

**PENGARUH MEDIA QUIZ INTERAKTIF TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
IPAS MATERI KERAJAAN-KERAJAAN DI NUSANTARA
KELAS IV SDN KUTA PASIE**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Qori 'Aina
20080120



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2024**

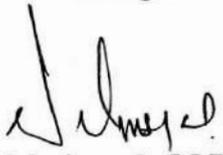
LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MEDIA QUIZ INTERAKTIF TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS MATERI KERAJAAN-KERAJAAN DI NUSANTARA KELAS IV SDN KUTA PASIE

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 9 September 2024

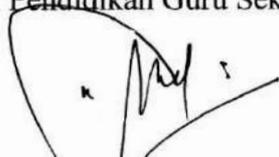
Pembimbing I


Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Pembimbing II


Uly Muzakir, MT
NIDN. 0127027902

Menyetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

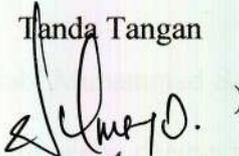
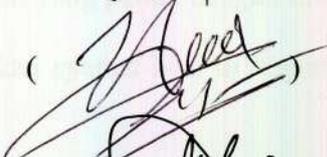
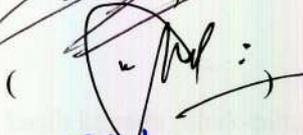
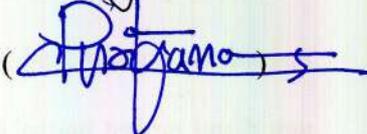
PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGARUH MEDIA QUIZ INTERAKTIF TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS MATERI KERAJAAN-KERAJAAN DI NUSANTARA KELAS IV SDN KUTA PASIE

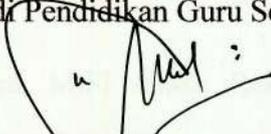
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 9 September 2024

Tanda Tangan

Pembimbing I	: <u>Helminsyah, M.Pd</u> NIDN. 1320108501	()
Pembimbing II	: <u>Ully Muzakir, MT</u> NIDN. 0127027902	()
Penguji I	: <u>Teuku Mahmud, M.Pd</u> NIDN. 1322028701	()
Penguji II	: <u>Rizka Marlisa Aini, M.Pd</u> NIDN. 131303891	()

Menyetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah Swt. Dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media Quiz Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Shalawat dan salam dihantarkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Mudah-mudahan kita semua mendapatkan syafaat-Nya di Yaumul akhir nanti., Amin

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, baik berupa bimbingan maupun dorongan semangat yang bersifat membangun. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Lili Kasmini, M.Si selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan kesempatan dan arahan selama pendidikan.
2. Bapak Teuku Mahmud, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan kesempatan dan arahan selama pendidikan.

3. Bapak Helminsyah, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah banyak membantu serta bersedia meluangkan waktu, pemikiran dan mengarahkan penulisan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Uly Muzakir, MT selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, pemikiran dan mengarahkan penulisan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah membantu, membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
6. Kepada Bapak Kepala sekolah SDN Kuta Pasie yang telah memberikan izin kepada penulis dalam rangka pengumpulan data skripsi ini.
7. Guru dan siswa-siswa SDN Kuta Pasie yang telah ikut membantu dalam mengumpulkan data skripsi ini.
8. Seluruh staf Universitas Bina Bangsa Getsempena, staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak membantu dalam mengurus segala keperluan selama perkuliahan hingga selesai skripsi ini.
9. Ayahanda dan Ibunda yang selalu mendoakan setiap langkah, yang selalu memberikan saya semangat dalam menyelesaikan pendidikan.
10. Teman-teman mahasiswa Progra Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh angkatan 2020 yang telah memberikan motivasi dan dukungan serta bantuan dalam

menyelesaikan penulisan skripsi ini

Penulis Menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, baik dari segi isi atau teknik penyajian, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk membantu penulis demi meningkatkan mutu penulisan skripsi ini.

ABSTRAK

Salah satu faktor yang mempengaruhi proses suatu pembelajaran yaitu kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan yang berakibat pada kurangnya minat dan hasil belajar siswa. Solusi dari permasalahan ini yaitu dengan penerapan Media Quiz Interaktif. Penerapan media quiz interaktif dapat membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru, namun siswa turut aktif pada saat proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media quiz interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran ipas materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SDN Kuta Pasie. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen jenis one group. Penelitian ini dilakukan di SDN Kuta Pasie pada kelas IV yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pretest dan posttest untuk melihat perbedaan antara sebelum dan setelah penerapan media quiz interaktif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan minat belajar siswa pada pretest bahwa hasil dari keseluruhan 46,83 dengan persentase 66,9%, sedangkan minat belajar pada posttest mendapatkan hasil keseluruhan 63,54 dengan persentase 90,77%.

Adapun hasil penelitian hasil belajar siswa pada pretest mendapatkan nilai keseluruhan 35,83 dengan persentase 35,83%, sedangkan hasil belajar pada posttest mendapatkan hasil keseluruhan 74,17 dengan persentase 74,17%. Analisis dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan bantuan SPSS 27 for windows berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil uji t baik minat belajar siswa maupun hasil belajar siswa mendapatkan nilai signifikan sebesar 0,000. Hal ini berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka dapat diambil kesimpulan H_a diterima dan H_0 ditolak artinya Media Quiz Interaktif berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SDN Kuta Pasie.

Kata Kunci: Media Quiz Interaktif, Minat Belajar, Hasil Belajar, IPAS, Kerajaan-Kerajaan Di Nusantara.

ABSTRACT

One of the factors that influences the learning process is the lack of innovation in choosing learning media, causing learning to become less interesting and boring, which results in a lack of interest and student learning outcomes. The solution to this problem is by implementing Interactive Media Quiz. The application of interactive quiz media can make students enthusiastic about participating in learning because learning does not only focus on the teacher, but students are active during the learning process.

This research aims to determine the effect of interactive quiz media on students' interest and learning outcomes in social science lessons on kingdoms in the archipelago, class IV at SDN Kuta Pasie. This research uses a quantitative approach with a one group pre-experimental design. This research was conducted at SDN Kuta Pasie in class IV, totaling 24 students. The data collection technique in this research is by conducting a pretest and posttest to see the differences between before and after the implementation of interactive quiz media. Based on the results of research that has been carried out, student interest in learning in the pretest shows that the overall result is 46.83 with a percentage of 66.9%, while interest in learning in the posttest gets an overall result of 63.54 with a percentage of 90.77%.

*The research results showed that student learning outcomes in the pretest got an overall score of 35.83 with a percentage of 35.83%, while learning outcomes in the posttest got an overall score of 74.17 with a percentage of 74.17%. The analysis in this study used the *t* test with the help of SPSS 27 for windows based on a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of the *t* test, both student interest in learning and student learning outcomes, obtained a significant value of 0.000. This means that $0.000 < 0.05$, it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that Interactive Quiz Media has an influence on students' interest and learning outcomes in science and science lessons on kingdoms in the archipelago, class IV at SDN Kuta Pasie.*

Keywords: *Interactive Quiz Media, Interest in Learning, Learning Results, Science and Technology, Kingdoms in the Archipelago*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Deskripsi Teoritik.....	11
2.1.1 Teori Belajar	11
2.1.2 Pembelajaran	13
2.2 IPAS	15
2.2.1 Kerajaan-Kerajaan di Nusantara.....	15
2.3 Media Pembelajaran	20
2.3.1 Manfaat Media Dalam Pembelajaran	22
2.4 Quiz Interaktif	23
2.4.1 Manfaat Media Quiz Interaktif.....	24
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Quiz Interaktif	24
2.4.3 Langkah-langkah Penggunaan Media Quiz Interaktif Dalam Penelitian	25

2.5 Minat Belajar	26
2.5.1 Fungsi Minat dalam Pembelajaran	27
2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	28
2.5.3 Indikator Minat Belajar	29
2.6 Hasil Belajar	31
2.6.1 Ciri-ciri Hasil Belajar	32
2.6.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	32
2.6.3 Indikator Hasil Belajar	32
2.7 Penelitian yang Relevan	33
2.7.1 Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Pendekatan Penelitian.....	36
3.2 Populasi dan Sampel.....	38
3.2.1 Populasi	38
3.2.2 Sampel	38
3.3 Variabel Penelitian	39
3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	40
3.5 Teknik Analisis Data	45
3.5.1 Validitas.....	45
3.5.2 Reliabilitas	46
3.5.3 Tingkat Kesukaran Soal	48
3.5.4 Daya Beda Soal	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
4.1.1 Kerajaan-Kerajaan di Nusantara	52
4.2 Pelaksanaan Penelitian	53
4.2.1 Tahap Pelaksanaan	54
4.3 Uji Instrumen/Teknik Pengumpulan Data.....	54

4.3.1 Validitas.....	54
4.3.2 Reliabilitas	56
4.3.3 Tingkat Kesukaran Soal	57
4.3.4 Daya Beda Soal	59
4.4 Paparan Data Pretest dan Posttest Minat Belajar dan Hasil Belajar.....	60
4.5 Analisis Data Penelitian	62
4.5.1 Uji Normalitas	62
4.5.2 Uji Hipotesis	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.7.1 Kerangka Berfikir35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain One Group Pretest Posttest Design	37
Tabel 3.2 Populasi Siswa SDN Kuta Pasie	38
Tabel 3.3 Sampel Siswa Kela IV SDN Kuta Pasie	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kuesioner/Angket Minat	41
Tabel 3.5 Skala Likert	42
Tabel 3.6 Kategorisasi Nilai Hasil Kuesioner	42
Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen Tes	48
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kesukaran Suatu Item Soal	44
Tabel 3.9 Kriteria Daya Beda Soal	46
Tabel 4.1 Validitas Angket Minat Pretest dan Posttest.....	55
Tabel 4.2 Validitas Instrumen Hasil Belajar Pretest dan Posttest.....	56
Tabel 4.3 Reliabilitas Angket Kuesioner Pretest dan Posttest	57
Tabel 4.4 Instrumen Soal Tes Pretest dan Posttest	57
Tabel 4.5 Kriteria Tingkat Kesukaran Suatu Item Soal	58
Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Suatu instrumen Soal Tes pretest dan Postest	58
Tabel 4.7 Kriteria Daya Beda Soal	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Soal Tes Pretest dan Posttest.....	59
Tabel 4.9 Data Pretest Posttest Minat Belajar.....	60
Tabel 4.10 Pretest-Posttest Hasil Belajar Siswa	61
Tabel 4.11 Normalitas Minat Belajar Kolmogorov-Smirnove	62
Tabel 4.12 Normalitas Hasil Belajar kolmogorov-Smirnove	63
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Uji T	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Siswa.....	69
Lampiran 2 Modul	70
Lampiran 3 Media Quiz Interaktif	74
Lampiran 4 Instrumen Angket Kuesioner.....	79
Lampiran 5 Intrumen Soal Tes	80
Lampiran 6 Nilai Pretest dan Postest Angket Kuesioner.....	82
Lampiran 7 Nilai Pretest dan Postest Intrumen Soal Tes.....	84
Lampiran 8 Lembar Jawaban Siswa Pretest dan Postest	86
Lampiran 9 Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	126
Lampiran 10 Uji Validitas Instrumen Soal	127
Lampiran 11 Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar.....	128
Lampiran 12 Uji Reliabilitas Intrumen Soal	128
Lampiran 13 Uji Tingkat Kesukaran Soal Intrumen Soal	128
Lampiran 14 Uji Daya Beda Soal Intrumen Soal	129
Lampiran 15 Uji Normalitas Minat Belajar dan hasil Belajar	129
Lampiran 16 Uji Hipotesis Minat Belajar dan hasil Belajar.....	129
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	130
Lampiran 18 Surat Penelitian.....	134
Lampiran 19 Lembar Validasi Angket Minat	136
Lampiran 20 Lembar Validasi Instrumen Soal Tes	137
Lampiran 21 Validasi Angket dan Soal Tes	140
Lampiran 22 Dokumentasi Validasi	142

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha untuk menciptakan kegiatan belajar. Tujuan dari pendidikan adalah membangun manusia yang berkualitas serta berkarakter hingga mempunyai wawasan yang luas sehingga dapat menggapai cita-cita yang diinginkan serta dapat menyesuaikan diri dengan baik di berbagai lingkungan. Menurut *Undang-undang No. 20 Tahun 2003* Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Standar Nasional Pendidikan sebagai kriteria minimal sistem pendidikan di Indonesia dijelaskan dalam peraturan pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum pendidikan.

Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang bisa memberikan dan memfasilitasi kebutuhan dari setiap peserta didiknya. Pendidikan seharusnya dapat memberikan kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk memperoleh pendidikan yang baik dan berkualitas, tanpa terkecuali. Hal tersebutlah yang terus diupayakan dan menjadi harapan oleh pelaku pendidikan di Indonesia. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang tidak memperoleh pendidikan yang sesuai dengan potensinya karena beberapa faktor.

Sampai dengan sekarang ini, pendidikan di Indonesia masih belum banyak perubahan, dimana masih menerapkan sistem pembelajaran lama yang menganggap semua anak adalah sama, lebih berpusat pada guru, tanpa memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Dari semua perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu, sudah sepatutnya pendidikan di Indonesia ini mampu mengakomodasi perbedaan tersebut dengan baik. Pendidikan harus terbuka untuk semua peserta didik serta mampu memberikan berbagai kebutuhan yang mereka butuhkan. Padahal sejatinya, keragaman siswa juga memiliki dampak pada pemenuhan target kurikulum pendidikan (Ayuni, 2023)

Belajar adalah mengembangkan karakter dalam proses menggali ilmu pengetahuan. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara langsung agar siswa memiliki pembelajaran yang bermakna. Hal tersebut berkaitan dengan UU nomor 20 thn 2003 pasal 40 ayat 2 mengenai guru serta tenaga kependidikan lainnya harus membangun pembelajaran yang memiliki makna, menyenangkan, serta inovatif. Kegiatan belajar yang berkualitas adalah kegiatan belajar yang dapat menggapai tujuan dari pembelajaran tersebut dan menciptakan perubahan tingkah laku bagi peserta didik.

Menurut buku IPS Kependidikan Dasar, Penerbit Nawa Litera (2023:127), IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

2Dalam pembelajaran IPAS, kerajaan-kerajaan di Nusantara merupakan materi yang dipilih karena diperlukan pemahaman dari sisi pendalaman materi, sehingga siswa memerlukan strategi yang tepat untuk mempelajarinya. Namun berdasarkan fakta yang penulis temukan di lapangan, penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif dan variatif belum dilakukan. Proses kegiatan belajar mengajar di sekolah masih terkesan monoton sehingga belum tercapainya minat dan hasil belajar yang maksimal. Untuk itu diperlukan media pembelajaran untuk menunjang minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan awal yang dilakukan oleh penulis pada 28 November 2023 di SDN KUTA PASIE bahwa didapati masih rendahnya minat dan hasil belajar IPAS peserta didik. Hal tersebut diketahui dari kurangnya kepedulian dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan presentase rata – rata penilaian dari soal-soal latihan peserta didik yang masih sangat rendah. Hal tersebut dibuktikan dari 24 jumlah siswa kelas IV secara keseluruhan, namun hanya 10 siswa yang dapat menjawab soal latihan yang diberikan oleh guru dengan persentase 41,6%. Hasil belajar yang rendah, dipengaruhi oleh beberapa faktor selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun salah satu faktor yang memengaruhi proses pembelajaran IPAS, yaitu kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPAS menjadi kurang menarik dan membosankan sehingga berakibat pada kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada penurunan hasil belajar IPAS.

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Sudewiputri & Dharma, 2021) bahwa rendahnya motivasi belajar berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik, sehingga nantinya proses pembelajaran terkesan kurang optimal.

Demikian juga yang diungkapkan oleh (Isnaeni & Hildayah, 2020) bahwa hasil belajar yang baik dihasilkan dari motivasi belajar yang tinggi. Hasil belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar mereka (Irawati et al., 2021) yang nantinya dapat memberikan informasi mengenai sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan. Menghadapi permasalahan tersebut, maka perlu adanya langkah dalam membantu peserta didik guna meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat (Atapukang, 2016).

Menurut Bastian dkk, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya (Bastian 2019:29). Dengan definisi yang lebih rinci, Sri Anitah dalam kutipan Indramawan mengemukakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang membuat siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dijadikan perantara peyampai pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Surahmawan et al., 2021). Media Pembelajaran juga merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik maupun sebaliknya (Harsiwi & Arini, 2020).

Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik (Husniyah, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang kreatif, dan inovatif serta sekolah dapat memfasilitasi pembelajaran dengan baik, kemungkinan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pada pembelajaran disekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian dari guru. Melalui media diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehingga terciptalah interaktif edukatif. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Namun dalam implementasinya masih banyak media pembelajaran yang kurang efektif. Seorang guru harus mampu memberikan pelayanan untuk menyampaikan ilmu yang sebaik mungkin kepada peserta didik, sehingga pengetahuan peserta didik menjadi bertambah. Guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung materi tersebut. Oleh karena itu diperlukan media yang kreatif dan inovatif, salah satunya yaitu media quiz interaktif.

Menurut Risqiyah (2011) quis interaktif adalah sebuah aplikasi dimana didalam fitur atau menu dari aplikasi tersebut memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi. Pada quis interaktif bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien dan

mampu melatih kemampuan siswa, sehingga menggapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

Minat belajar tidak terlepas dari seorang siswa terhadap pembelajaran sebagai dorongan atau rasa menyukai terhadap suatu kegiatan pembelajaran. Minat belajar timbul dari faktor internal dan aspek psikologi yang memiliki pengaruh yang sangat dasar pada proses kegiatan pembelajaran dan kemajuan bagi peserta didik, serta kemajuan bagi siswa (AH et al., 2019).

Dalam minat belajar siswa terdapat alat ukur untuk mengukur pencapaian minat peserta didik dalam pembelajaran yang bisa disebut dengan Indikator Minat. Menurut safari dalam (Ricardo & Meilani, 2017) terdapat indikator pada minat belajar yang diantaranya, timbul rasa suka dan terdorong dalam pembelajaran, memiliki keterlibatan aktif, cenderung lebih memperhatikan, mempunyai konsentrasi yang besar.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar, dengan kata lain hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang.

Penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh dilakukan oleh (Kurniawan & Huda, 2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” Hasil penelitian terdapat pengaruh yang dapat terlihat terhadap minat belajar siswa IPA yang menggunakan aplikasi quizizz pada kelas 5B dengan yang tidak diberikan perlakuan menggunakan aplikasi quizizz 5A. Selanjutnya, pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz juga memberikan dampak yang positif pada ketertarikan siswa pada pembelajaran IPA.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Fadillah(2023) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas SD". Hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan dengan Quizizz sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang artinya terdapat peningkatan kognitif pada siswa, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung, dan hasil rata-rata menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajaran memiliki hasil yang lebih baik.

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang di atas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Quiz Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara Kelas IV SDN KUTA PASIE”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi siswa SDN Kuta Pasie pada pelajaran IPAS khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan, diantaranya adalah:

1. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kuta Pasie pada pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena metode pembelajaran hanya berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah.

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang jadi batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus terhadap pengaruh media Quiz Interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kuta Pasie pada pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara. Media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah Quiz Interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh terhadap penggunaan media quiz interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran ipas materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SDN Kuta Pasie?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media quiz interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran ipas materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SDN Kuta Pasie.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Setelah melalui penelitian ternyata strategi quiz interaktif dapat mempengaruhi terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran ipas materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SDN Kuta Pasie, maka penggunaan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai acuan serta referensi untuk diterapkan di pelajaran-pelajaran lainnya, serta bermanfaat bagi sekolah dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan tingkat keprofesionalisme guru dalam pengelolaan pembelajaran, serta dapat menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi guru akan pentingnya media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif kedepannya

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian mengenai penggunaan media quiz interaktif diharapkan dapat menambah pengalaman baru dengan diterapkan quiz interaktif sehingga siswa lebih semangat aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat memudahkan pemahaman siswa mengenai suatu materi yang disampaikan guru, serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran ipas ini.

3. Bagi Peneliti

Manfaat hasil penelitian bagi peneliti lain yaitu untuk menambah wawasan pengetahuan serta diharapkan dapat dijadikan kajian dan penunjang dalam pengembangan pengetahuan penelitian lainnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritik

2.1.1 Teori Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), secara etimologi belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (Purwadarminta, 2016:78). Belajar juga diartikan usaha memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan atau mengetahui pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman dan mendapatkan informasi atau menemukan (Baharuddin, 2008: 13).

Istilah teori belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu (Susanto, 2013). Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan pengetahuan dan pribadi manusia melalui belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan dan menghasilkan prestasi yang berguna bagi kehidupan manusia. Menurut Uno (2011:22) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Sedangkan menurut (Simbolon, 2020) Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar. Menurut (Kasmini & Fauziah, 2019) faktor- faktor yang mempengaruhi belajar menjadi 3 macam, yaitu:

- 1) faktor internal, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa
- 2) faktor eksternal yang merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa
- 3) faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

(Anzar & Mardhatillah, 2017) menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Adapun tingkah laku yang dikategorikan sebagai perilaku belajar memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

- a) Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar (Suatu perilaku digolongkan sebagai aktivitas belajar apabila pelaku menyadari adanya perubahan tersebut atau sekurang kurangnya merasakan adanya suatu perubahan pada dirinya. Misalnya bertambahnya pengetahuan)
- b) Perubahan bersifat positif dan aktif (Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari proses belajar apabila perubahan-perubahan itu bersifat positif dan aktif. Dikatakan positif apabila perilaku senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak usaha belajar semakin banyak perubahan yang diperoleh.

Perubahan dalam belajar bersifat aktif berarti bahwa perubahan tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu sendiri. Oleh sebab itu, perubahan tingkah laku karena proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya dan disebabkan oleh dorongan dari dalam tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar)

- c) Perubahan bersifat permanen (Perubahan karena belajar bersifat menetap atau permanen. Misalnya kecakapan seorang anak dalam bermain sepeda setelah belajar tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus berkembang jika terus dilatih dan digunakan)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar tidak hanya berasal dari dalam diri siswa akan tetapi terdapat pula dari luar diri siswa.

2.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti pembelajaran adalah menyampaikan pikiran, ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Warsita, 2008: 265). Definisi ini lebih berorientasi kepada pendidik (guru) sebagai pelaku perubahan.

Menurut Miarso (2004:528), pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu. Jadi inti dari pembelajaran itu adalah segala usaha yang dilakukan oleh guru/pendidik sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Dari pernyataan tersebut, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, sebagai pendidik yang baik hendaknya memahami dan menerapkan konsep dasar belajar dan pembelajaran serta tujuan dari belajar dan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dalam kondisi pembelajaran yang efektif dan kondusif. Menurut Munandar (dalam Suyono dan Hariyanto) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Kondisi lingkungan sekitar dari siswa sangat berpengaruh terhadap kreativitas yang akan diciptakan oleh peserta didik. Disaat ketika peserta didik merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai.

Perbedaan antara belajar dan pembelajaran terletak pada penekanannya. Belajar lebih menekankan pada pembahasan tentang siswa dan proses yang menyertai dalam rangka perubahan, sedangkan pembahasan dari pembelajaran cenderung menekankan pada guru dan upaya untuk membuat siswa belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sejalan dengan yang dikemukakan (Annisa & Erwin, 2021) bahwa proses pembelajaran yaitu ketika komunikasi terjalin antara pengajar dan peserta didik, sehingga menentukan nilai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.2 IPAS

Pada Kurikulum Merdeka yang merupakan kurikulum yang diterapkan akhir-akhir ini terdapat dua mata pelajaran yang digabungkan yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang disingkat menjadi IPAS di sekolah dasar. Penggabungan tersebut dikarenakan peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir secara holistik, utuh dan konkret. Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS 2023 memiliki respon yang positif, diantaranya guru telah memahami esensi dari adanya mata pelajaran IPAS itu tersendiri (Marwa, 2023).

IPAS merupakan peleburan dari dua mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA dan IPS. Kemudian guru juga menilai bahwa IPAS memudahkan guru dan peserta didik dalam belajar karena materi yang terdapat dalam IPAS merupakan materi esensial yang merupakan irisan dari kedua mata pelajaran sehingga dapat mengurangi beban dalam mengejar materi dan capaian pembelajaran sehingga guru bisa memiliki banyak waktu dalam memfasilitasi peserta didik agar dapat bereksplorasi melalui berbagai model dan metode pembelajaran yang menarik (Rusilowati, 2022).

2.2.1 Kerajaan-Kerajaan di Nusantara

1) Kerajaan bercorak Hindu-Buddha

Hindu-Buddha masuk ke Indonesia karena dibawa oleh para Pendeta Brahmana dan pedagang India. Awal mula perkembangan dari kerajaan Hindu-Budha dimulai dari berkembangnya budaya antara hindu-budha yaitu seni ukir dan seni rupa. Setelah

itu, bermunculan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

2) Kerajaan bercorak Islam

Agama Islam masuk ke Indonesia melalui para pedagang yang berasal dari Arab, Persia, dan Gujarat. Waktu itu, kekuatan Kerajaan Majapahit dan Sriwijaya sudah mulai melemah. Kerajaan-kerajaan yang berada di bawah kekuasaan mereka mulai melepaskan diri dan raja-raja mereka memeluk agama Islam. Setelah itu, bermunculan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Kerajaan Islam pertama masuk ke Indonesia yaitu di Sumatra. Adapun penyebaran Islam meluas hingga ke Jawa yang disebarkan oleh para Wali Songo.

A. Kerajaan bercorak Hindu

- a) Kerajaan Kutai (400 M), Kalimantan Timur, Oleh Raja Kudungga,;Aswawarman;Mulawarman, peninggalan sejarah berupa Prasasti/Stupa berbentuk tulisan huruf Pallawa.
- b) Kerajaan Tarumanegara (450 M), Bogor, Jawa Barat, Oleh Raja Purnawarman, peninggalan sejarah berupa Prasasti Kebon Kopi; Prasasti Jambu; Prasasti Muara Cianten; Prasasti Tugu, Prasasti Lebak.
- c) Kerajaan Kalingga (674 M), Jawa Tengah, Oleh Ratu Shima, peninggalan sejarah berupa Prasasti Tukmas; Prasasti Sojomerto; Candi Angin; Candi Buprah.
- d) Kerajaan Mataram Hindu (730 M), Jawa Tengah, Oleh raja Sanjaya; Rakai Panangkaran; Raja Balitung, peninggalan sejarah berupa Kompleks Candi Prambanan.

- e) Kerajaan Kediri (1117 M), Jawa Timur, oleh Raja Jayabaya; Kertajaya, peninggalan sejarah berupa Prasasti Padlegan, Prasasti Hantang, Kitab-kitab karya Mpu Panuluh dan Mpu Sedah.
- f) Kerajaan Singosari (1222 M), Jawa Timur, Oleh Raja Ken Arok; Kertanegara, peninggalan sejarah berupa Candi Jago, Candi Kidal, Candi Singosari, Candi Kagenengan.
- g) Kerajaan Majapahit (1292 M), Jawa Timur, Oleh Raja Raden Wijaya; Jayanegara; Hayam Wuruk, peninggalan sejarah berupa Candi Penataran; Candi Tikus; Candi Sumber Jadi; Kitab Negarakertagama karangan Mpu Prapanca, yang menuliskan kata Pancasila.

B. Kerajaan Bercorak Buddha

- a) Kerajaan Sriwijaya (600 M), Sumatera Selatan, oleh Raja Balaputera Dewa; Sri Sangrama Wijaya, peninggalan sejarah berupa Prasasti Kedukan Bukit; Prasasti Talang Tuo; Prasasti Telaga Batu; Prasasti Kota Kapur.
- b) Kerajaan Mataram Buddha (750 M), Jawa Tengah, oleh Raja Bhanu; Wisnu; Indra; Samaratungga, peninggalan sejarah berupa Candi Kalasan; Candi Sewu; Candi Pawon; Candi Mendut; Candi Borobudur; Candi Ngawen.

C. Kerajaan Bercorak Islam

Menurut berbagai sumber sejarah, agama Islam masuk pertama kalinya ke nusantara sekitar abad ke 6 Masehi. Saat kerajaan-

kerajaan Islam masuk ke tanah air pada abad ke 13, berbagai kerajaan Hindu Budha juga telah mengakhiri masa kejayaannya. Kerajaan Islam di Indonesia yang berkembang saat itu turut menjadi bagian terbentuknya berbagai kebudayaan di Indonesia. Kemudian, salah satu faktor yang menjadikan kerajaan-kerajaan Islam makin berjaya beberapa abad yang lalu ialah karena dipengaruhi oleh adanya jalur perdagangan yang berasal dari Timur Tengah, India, dan negara lainnya. Berikut kerajaan-kerajaan islam yang ada di Nusantara:

- a) Kerajaan Samudera Pasai (1297-1326 M), Nangroe Aceh Darussalam, Oleh Sultan Malik As-Salih; Sultan Malik At-Tahir; Sultan Ahmad; Zaenal Abidin, peninggalan sejarah berupa Batu Nisan Makam Sultan Malik As-Salih; Cakra Donya (sebagai hadiah dari Kaisar Cina).
- b) Kerajaan Aceh (1267-1521 M), Nangroe Aceh Darussalam, oleh Ali Mughayat; Salahuddin; Alauddin Riayat Syah; Sultan Iskandar Muda I; Iskandar Tsani (Sultan Iskandar Muda II); Ratu Tajul Alam Syafiatuddin Syah. Kerajaan Aceh , Nangroe Aceh Darussalam ini mengalami puncak kejayaan pada saat masa pemerintahan Sultan Iskandar muda. Adapun peninggalan sejarah berupa onumen Darussalam; Makam Sultan Iskandar Muda I; Kherkoff (kuburan serdadu Belanda)
- c) Kerajaan Demak (1475-1568 M), Demak, Jawa Tengah, oleh Raden Patah; Adipati Unus; Sultan Trenggono; Pangeran

Hadiwijaya, peninggalan sejarah berupa Masjid Agung Demak; Piring Campa; Saka Tatal (tiang utama masjid); Bedug dan Kentongan.

- d) Kerajaan Banten (1526-1816 M), Serang, Banten, oleh Sultan Hasanuddin; Syekh Maulana Yusuf; Maulana Muhammad; Pangeran Ratu; Sultan Ageng Tirtayasa. Kerajaan ini pernah terjadi politik adu domba VOC pada masa pemerintahan oleh Sultan Tirtayasa yang menyebabkan terjadinya konflik dengan putranya yang bernama Sultan Haji. Adapun peninggalan sejarah dari kerajaan ini diantaranya Masjid Banten; Benteng Speelwijck; Meriam Kuno Ki Amuk.
- e) Kerajaan Ternate (1257-1683 M), Maluku Utara, Oleh Sultan Zaenal Abidin; Sultan Hairun; Alauddin Riayat Syah; Sultan Baabullah, peninggalan sejarah berupa Istana Sultan Ternate; Benteng Kerajaan Ternate; Masjid Ternate.
- f) Kerajaan Tidore (1081-1815 M), Maluku, oleh Sultan Mansur; Sultan Nuku, peninggalan sejarah berupa Benteng peninggalan Portugis dan Spanyol.
- g) Gowa (1320-1667 M), Makassar, Sulawesi Selatan, oleh Sultan Alauddin; Muhamad Said; Sultan Hasanuddin, peninggalan sejarah berupa Benteng Ujung Pandang; Makam Sultan Hasanuddin.

2.3 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6). Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005:3). Musfiqon (2012: 28) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Sadiman, dkk (2011:17) menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Karena variasi dan ketepatan penggunaannya, dapat meningkatkan gairah dalam belajar.

Menurut (Prihatmoko, 2016) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini adalah penjelasan dari keempat media tersebut:

- a. Media Visual : Jenis media yang hanya menggunakan indