibandingkan dengan sig 0,05 saat uji Normalitas.

### 3. Hasil Pretest Posttest ditinjau dari KKM

Setiap mata pelajaran pasti memiliki nilai batas ketuntasan atau yang sering disebut dengan KKM. KKM yang digunakan pada mata pelajaran IPS di MI Islamiyah Bojong Pekalongan adalah 70. Maka analisa data *pretest* dan *posttest* bila ditinjau dari KKM dapat dilihat pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Hasil Pretest dan Posttest ditinjau dengan KKM**

No. peserta didik	Kode	Nilai		KKM	Kriteria	
		Pretest	Posttest		Pretest	Posttest
1	S-1	68	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
2	S-2	72	88	70	Tuntas	Tuntas
3	S-3	68	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
4	S-4	68	88	70	Tidak Tuntas	Tuntas
5	S-5	84	92	70	Tuntas	Tuntas
6	S-6	64	80	70	Tidak Tuntas	Tuntas
7	S-7	64	80	70	Tidak Tuntas	Tuntas
8	S-8	72	88	70	Tuntas	Tuntas
9	S-9	72	76	70	Tuntas	Tuntas
10	S-10	60	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
11	S-11	56	72	70	Tidak Tuntas	Tuntas

12	S-12	80	76	70	Tuntas	Tuntas
13	S-13	68	80	70	Tidak Tuntas	Tuntas
14	S-14	76	84	70	Tuntas	Tuntas
15	S-15	76	96	70	Tuntas	Tuntas
16	S-16	72	88	70	Tuntas	Tuntas
17	S-17	72	76	70	Tuntas	Tuntas
18	S-18	76	96	70	Tuntas	Tuntas
19	S-19	84	92	70	Tuntas	Tuntas
20	S-20	88	96	70	Tuntas	Tuntas
21	S-21	64	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
22	S-22	68	80	70	Tidak Tuntas	Tuntas
23	S-23	68	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
24	S-24	64	80	70	Tidak Tuntas	Tuntas
25	S-25	60	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas

Pada hasil *pretest* dari Tabel 4.3 terlihat ada 13 peserta didik yang nilainya tidak mencapai KKM, dengan kata lain tidak tuntas KKM. Sedangkan pada hasil *posttest* 25 peserta didik tuntas KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran dengan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box*. Namun kesimpulannya akan diambil setelah kita melakukan uji hipotesis.



## B. Analisis Data

Analisis data dilakukan guna mengetahui apakah pembelajaran dengan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Data yang diuji adalah hasil *pretest* dan *posttest*. Uji yang digunakan adalah uji *Paired Sample t-Test*, namun sebelum menggunakan uji tersebut terdapat syarat bahwa kedua sampel harus berdistribusi normal. Maka peneliti melakukan uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest*.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS, hipotesisnya sebagai berikut :

$H_0$  = sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

$H_1$  = sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi yang digunakan 0,05. Kriteria penerimaan  $H_0$  bila nilai signifikansi  $> 0,05$  yang berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, begitupun sebaliknya bila nilai sig  $< 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ .

Pada Tabel 4.1 terlihat nilai signifikansi *Kolmogorov Smirnov* hasil *pretest* adalah  $0,166 > 0,05$  maka terima  $H_0$ .

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai pretest berdistribusi normal. Pada Tabel 4.2 terlihat nilai signifikansi *Kolmogorov Smirnov* hasil posttest adalah  $0,063 > 0,05$  maka terima  $H_0$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai posttest berdistribusi normal.

## 2. Uji Hipotesis (*Paired Sample t-Test*)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pengujiannya dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dengan *posttest* menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Adapun hipotesis uji *Paired Sample t-Test* adalah sebagai berikut.

$H_0$  = tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

$H_1$  = terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Uji *Paired Sample t-Test* menggunakan taraf signifikansi 0,05. Kriteria penerimaan  $H_0$  bila nilai signifikansi  $> 0,05$  yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok, begitupun sebaliknya bila nilai sig  $< 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ .

**Tabel 4.4 Hasil Uji *Paired Sample t-Test* data  
Pretest dan Posttest**

Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	Nilai
t hitung	-10,474
Sig (2 tailed)	0,000
Koefisien Korelasi	0,592

Pada Tabel 4.4 dapat dilihat nilai signifikansi uji *Paired Sample t-Test* adalah  $0,00 < 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ . Berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Pada table 4.1 dan 4.2 dapat dilihat rata-rata nilai *pretest* 70,56 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 84,48 hal ini menggambarkan bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Besar pengaruhnya dapat dilihat pada koefisien korelasi yaitu  $0,592 = 59,2\%$ .

### 3. Uji N-Gain

Uji N-Gain score yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil uji N-Gain score dapat dilihat pada table dibawah ini:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
nGain_Score	25	-0,20	0,83	0,4718	0,21565
Valid N (listwise)	25				

Diperoleh rata-rata nilai N-Gain score 0,47 bila dibulatkan menjadi 0,5. Berdasarkan table klasifikasi indeks kesukaran N-Gain 0,5 termasuk kategori sedang.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV di MI Islamiyah Bojong Pekalongan

### C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV MI Islamiyah Bojong Pekalongan. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan desain *One-Group-Pretest-Posttest* yang mana hanya menggunakan 1 kelas eksperimen yaitu kelas IVA dengan jumlah peserta didik 25 orang.

Penelitian dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2023 dengan 2x pertemuan tatap muka dengan perlakuan yang diberikan. Instrumen pengambilan data yang

digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal untuk *pretest-posttest* dan dokumentasi.

Sebelum melakukan penelitian, instrument tes berupa soal pilihan ganda diujikan dahulu pada peserta didik kelas V MI Islamiyah Bojong Pekalongan dengan jumlah 25 peserta didik, kemudian hasil tes diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda. Setelah memperoleh hasil tes uji coba, peneliti memulai penelitian dengan terlebih dahulu memberikan pretest pada kelas eksperimen. Selanjutnya peneliti memberikan materi dengan menggunakan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* sebanyak 2x pertemuan dan diakhiri dengan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* diberikan guna mengetahui apakah terdapat perubahan hasil belajar mata pelajaran IPS yang dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan peneliti. Selanjutnya hasil *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu di uji normalitas, ternyata kedua data berdistribusi normal. Langkah selanjutnya adalah uji t dengan uji *paired sample t-test* guna mengetahui apakah model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Data-data tersebut sebagai berikut:

1. Uji validitas dari 25 soal menggunakan rumus korelasi *product moment* diperoleh 25 butir soal valid,

2. Uji reliabilitas menggunakan rumus reliabilitas diperoleh  $r_{11} = 0,95$ . Jelas  $0,95 > 0,396 = r_{\text{tabel}}$  dengan  $n = 25$  atau  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  artinya instrument soal tersebut reliabel,
3. Hasil uji tingkat kesukaran diperoleh 2 soal dengan kriteria sedang dan 23 soal dengan kriteria mudah,
4. Hasil uji daya pembeda diperoleh 6 soal dengan kriteria baik, 16 soal dengan kriteria cukup dan 3 soal dengan kriteria jelek.
5. Uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov *Smirnov* pada hasil *pretest* diperoleh nilai sig =  $0,166 > 0,05$  artinya hasil *pretest* berdistribusi normal, dan pada hasil *posttest* diperoleh nilai sig =  $0,063 > 0,05$  artinya hasil *posttest* berdistribusi normal.
6. Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka uji hipotesis menggunakan uji dua sampel berpasangan yaitu *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS. Diperoleh nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ . Berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Pada table 4.1 dan 4.2 dapat dilihat rata-rata nilai *pretest* 70,56 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 84,48 hal ini menggambarkan bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* dapat

mempengaruhi hasil belajar IPS peserta didik kelas IVA MI Islamiyah Bojong Pekalongan. Besar pengaruhnya dapat dilihat pada koefisien korelasi yaitu  $0,592 = 59,2\%$ .

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

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti secara optimal sangat disadari adanya kesalahan dan kekurangan. Hal itu karena keterbatasan-keterbatasan di bawah ini:

##### **1. Keterbatasan kemampuan**

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

##### **2. Keterbatasan Tempat**

Penelitian ini dilaksanakan hanya pada satu tempat, yaitu MI Islamiyah Bojong Pekalongan. Apabila dilaksanakan di tempat lain akan memberikan hasil yang berbeda. Walaupun banyak keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti bersyukur bahwa penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengaruh penggunaan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV di MI Islamiyah bojong pekalongan” didapatkan kesimpulan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* ditunjukkan oleh nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ , dapat dilihat nilai rata – rata *pretest* 70,56 dan rata – rata nilai *posttest* adalah 84,48. Ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Islamiyah Bojong Pekalongan.

#### **B. Saran**

Mengingat pentingnya pendekatan pembelajaran dalam suatu pembelajaran peneliti mengharapkan beberapa hal yang berhubungan dengan masalah tersebut di atas sebagai berikut :

1. Guru
  - a. Diharapkan dalam proses belajar mengajar, guru dapat menyiapkan pembelajaran dengan sebaik mungkin, agar materi dapat tersampaikan secara maksimal. Termasuk



pemilihan media, teknik dan metode yang dipakai dalam proses pembelajaran.

- b. Hendaknya pembelajaran dirancang sedemikian rupa dan memperkaya variasi mengajar supaya peserta didik tidak merasa jenuh. Sebagai pendidik juga harus memperhatikan perkembangan dari peserta didik.
- c. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT berbantuan media *question box* pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya dapat dilakukan tidak hanya sampai penelitian ini selesai, akan tetapi dilanjutkan dan dilaksanakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Hendaknya guru agar dapat mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran dengan metode – metode lain.

## 2. Peserta Didik

- a. Diharapkan peserta didik tidak malu menanyakan materi yang dianggap sulit kepada teman yang lainnya. Karena pembelajaran tidak hanya terbatas pada penjelasan guru.
- b. Peserta didik hendaknya tidak segan membantu temannya yang berkemampuan kurang. Karna dengan mengajarkan teman lain, peserta didik semakin bertambah pengetahuannya.

### **C. Penutup**

Alhamdulillah, puji syukur atas nikmat dan karunia Allah SWT, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Dan penulis menyadari bahwa dalam setiap pembahasan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi bahasa, istilah, maupun tulisan, sekalipun penulis telah berusaha untuk mencurahkan segenap kemampuan dan pengetahuan dalam proses penyusunan skripsi ini. Hal ini dikarenakan penulis memiliki keterbatasan dalam segi pengetahuan dan ketika proses menelaah segala data–data maupun ketika dalam memahami serta menerapkan metodologi yang sistematis dalam pembahasan skripsi ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andika,Reka,"*Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya*" (Academia.edu: Januari 31, 2023) [https://www.academia.edu/23110290/Keberagaman\\_suku\\_bangsa\\_dan\\_budaya](https://www.academia.edu/23110290/Keberagaman_suku_bangsa_dan_budaya)
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Cet V; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2012.
- Asmara,Stella Dila, Woro Sumarni, Subiyanto Hadisaputro, *Pengaruh Metode Konsep Bertingkat Berbantuan Media Question Box Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir kritis Chemistri In Education ISSN: 2252-6609*, Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Semarang, 2014.
- Awaliah, Reski dan Ridwan Idris, Pengaruh Penggunaan Model Reciprocal Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTSN Balang-Balang Kec.Bontomarannu Kab. Gowa, *Jurnal Pendidikan*, Vol. III No. 1 2015..
- Daniel W.W, *Statistika nonparametrik Terapan*, Jakarta: PT. Gramedia.
- Depag RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya*, Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005.
- Dewa, Ayu, Dkk, *Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Student Teams Achievement Division Ditinjau Dari Hasil Belajar Ipa peserta didik*, Vol 2, 2019.
- Fathurrohman, Muhammad, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Febriana, Annisa, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick (Tongkat Berbicara) Berbantu Alat*

*Media Pembelajaran Questions Box (Kotak Pertanyaan) Pada Pokok Bahasan Lingkaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Semester Genap di Mts Al-Ma'ruf Kartayuda Kedungtuban Blora Tahun Pelajaran 2018/2019*, Jurusan Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro.

Kusumawati, Heny, "*Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku*", Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

Mertin, Ni Kd. Ayu, dkk, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Rotating Trio Excheng (RTE) Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD*, Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2013.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011.

Purwatini, Juniarti, I Wyn. Wiarta, I Kt. Adnyana Putra, *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD No.9 Jembaran*, Jurusan PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia, 2013.

Razak, Firda dan A. Jaya Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Sumatera Barat: Mitra Cendikia Media, 2022.

Rosdijati, Nani, *Erlangga Straight Poin Series Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/ MI Kelas V*, Jakarta: Erlangga, 2017.

Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Bandung: PT Mulia Mandiri Press, 2016.

\_\_\_\_\_, *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.

Sagala, Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, cet. V,

- Bandung: Alfabeta, 2007.
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*, Jakarta: Kencana, 2013.
- \_\_\_\_\_, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2006.
- Sari, IK, “*Pengaruh Fasilitas Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan di PT.Adhirrga Adha Pratama di Kota Batam*” Batam: Universitas Putera Batam, 2020.
- Slameto, *Belajar dan Faktor– Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, .
- Slavin, Robert E., *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media, 2005.
- Suarjana, Made, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI, Singaraja: Jurnal Pendidikan, 2013.
- Suarjana, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Matematika Siswa Kelas VI*, *Jurnal Pendidikan*, Vol. I 2013.
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Kencana, 2016.
- Sugiyanto, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuma Pustaka, 2010.
- \_\_\_\_\_, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Al fabeta, 2018.
- \_\_\_\_\_, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sujarweni, Wiratna, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru, 2014.
- Supriansyah, A. A., , S.,Aji, G. B. Dkk, *The Influence of The*

*Question Box Media Assisted Teams Games Tournament Model on Science Learning Outcomes at Elementary School (Sekolah Dasar; Kajian teori Dan Praktik Pendidikan, <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p088>, 2021.*

Sutiah, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana, 2009.

\_\_\_\_\_, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007.

## LAMPIRAN

### *Lampiran 1*

#### **DESKRIPSI UMUM MI ISLAMIYAH WIRODITAN BOJONG PEKALONGAN**

##### A. Sejarah singkat MI Islamiyah Wiroditan Bojong Pekalongan

MI Islamiyah Wiroditan Bojong Pekalongan didirikan pada tahun 1964 dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah kemudian pada tahun 1968 disahkan oleh notaris di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islamiyah Nahdlatul Ulama' (YAPINU) Bojong Kabupaten Pekalongan dengan surat putusan : SK/3C/2555/Pgm MI/1979. MI Islamiyah Wiroditan didirikan dan diprakasai oleh beberapa tokoh masyarakat diantaranya H.Kholil, H.Rofi'I dan H.Usman. MI Islamiyah Wiroditan tepatnya beralamat di desa wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan.

##### B. Visi dan Misi MI Islamiyah Wiroditan Bojong

1. Visi : Berakhlaqul karimah dan berkualitas
2. Misi : Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas, menghayati dan mengamalkan ajaran islam sehingga menjadikan manusia yang berilmu, bertaqwa, dan berakhlaqul karimah.



*Lampiran 2*

**Intrumen Penelitian**

Nama :

No Absen :

Kelas :

**Petunjuk Umum !**

- a. Berdoalah sebelum mengerjakan
- b. Tuliskan nama dan kelas pada kolom yang di sediakan
- c. Berilah tanda (X) yang anda anggap benar pada pilihan a,b,c dan d
- d. Periksa kembali jawaban sebelum di kembalikan kepada guru

1. Keragaman Suku bangsa di indonesia disebabkan oleh faktor....
  - a. Keadaan Transportasi
  - b. Sikap Masyarakat Terhadap Perubahan
  - c. Kondisi Negara Kepulauan
  - d. Perbedaan Kondisi Alam
2. Suku Gumau Berasal Dari Provinsi....
  - a. Sumatera Selatan
  - b. Sumatera barat
  - c. Sumatera Utara
  - d. Lampung
3. Dalam perbedaan suku bangsa di indonesia sikap kita sebaiknya....

- a. Saling menghormati                      c. Saling mengejek
  - b. Saling bermusuhan   d. Saling membenci
4. Sikap yang dapat dilakukan untuk menghargai keragaman agama yang ada adalah...
- a. Pura – pura tidak tahu
  - b. Mengikuti ibadah agama teman
  - c. Membuang sampah di tempat ibadah orang lain
  - d. Tidak membuat keributan jika ada orang lain beribadah
5. Suku bangsa yang terdapat di provinsi Bengkulu yaitu...
- a. Abung    c. Lembak
  - b. Rawas    d. Talang mamak
6. Perhatikan pernyataan – pernyataan di bawah ini !
- (1) Terciptanya kerukunan dalam kehidupan bermasyarakat.
  - (2) Adanya semangat tolong menolong dalam menyelesaikan permasalahan.
  - (3) Terciptanya keakraban dan kehangatan di antara anggota masyarakat.
  - (4) Kita dapat dengan bebas dalam masyarakat.
- Manfaat yang akan kita dapatkan jika mampu menjaga keragaman di masyarakat ditunjukkan oleh pernyataan nomor....

- a. (1), (2), dan (3)
  - b. (1), (2), dan (4)
  - c. (3), (1), dan (4)
  - d. (2), (4), dan (3)
7. Tempat ibadah umat beragama hindu adalah....
- a. Masjid
  - b. Pura
  - c. Vihara
  - d. Gereja
8. Hari raya waisak di peringati oleh orang yang beragama....
- a. Islam
  - b. Budha
  - c. Kristen
  - d. Hindu
9. Kitab suci orang yang beragama kristen....
- a. Tripitaka
  - b. Weda
  - c. Al - qu'an
  - d. Injil
10. Tarian yang berasal dari daerah sumatera barat adalah...
- a. Tor – tor
  - b. Tari piring
  - c. Tari jaipong
  - d. Seudati
11. Dengan adanya Pancasila, bangsa Indonesia dapat....
- a. Menghilangkan berbagai perbedaan yang ada
  - b. Menyeragamkan keanekaragamanyang ada
  - c. Memadukan keanekaragaman yang ada
  - d. Menyatukan keanekaragaman yang ada
12. Berikut ini yang tidak termasuk bentuk kebudayaan di Indonesia adalah....

- a. Adat istiadat
  - b. Bahasa daerah
  - c. Gaya hidup
  - d. Kesenian daerah
13. Keragaman suku, budaya, dan agama di Indonesia terikat dalam persatuan dan kesatuan. Persatuan dan kesatuan dapat menumbuhkan semangat....
- a. Pertentangan
  - b. Kebersamaan
  - c. Kesombongan
  - d. Kemenangan
14. Berikut ini hal – hal yang tidak menyebabkan adanya keragaman suku bangsa adalah..
- a. Perbedaan latar belakang sejarah
  - b. Persamaan tujuan hidup
  - c. Perbedaan ras daerah
  - d. Perbedaan agama dan kepercayaan
15. Keanekaragaman budaya di Indonesia dapat kita lihat di miniatur....
- a. Taman Mini Indonesia indah
  - b. Taman Impian Jaya Ancol
  - c. Taman Budaya Indonesia
  - d. Taman Ismail Marzuki
16. Sikap yang diperlukan agar terjalin persatuan dan kesatuan di antara warga masyarakat yang beraneka ragam adalah....
- a. Acuh terhadap keragaman
  - b. Tidak peduli dengan budaya asing

- c. Saling menghormati
  - d. Mementingkan diri sendiri
17. Berikut yang bukan merupakan usaha pemerintah dalam menjaga dan melestarikan keragaman budaya Indonesia adalah....
- a. Melakukan program transmigrasi
  - b. Menjaga kebebasan untuk melestarikan budaya
  - c. Memberikan hak paten
  - d. Menyelenggarakan festival budaya
18. Modal utama menyatukan keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia adalah....
- a. Perselisihan
  - b. Perbedaan bangsa
  - c. Keahlian bangsa
  - d. Persatuan dan kesatuan
19. Contoh sikap menghargai keragaman budaya masyarakat Indonesia adalah....
- a. Menonjolkan suku, agama, ras, dan golongan sendiri
  - b. Menganggap hanya suku sendiri yang paling bagus dan suku lainnya jelek
  - c. Acuh tak acuh terhadap perbedaan dalam masyarakat
  - d. Meningkatkan interaksi tanpa mempermasalahkan perbedaan

20. Tindakan yang dapat kita lakukan untuk menghargai dan menghormati keragaman suku bangsa di Indonesia adalah....
- Saling menolong sesama suku bangsa
  - Saling menolong antarsuku bangsa
  - Merendahkan suku bangsa lain
  - Mempelajari tentang suku bangsa sendiri
21. Sikap yang harus dihindari dalam menghadapi keragaman budaya yaitu....
- Memasukkan segala budaya asing sebagai budaya baru di Indonesia
  - Melestarikan dan mengembangkan berbagai jenis seni tradisional
  - Menghormati suku lain yang menjalankan adat istiadatnya
  - Mempelajari dan melestarikan seni budaya bangsa
22. Adat istiadat tiap daerah yang ada di Indonesia berbeda – beda. Sikap kamu terhadap adat istiadat tersebut sebaiknya....
- Merusaknya
  - Menghinanya
  - Mengejeknya
  - Menghargainya
23. Contoh sikap yang dapat dikembangkan dalam menghormati keragaman jenis kelamin adalah....
- Membantu teman yang memiliki jenis kelamin sama

- b. Membedakan hak antara laki – laki dan perempuan
  - c. Bermain dengan teman yang berjenis kelamin sama
  - d. Memberikan hak yang sama antara laki – laki dan perempuan
24. Salah satu bentuk tindakan sikap toleransi antarumat beragama adalah....
- a. Menajuhi teman yang berbeda agama
  - b. Memaksakan agama yang dianut sendiri kepada teman
  - c. Mengadakan konser di dekat tempat ibadah
  - d. Menjaga kerukunan antarumat beragama
25. Kerukunan menjadi faktor utama pembentuk persatuan dan kesatuan bangsa. Kerukunan hendaknya diterapkan dalam keseharian. Pernyataan berikut ini yang menunjukkan adanya kerukunan adalah....
- a. Andi membersihkan halaman rumah
  - b. Wati mencuci bajunya sendiri
  - c. Ibu dan balita ikut kegiatan posyandu
  - d. Warga gotong – royong membangun pos ronda

Lampiran 3

Lampiran Data Hasil Uji Coba Soal

No.	Kode	Skor Per Item																									JS	Nilai		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				
1	U-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100		
2	U-2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100		
3	U-3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	88	
4	U-4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	96		
5	U-5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92		
6	U-6	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	24	96		
7	U-7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96		
8	U-8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100		
9	U-9	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	68		
10	U-10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	88	
11	U-11	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	19	76	
12	U-12	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	0	0	22	88
13	U-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88
14	U-14	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	1	1	22	88
15	U-15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	88
16	U-16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96
17	U-17	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	24	96
18	U-18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20	80
19	U-19	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	84	
20	U-20	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	72	
21	U-21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	76	
22	U-22	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	48
23	U-23	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11	44
24	U-24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	84
25	U-25	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	24



**Tabel Validitas**

No.	Kode	Skor Per-Item																				JS	Nilai							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			21	22	23	24	25		
1	U-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100		
2	U-2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100		
3	U-3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	88		
4	U-4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	96		
5	U-5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	23	92		
6	U-6	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	24	96		
7	U-7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96		
8	U-8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100		
9	U-9	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	68		
10	U-10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88		
11	U-11	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	19	76		
12	U-12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	88	
13	U-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88	
14	U-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88	
15	U-15	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	22	88	
16	U-16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96	
17	U-17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96	
18	U-18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	80	
19	U-19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	84	
20	U-20	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	72	
21	U-21	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	19	76	
22	U-22	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	48	
23	U-23	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	44	
24	U-24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	84	
25	U-25	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	24	
Ratarata	Menn	0,88	0,72	0,76	0,84	0,92	0,88	0,76	0,92	0,76	0,92	0,81	0,72	0,92	0,92	0,76	0,92	0,76	0,8	0,92	0,92	0,88	0,8	0,6	0,8					
	XX	22	18	19	21	23	22	19	23	19	23	20	18	23	23	19	23	19	20	23	23	17	20	15	20	15	20			
	XX2	22	18	19	21	23	22	19	23	19	23	20	18	23	23	19	20	23	19	20	23	23	17	20	15	20				
	Rxy	0,6	0,46	0,49	0,55	0,58	0,6	0,45	0,54	0,27	0,49	0,52	0,58	0,45	0,71	0,42	0,55	0,69	0,45	0,35	0,6	0,43	0,45	0,47						
	R(xnho)	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39				
	Kecampuran	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid				

Validitas





Table Pembeda Soal

No.	Kode	Skor Per Item																									IS	Nilai			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25					
1	U-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100			
2	U-2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100			
3	U-3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	88		
4	U-4	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	1	24	96		
5	U-5	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	23	92		
6	U-6	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	24	96		
7	U-7	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	24	96		
8	U-8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100		
9	U-9	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	68		
10	U-10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	88	
11	U-11	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	19	76	
12	U-12	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	0	1	22	88	
13	U-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88	
14	U-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88	
15	U-15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88	
16	U-16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88	
17	U-17	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	24	96	
18	U-18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96	
19	U-19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	84	
20	U-20	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	72	
21	U-21	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	19	76	
22	U-22	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	48	
23	U-23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	44	
24	U-24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	84	
25	U-25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	24	
Mean	0,88	0,74	0,76	0,84	0,92	0,88	0,88	0,76	0,92	0,76	0,92	0,88	0,72	0,92	0,92	0,76	0,92	0,76	0,92	0,88	0,92	0,92	0,68	0,88	0,68	0,8	0,8				
Abstr	0,63	0,50	0,50	0,63	0,75	0,63	0,63	0,75	0,75	0,75	0,75	0,50	0,88	0,75	0,50	0,88	0,75	0,38	0,88	0,38	0,50	0,75	0,88	0,38	0,75	0,50	0,75				
bawh	1	0,88	0,88	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Abstrats	0,38	0,50	0,38	0,25	0,25	0,38	0,38	0,25	0,25	0,25	0,25	0,50	0,13	0,25	0,50	0,13	0,25	0,50	0,13	0,63	0,38	0,25	0,00	0,50	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	
Kesamaan	cahup	baik	cahup	baik	cahup	baik	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	baik	baik	cahup	baik	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup	cahup
Daya Pembeda																															

Lampiran 8

**Tabel Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
PRETEST	0,148	25	0,16 6	0,961	25	0,43 1
POSTTES T	0,169	25	0,06 3	0,947	25	0,21 8

## Lampiran 9

### OUTPUT UJI BANDING 2 SAMPEL BERHUBUNGAN (PAIRED SAMPLE T-TEST)

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	70,56	25	7,906	1,581
	POSTTEST	84,48	25	6,565	1,313

### TABEL KORELASI (BESAR HUBUNGAN)

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	25	0,592	0,002

### TABEL UJI PAIRED SAMPLE T-TEST

Paired Samples Test									
					Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-13,920	6,645	1,329	-16,663	-11,177	-10,474	24	0,000

Lampiran 10

**Hasil Data Nilai Pretest Dan Posttest**

No. Siswa	Kode	Nilai		KKM	Kriteria	
		Pretest	Posttest		Pretest	Posttest
1	S-1	68	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
2	S-2	72	88	70	Tuntas	Tuntas
3	S-3	68	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
4	S-4	68	88	70	Tidak Tuntas	Tuntas
5	S-5	84	92	70	Tuntas	Tuntas
6	S-6	64	80	70	Tidak Tuntas	Tuntas
7	S-7	64	80	70	Tidak Tuntas	Tuntas
8	S-8	72	88	70	Tuntas	Tuntas
9	S-9	72	76	70	Tuntas	Tuntas
10	S-10	60	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
11	S-11	56	72	70	Tidak Tuntas	Tuntas
12	S-12	80	76	70	Tuntas	Tuntas
13	S-13	68	80	70	Tidak Tuntas	Tuntas
14	S-14	76	84	70	Tuntas	Tuntas
15	S-15	76	96	70	Tuntas	Tuntas
16	S-16	72	88	70	Tuntas	Tuntas
17	S-17	72	76	70	Tuntas	Tuntas
18	S-18	76	96	70	Tuntas	Tuntas
19	S-19	84	92	70	Tuntas	Tuntas
20	S-20	88	96	70	Tuntas	Tuntas
21	S-21	64	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
22	S-22	68	80	70	Tidak Tuntas	Tuntas
23	S-23	68	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
24	S-24	64	80	70	Tidak Tuntas	Tuntas
25	S-25	60	84	70	Tidak Tuntas	Tuntas
Rata2		70,56	84,48			
Nilai min		56	72			
Nilai max		88	96			

## Lampiran 11

### Surat penunjukan 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-1071/Uj.10.1/J.5/DA.04.09/08/2022 Semarang, 08 Agustus 2022

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth.  
**Dra. Ani Hidayati, M.Pd.**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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

Nama : Fifi Nur Fadhilah  
Nim : 1703096026  
Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA QUESTION BOX TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI BENTUK KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA KELAS IV DI MI ISLAMIAH WIRODITAN BOJONG**

Menunjuk Saudara : **Dra. Ani Hidayati, M.Pd.** Sebagai Pembimbing

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

*Wassalmu'alaikum Wr. Wb.*

A.n Dekan  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

**H. Zubaidah, M.Ag, M.Pd.**  
NIP. 197601302005012001

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip



## Lampiran 12

### Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 2594/Un.10.3/D1/TA.00.01/05/2023 Semarang, 24 Mei 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Fifi Nur Fadhlilah

NIM : 1703096026

Yth.

Kepala Madrasah MI Islamiyah Wiroditan Bojong Pekalongan  
Di Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Fifi Nur Fadhlilah

NIM : 1703096026

Alamat : Dk. Gumenggeng, Ds. Banjarsari, Kec. Talun, Kab. Pekalongan RT/RW 02/02

Judul skripsi : **"Pengaruh Penggunaan Model Tipe Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV di MI Islamiyah Bojong Pekalongan"**

Pembimbing :

Ani Hidayati, M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas dari bulan mei 2023 sampai bulan juni 2023. Demikian atas perhatian dan terkaabuhnya permohonan ini disampaikan terima kasih. Wassalamu'alikum Wr. Wb.



Tembusan :  
Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

## Lampiran 13

### Surat Keterangan Penelitian

**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM NAHDLATUL ULAMA (YAPINU) BOJONG  
MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMIYAH ( MII )**

**WIRODITAN KEC. BOJONG KAB. PEKALONGAN**

NSM : 111233260032

TERAKREDITASI : B

NPSN : 60713286

Alamat : Jl. Raya Wiroditan No. 275 Kec. Bojong Kab. Pekalongan Kode Pos 51156

#### **SURAT KETERANGAN**

Nomor : MI / PP. 03 / 64 / V / 2023

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : **BADRUT TAMAM, S. Pd SD**

NIP : -

Jabatan : Kepala Madrasah

Unit Kerja : MI Islamiyah Wiroditan

Menerangkan bahwa :

Nama : **Fifi Nur Fadhilah**

NIM : 1703096026

Alamat : Dk Gumenggeng, Ds Banjarsari Kec. Talun Kab. Pekalongan

Telah melakukan Penelitian di MII Wiroditan Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, dengan judul skripsi “ Pengaruh Penggunaan Model Tipe Games Tournament (TGT) berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV di MI Islamiyah Wiroditan Bojong Pekalongan”

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.



## Lampiran 14

### Validitas Media Pembelajaran

#### LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : "Pengaruh Penggunaan Model Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV di Mi Islamiyah Bojong Pekalongan"

Sasaran Kompetensi : Meningkatkan hasil belajar peserta didik

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

Nama Peneliti : Fifi Nur Fadhilah

Nama Validator : Dra. Ani Hidayati, M.Pd.

#### 1. Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik

2 : Kurang baik

3 : Cukup baik

4 : Baik

5 : Sangat Baik

#### 2. Lembar Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media <i>Question Box</i> yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.				✓	
	b. Media <i>Question Box</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
	c. Penggunaan <i>Question Box</i> yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.				✓	
2	Ilustrasi					
	a. Media <i>Question Box</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.				✓	
	b. Media <i>Question Box</i> dapat mempermudah siswa dalam membayangkan materi.				✓	
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media <i>Question Box</i> menarik perhatian siswa.					✓
	b. Media <i>Question Box</i> yang digunakan tidak mudah rusak.				✓	

4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media <i>Question Box</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.				✓	
	b. Penggunaan media <i>Question Box</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.				✓	

Keterangan :

Rentang nilai	Kategori
91-120	Sangat baik
61-90	Baik
31-60	Cukup baik
0-30	Kurang baik

3. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, maka media pembelajaran yang sudah disusun ini :

✓	Layak untuk diuji coba di lapangan
	Tidak layak untuk diuji coba di lapangan

4. Komentar dan saran perbaikan peneliti selanjutnya

Saran : *untuk soal pada Question Box ukurannya lebih diperbesar lagi*

Mengetahui,

Validator

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.

NIP. 196112051993032001

## Lampiran 15

### Validitas Materi

#### LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul penelitian : “Pengaruh Penggunaan Model Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV di MI Islamiyah Bojong Pekalongan”

Sasaran kompetensi : Meningkatkan hasil belajar peserta didik

Muatan terpadu : Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

Nama peneliti : Fifi Nur Fadhillah

Nama validator : Dra. Ani Hidayati, M.Pd

#### 1. Petunjuk penilaian

Berilah tanda centang (v) pada kolom nilai yang sudah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah ibu/bapak pilih jika :

- Skor 4 : sangat baik
- Skor 3 : baik
- Skor 2 : cukup baik
- Skor 1 : kurang baik

#### 2. Lembar penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>A. Kelayakan Isi</b>					
1.	Kesesuaian media Question Box dengan KI dan KD				✓
2.	Kesesuaian media Question Box dengan materi pembelajaran				✓
3.	Kesesuaian media Question Box dengan tujuan pembelajaran				✓
4.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓
5.	Keakuratan materi pada media Question Box			✓	
<b>B. Kelengkapan Sajian</b>					

6.	Menyajikan materi yang harus dikuasai peserta didik				✓
7.	Penyajian materi mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran				✓
8.	Alur permainan yang disajikan memudahkan peserta didik untuk memahami materi				✓
9.	Susunan materi dilengkapi pertanyaan yang menarik				✓
10.	Materi dan permainan saling berkaitan				✓
11.	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik			✓	
12.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik				✓
<b>C. Kebahasaan</b>					
13.	Kesesuaian materi dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
14.	Bahasa dalam media Question Box sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓
15.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				✓

Keterangan :

Rentang nilai	Kategori
91-120	Sangat baik
61-90	Baik
31-60	Cukup baik
0-30	Kurang baik

3. Simpulan

Berdasarkan perolehan tersebut, maka materi ajar yang sudah disusun ini :

✓	Layak untuk diuji coba di lapangan
	Tidak layak untuk diuji coba di lapangan

4. Komentar dan saran perbaikan peneliti selanjutnya

*Sebaiknya materi ini dapat di lanjutkan*

.....

.....

.....

Mengetahui,

Validator



Dra. Ani Hidayati, M.Pd

NIP. 19611205 199303 2 001

## Lampiran 16

### RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Kelas Eksperimen

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Wiroditan Bojong

Kelas/Semester : IV (Empat) / 2

Tema 7 : Indahnya Keragaman di Negeriku

Sub Tema : Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

Pembelajaran : 3

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### A. Kompetensi Inti (KI)

KI1 : Mencrima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya ) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia

#### B. Kompetensi Dasar (KD)

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Menjelaskan dan menunjukkan macam – macam suku bangsa Indonesia
2	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1 Membandingkan keanekaragaman suku bangsa dan budaya setempat 4.4.2 Menunjukkan sikap menerima keanekaragaman suku bangsa dan budaya dalam masyarakat

#### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu menyebutkan keragaman suku dan agama yang ada di Indonesia.
2. Siswa mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa, sosial, agama dan budaya Indonesia.
3. Setelah melakukan permainan, siswa mampu menyebutkan keberagaman suku bangsa, sosial, agama dan budaya Indonesia.



#### D. Materi

1. Informasi baru tentang faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia
2. Mengenali tentang keragaman suku bangsa di Indonesia

#### E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi, Permainan Team Games Tournament (TGT), Tanya jawab, dan penugasan

#### F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa.</li><li>▪ Siswa berdoa sebagai awal pembelajaran</li><li>▪ Guru mengecek kehadiran siswa.</li><li>▪ Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Keragaman di Negeriku</i>"</li><li>▪ Siswa dijelaskan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li><li>▪ Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.</li></ul>	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 8 anak.</li><li>▪ Siswa berdiskusi mengenai informasi baru yang diperoleh dari teks bacaan.</li><li>▪ Siswa mencermati teks bacaan tentang keragaman suku bangsa di Indonesia. Siswa tidak dituntut untuk menghafal, setidaknya siswa mampu mengetahui suku – suku bangsa di daerah tempat tinggalnya.</li><li>▪ Siswa memperhatikan penjelasan mengenai games yang akan dilakukan.</li><li>▪ Siswa melakukan games dengan bantuan media <i>Questin Box</i>.</li><li>▪ Kelompok yang mendapatkan point tertinggi akan mendapatkan reward berupa coklat.</li><li>▪ Siswa mengerjakan lembar evaluasi yang telah diberikan oleh guru.</li><li>▪ Siswa mengumpulkan lembar evaluasi yang telah dikerjakan.</li></ul>	25 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran.</li><li>▪ Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</li><li>▪ Mengajak semua siswa berdoa menurut keyakinan masing – masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).</li></ul>	5 menit

#### G. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Pedoman Guru Tema 7 : Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Siswa Tema 7 : Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
3. Question Box

#### H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

Guru Kelas



Istiqomah S.Pd.I

28 mei 2023  
peneliti



Fifi Nur Fadhliah



## Lampiran 17

### Hasil Pengisian Soal Uji Coba

#### Instrumen Soal Uji Coba Penelitian

Nama : Fadel Aisyah

No Absen : 04

Kelas : 5 (Lima)

#### Petunjuk Umum !

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Tuliskan nama dan kelas pada kolom yang di sediakan
- Berilah tanda (X) yang anda anggap benar pada pilihan a,b,c dan d
- Periksalah kembali jawaban sebelum di kembalikan kepada guru

1. Keragaman Suku bangsa di indonesia disebabkan oleh faktor....

- Keadaan Transportasi
- Sikap Masyarakat Terhadap Perubahan
- Kondisi Negara Kepulauan
- Perbedaan Kondisi Alam

2. Suku Gurnau Berasal Dari Provinsi....

- Sumatera Selatan
- Sumatera barat
- Sumatera Utara
- Lampung

3. Dalam perbedaan suku bangsa di indonesia sikap kita sebaiknya....

- Saling menghormati
- Saling bermusuhan
- Saling mengejek
- Saling membenci

4. Sikap yang dapat dilakukan untuk menghargai keragaman agama yang ada adalah...

- Pura - pura tidak tahu
- Mengikuti ibadah agama teman
- Membuang sampah di tempat ibadah orang lain
- Tidak membuat keributan jika ada orang lain beribadah

5. Suku bangsa yang terdapat di provinsi Bengkulu yaitu...

- a. Abung
- b. Rawas
- c. Lebang
- d. Talang mamak

6. Perhatikan pernyataan – pernyataan di bawah ini !

- (1) Terciptanya kerukunan dalam kehidupan bermasyarakat.
- (2) Adanya semangat tolong menolong dalam menyelesaikan permasalahan.
- (3) Terciptanya keakraban dan kehangatan di antara anggota masyarakat.
- (4) Kita dapat dengan bebas dalam masyarakat.

Manfaat yang akan kita dapatkan jika mampu menjaga keragaman di masyarakat ditunjukkan oleh pernyataan nomor....

- a. (1), (2), dan (3)
- b. (1), (2), dan (4)
- c. (3), (1), dan (4)
- d. (2), (4), dan (3)

7. Tempat ibadah umat beragama hindu adalah....

- a. Masjid
- b. Pura
- c. Wihara
- d. Gereja

8. Hari raya waisak di peringati oleh orang yang beragama....

- a. Islam
- b. Budha
- c. Kristen
- d. Hindu

9. Kitan suci orang yang beragama kristen....

- a. Tripitaka
- b. Weda
- c. Al - qu'an
- d. Injil

10. Tarian yang berasal dari daerah sumatera barat adalah...

- a. Tor – tor
- b. Tari piring
- c. Tari jaipong
- d. Seudati

11. Dengan adanya Pancasila, bangsa Indonesia dapat...
- a. Menghilangkan berbagai perbedaan yang ada
  - b. Menyeragamkan keanekaragamanyang ada
  - c. Memerlukan keanekaragaman yang ada
  - d. Menyatukan keanekaragaman yang ada
12. Berikut ini yang tidak termasuk bentuk kebudayaan di Indonesia adalah...
- a. Adat istiadat
  - c. Gaya hidup
  - b. Bahasa daerah
  - d. Kesenian daerah
13. Keragaman suku, budaya, dan agama di Indonesia terikat dalam persatuan dan kesatuan. Persatuan dan kesatuan dapat menumbuhkan semangat....
- a. Pertentangan
  - b. Kebersamaan
  - c. Kesombongan
  - d. Kemenangan
14. Berikut ini hal – hal yang tidak menyebabkan adanya keragaman suku bangsa adalah..
- a. Perbedaan latar belakang sejarah
  - b. Persamaan tujuan hidup
  - c. Perbedaan ras daerah
  - d. Perbedaan agama dan kepercayaan
15. Keanekaragaman budaya di Indonesia dapat kita lihat di miniatur....
- a. Taman Mini Indonesia indah
  - b. Taman Impian Jaya Ancol
  - c. Taman Budaya Indonesia
  - d. Taman Ismail Marzuki
16. Sikap yang diperlukan agar terjalin persatuan dan kesatuan di antara warga masyarakat yang beraneka ragam adalah....
- a. Acuh terhadap keragaman
  - b. Tidak peduli dengan budaya asing

- Saling menghormati
- d. Mementingkan diri sendiri
17. Berikut yang bukan merupakan usaha pemerintah dalam menjaga dan melestarikan keragaman budaya Indonesia adalah....
- a. Melakukan program transmigrasi
- b. Menjaga kebebasan untuk melestarikan budaya
- c. Memberikan hak paten
- d. Menyelenggarakan festival budaya
18. Modal utama menyatukan keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia adalah....
- a. Perselisihan
- b. Perbedaan bangsa
- c. Keahlian bangsa
- d. Persatuan dan kesatuan
19. Contoh sikap menghargai keragaman budaya masyarakat Indonesia adalah....
- a. Menonjolkan suku, agama, ras, dan golongan sendiri
- b. Menganggap hanya suku sendiri yang paling bagus dan suku lainnya jelek
- c. Acuh tak acuh terhadap perbedaan dalam masyarakat
- d. Meningkatkan interaksi tanpa mempermasalahkan perbedaan
20. Tindakan yang dapat kita lakukan untuk menghargai dan menghormati keragaman suku bangsa di Indonesia adalah....
- a. Saling menolong sesama suku bangsa
- b. Saling menolong antarsuku bangsa
- c. Merendahkan suku bangsa lain
- d. Mempelajari tentang suku bangsa sendiri
21. Sikap yang harus dihindari dalam menghadapi keragaman budaya yaitu....
- a. Memasukkan segala budaya asing sebagai budaya baru di Indonesia
- b. Melestarikan dan mengembangkan berbagai jenis seni tradisional
- c. Menghormati suku lain yang menjalankan adat istiadatnya
- d. Mempelajari dan melestarikan seni budaya bangsa

22. Adat istiadat tiap daerah yang ada di Indonesia berbeda – beda. Sikap kamu terhadap adat istiadat tersebut sebaiknya....

- a. Merusaknya
- b. Menghinanya
- c. Mengejeknya
- d. Menghargainya

23. Contoh sikap yang dapat dikembangkan dalam menghormati keragaman jenis kelamin adalah....

- a. Membantu teman yang memiliki jenis kelamin sama
- b. Membedakan hak antara laki – laki dan perempuan
- c. Bermain dengan teman yang berjenis kelamin sama
- d. Memberikan hak yang sama antara laki – laki dan perempuan

24. Salah satu bentuk tindakan sikap toleransi antarumat beragama adalah....

- a. Menajuhi teman yang berbeda agama
- b. Memaksakan agama yang dianut sendiri kepada teman
- c. Mengadakan konser di dekat tempat ibadah
- d. Menjaga kerukunan antarumat beragama

25. Kerukunan menjadi faktor utama pembentuk persatuan dan kesatuan bangsa.

Kerukunan hendaknya diterapkan dalam keseharian. Pernyataan berikut ini yang menunjukkan adanya kerukunan adalah....

- a. Andi membersihkan halaman rumah
- b. Wati mencuci bajunya sendiri
- c. Ibu dan balita ikut kegiatan posyandu
- d. Warga gotong – royong membangun pos ronda

## Lampiran 18

### Hasil Pengisian Soal Pretest

#### Instrumen Soal Pretest Penelitian

Nama : Hamidah waFikfiyah

No Absen : 11

Kelas : 4-(Empat)

#### Petunjuk Umum !

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Tuliskan nama dan kelas pada kolom yang di sediakan
- Berilah tanda (X) yang anda anggap benar pada pilihan a,b,c dan d
- Periksalah kembali jawaban sebelum di kembalikan kepada guru

1. Keragaman Suku bangsa di indonesia disebabkan oleh faktor....

- |  |                             |
|--|-----------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Keadaan Transportasi | c. Kondisi Negara Kepulauan |
| b. Sikap Masyarakat Terhadap Perubahan                   | d. Perbedaan Kondisi Alam   |

2. Suku Gumau Berasal Dari Provinsi....

- |  |                   |
|--|-------------------|
| a. Sumatera Selatan                                | c. Sumatera Utara |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sumatera barat | d. Lampung        |

3. Dalam perbedaan suku bangsa di indonesia sikap kita sebaiknya....

- |  |                    |
|--|--------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Saling menghormati | c. Saling mengejek |
| b. Saling bermusuhan                                   | d. Saling membenci |

4. Sikap yang dapat dilakukan untuk menghargai keragaman agama yang ada adalah...

- Pura – pura tidak tahu
- Mengikuti ibadah agama teman
- Membuang sampah di tempat ibadah orang lain
- Tidak membuat keributan jika ada orang lain beribadah

5. Suku bangsa yang terdapat di provinsi Bengkulu yaitu...



- a. Abung  
b. Rawas
- c. Lebang  
d. Talang mamak

6. Perhatikan pernyataan – pernyataan di bawah ini !

- (1) Terciptanya kerukunan dalam kehidupan bermasyarakat.  
(2) Adanya semangat tolong menolong dalam menyelesaikan permasalahan.  
(3) Terciptanya keakraban dan kehangatan di antara anggota masyarakat.  
(4) Kita dapat dengan bebas dalam masyarakat.

Manfaat yang akan kita dapatkan jika mampu menjaga keragaman di masyarakat ditunjukkan oleh pernyataan nomor....

- a. (1), (2), dan (3)  
b. (1), (2), dan (4)  
c. (3), (1), dan (4)  
d. (2), (4), dan (3)

7. Tempat ibadah umat beragama hindu adalah....

- a. Masjid  
b. Pura
- c. Wihara  
d. Gereja

8. Hari raya waisak di peringati oleh orang yang beragama....

- a. Islam  
b. Budha
- c. Kristen  
d. Hindu

9. Kitan suci orang yang beragama kristen....

- a. Tripitaka  
b. Weda
- c. Al - qu'an  
d. Injil

10. Tarian yang berasal dari daerah sumatera barat adalah...

- a. Tor – tor  
b. Tari piring
- c. Tari jaipong  
d. Seudati

11. Dengan adanya Pancasila, bangsa Indonesia dapat....
- a. Menghilangkan berbagai perbedaan yang ada
  - b. Menyeragamkan keanekaragamanyang ada
  - c. Memadukan keanekaragaman yang ada
  - d. Menyatukan keanekaragaman yang ada
12. Berikut ini yang tidak termasuk bentuk kebudayaan di Indonesia adalah....
- a. Adat istiadat
  - b. Bahasa daerah
  - c. Gaya hidup
  - d. Kesenian daerah
13. Keragaman suku, budaya, dan agama di Indonesia terikat dalam persatuan dan kesatuan. Persatuan dan kesatuan dapat menumbuhkan semangat....
- a. Pertentangan
  - b. Kebersamaan
  - c. Kesombongan
  - d. Kemenangan
14. Berikut ini hal – hal yang tidak menyebabkan adanya keragaman suku bangsa adalah..
- a. Perbedaan latar belakang sejarah
  - b. Persamaan tujuan hidup
  - c. Perbedaan ras daerah
  - d. Perbedaan agama dan kepercayaan
15. Keanekaragaman budaya di Indonesia dapat kita lihat di miniatur....
- a. Taman Mini Indonesia indah
  - b. Taman Impian Jaya Ancol
  - c. Taman Budaya Indonesia
  - d. Taman Ismail Marzuki
16. Sikap yang diperlukan agar terjalin persatuani dan kesatuan di antara warga masyarakat yang beraneka ragam adalah....
- a. Acuh terhadap keragaman
  - b. Tidak peduli dengan budaya asing

- Saling menghormati
- d. Mementingkan diri sendiri
17. Berikut yang bukan merupakan usaha pemerintah dalam menjaga dan melestarikan keragaman budaya Indonesia adalah....
- a. Melakukan program transmigrasi
- b. Menjaga kebebasan untuk melestarikan budaya
- Memberikan hak paten
- d. Menyelenggarakan festival budaya
18. Modal utama menyatukan keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia adalah....
- Perselisihan
- b. Perbedaan bangsa
- c. Keahlian bangsa
- d. Persatuan dan kesatuan
19. Contoh sikap menghargai keragaman budaya masyarakat Indonesia adalah....
- a. Menonjolkan suku, agama, ras, dan golongan sendiri
- b. Menganggap hanya suku sendiri yang paling bagus dan suku lainnya jelek
- Acuh tak acuh terhadap perbedaan dalam masyarakat
- d. Meningkatkan interaksi tanpa mempermasalahkan perbedaan
20. Tindakan yang dapat kita lakukan untuk menghargai dan menghormati keragaman suku bangsa di Indonesia adalah....
- a. Saling menolong sesama suku bangsa
- b. Saling menolong antarsuku bangsa
- c. Merendahkan suku bangsa lain
- Mempelajari tentang suku bangsa sendiri
21. Sikap yang harus dihindari dalam menghadapi keragaman budaya yaitu....
- Memasukkan segala budaya asing sebagai budaya baru di Indonesia
- b. Melestarikan dan mengembangkan berbagai jenis seni tradisional
- c. Menghormati suku lain yang menjalankan adat istiadatnya
- d. Mempelajari dan melestarikan seni budaya bangsa

22. Adat istiadat tiap daerah yang ada di Indonesia berbeda – beda. Sikap kamu terhadap adat istiadat tersebut sebaiknya....
- a. Merusaknya
  - b. Menghinanya
  - c. Mengejeknya
  - d. Mengharganya
23. Contoh sikap yang dapat dikembangkan dalam menghormati keragaman jenis kelamin adalah....
- a. Membantu teman yang memiliki jenis kelamin sama
  - b. Membedakan hak antara laki – laki dan perempuan
  - c. Bermain dengan teman yang berjenis kelamin sama
  - d. Memberikan hak yang sama antara laki – laki dan perempuan
24. Salah satu bentuk tindakan sikap toleransi antarumat beragama adalah....
- a. Menajuhi teman yang berbeda agama
  - b. Memaksakan agama yang dianut sendiri kepada teman
  - c. Mengadakan konser di dekat tempat ibadah
  - d. Menjaga kerukunan antarumat beragama
25. Kerukunan menjadi faktor utama pembentuk persatuan dan kesatuan bangsa. Kerukunan hendaknya diterapkan dalam keseharian. Pernyataan berikut ini yang menunjukkan adanya kerukunan adalah....
- a. Andi membersihkan halaman rumah
  - b. Wati mencuci bajunya sendiri
  - c. Ibu dan balita ikut kegiatan posyandu
  - d. Warga gotong – royong membangun pos ronda

## Lampiran 19

### Hasil Pengisian Soal Posttest

#### Instrumen Soal Posttest Penelitian

Nama : Rafalia Azain

No Absen : 27

Kelas : 4

#### Petunjuk Umum !

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Tuliskan nama dan kelas pada kolom yang di sediakan
- Berilah tanda (X) yang anda anggap benar pada pilihan a,b,c dan d
- Periksalah kembali jawaban sebelum di kembalikan kepada guru

1. Keragaman Suku bangsa di indonesia disebabkan oleh faktor...

- Kondasi Transportasi
- Sikap Masyarakat Terhadap Perubahan
- Kondisi Negara Kepulauan
- Perbedaan Kondisi Alam

2. Suku Gumau Berasal Dari Provinsi...

- Sumatera Selatan
- Sumatera barat
- Sumatera Utara
- Lampung

3. Dalam perbedaan suku bangsa di indonesia sikap kita sebaiknya....

- Saling menghormati
- Saling bermusuhan
- Saling mengejek
- Saling membenci

4. Sikap yang dapat dilakukan untuk menghargai keragaman agama yang ada adalah...

- Pura – pura tidak tahu
- Mengikuti ibadah agama teman
- Membuang sampah di tempat ibadah orang lain
- Tidak membuat keributan jika ada orang lain beribadah

5. Suku bangsa yang terdapat di provinsi Bengkulu yaitu...

- a. Abung  Lembak  
b. Rawas  Talang mamak

6. Perhatikan pernyataan – pernyataan di bawah ini !

- (1) Terciptanya kerukunan dalam kehidupan bermasyarakat.  
(2) Adanya semangat tolong menolong dalam menyelesaikan permasalahan.  
(3) Terciptanya keakraban dan kehangatan di antara anggota masyarakat.  
(4) Kita dapat dengan bebas dalam masyarakat.

Manfaat yang akan kita dapatkan jika mampu menjaga keragaman di masyarakat ditunjukkan oleh pernyataan nomor....

- (1), (2), dan (3)  
b. (1), (2), dan (4)  
c. (3), (1), dan (4)  
d. (2), (4), dan (3)

7. Tempat ibadah umat beragama hindu adalah....

- a. Masjid  Vihara  
 Pura  Gereja

8. Hari raya waisak di peringati oleh orang yang beragama....

- a. Islam  Kristen  
b. Budha  Hindu

9. Kitab suci orang yang beragama kristen....

- a. Tripitaka  Al - qu'an  
b. Weda  Injil

10. Tarian yang berasal dari daerah sumatera barat adalah...

- Tor – tor  Tari jaipong  
b. Tari piring  Seudati

11. Dengan adanya Pancasila, bangsa Indonesia dapat....

- a. Menghilangkan berbagai perbedaan yang ada
- b. Menyeragamkan keanekaragamanyang ada
- c. Memadukan keanekaragaman yang ada
- d. Menyatukan keanekaragaman yang ada

12. Berikut ini yang tidak termasuk bentuk kebudayaan di Indonesia adalah....

- a. Adat istiadat
- b. Gaya hidup
- c. Bahasa daerah
- d. Kesenian daerah

13. Keragaman suku, budaya, dan agama di Indonesia terikat dalam persatuan dan kesatuan. Persatuan dan kesatuan dapat menumbuhkan semangat....

- a. Pertentangan
- b. Kesombongan
- c. Kebersamaan
- d. Kemenangan

14. Berikut ini hal – hal yang tidak menyebabkan adanya keragaman suku bangsa adalah..

- a. Perbedaan latar belakang sejarah
- b. Persamaan tujuan hidup
- c. Perbedaan ras daerah
- d. Perbedaan agama dan kepercayaan

15. Keanekaragaman budaya di Indonesia dapat kita lihat di miniatur....

- a. Taman Mini Indonesia indah
- b. Taman Impian Jaya Ancol
- c. Taman Budaya Indonesia
- d. Taman Ismail Marzuki

16. Sikap yang diperlukan agar terjalin persatuan dan kesatuan di antara warga masyarakat yang beraneka ragam adalah....

- a. Acuh terhadap keragaman
- b. Tidak peduli dengan budaya asing

- Saling menghormati
- d. Mementingkan diri sendiri

17. Berikut yang bukan merupakan usaha pemerintah dalam menjaga dan melestarikan keragaman budaya Indonesia adalah....

- a. Melakukan program transmigrasi
- Menjaga kebebasan untuk melestarikan budaya
- c. Memberikan hak paten
- d. Menyelenggarakan festival budaya

18. Modal utama menyatukan keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia adalah....

- a. Perselisihan
- b. Perbedaan bangsa
- c. Keahlian bangsa
- Persatuan dan kesatuan

19. Contoh sikap menghargai keragaman budaya masyarakat Indonesia adalah....

- a. Menonjolkan suku, agama, ras, dan golongan sendiri
- b. Menganggap hanya suku sendiri yang paling bagus dan suku lainnya jelek
- c. Acuh tak acuh terhadap perbedaan dalam masyarakat
- Meningkatkan interaksi tanpa memperlakukan perbedaan

20. Tindakan yang dapat kita lakukan untuk menghargai dan menghormati keragaman suku bangsa di Indonesia adalah....

- Saling menolong sesama suku bangsa
- b. Saling menolong antarsuku bangsa
- c. Merendahkan suku bangsa lain
- d. Mempelajari tentang suku bangsa sendiri

21. Sikap yang harus dihindari dalam menghadapi keragaman budaya yaitu....

- Memasukkan segala budaya asing sebagai budaya baru di Indonesia
- b. Melestarikan dan mengembangkan berbagai jenis seni tradisional
- c. Menghormati suku lain yang menjalankan adat istiadatnya
- d. Mempelajari dan melestarikan seni budaya bangsa



22. Adat istiadat tiap daerah yang ada di Indonesia berbeda – beda. Sikap kamu terhadap adat istiadat tersebut sebaiknya....

- a. Merusaknya
- b. Menghinanya
- c. Mengejeknya
- d. Menghormatinya

23. Contoh sikap yang dapat dikembangkan dalam menghormati keragaman jenis kelamin adalah....

- a. Membantu teman yang memiliki jenis kelamin sama
- b. Membedakan hak antara laki – laki dan perempuan
- c. Bermain dengan teman yang berjenis kelamin sama
- d. Memberikan hak yang sama antara laki – laki dan perempuan

24. Salah satu bentuk tindakan sikap toleransi antarumat beragama adalah....

- a. Menajuhi teman yang berbeda agama
- b. Memaksakan agama yang dianut sendiri kepada teman
- c. Mengadakan konser di dekat tempat ibadah
- d. Menjaga kerukunan antarumat beragama

25. Kerukunan menjadi faktor utama pembentuk persatuan dan kesatuan bangsa.

Kerukunan hendaknya diterapkan dalam keseharian. Pernyataan berikut ini yang menunjukkan adanya kerukunan adalah....

- a. Andi membersihkan halaman rumah
- b. Wati mencuci bajunya sendiri
- c. Ibu dan balita ikut kegiatan posyandu
- d. Warga gotong – royong membangun pos ronda

*Lampiran 20*

Dokumentasi



Peneliti

melakukan soal uji coba di kelas V



Proses pembelajaran menggunakan model tipe TGT



Peneliti menggunakan media *question box* saat pembelajaran



Peserta didik menjawab pertanyaan dari *question box* bagian dari model pembelajaran TGT



Peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar  
mendapatkan bintang



Peserta didik mengerjakan soal *pretest* di kelas IV



Peserta didik mengerjakan soal *posttest* di kelas IV

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama : Fifi Nur Fadhilah
2. Tempat, Tgl Lahir : Pekalongan, 20 November 1999
3. Alamat : RT 02, RW 02, Dukuh Gumendeng, Desa Banjarsari, Kecamatan Talun, Kabupaten Pekalongan, Provinsi Jawa Timur.
4. No Hp : 085225444467
5. E-Mail : [fifinurfadilah53@gmail.com](mailto:fifinurfadilah53@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan Formal

1. Tk Pertiwi Doro Kec. Doro, Kab. Pekalongan
2. SD Negeri 01 Banjarsari Kec. Talun, Kab. Pekalongan
3. MTS Syahid/ Syarif Hidayah Doro Kec. Doro, Kab. Pekalongan
4. MAN Pekalongan Kec. Kedungwuni, Kab. Pekalongan
5. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang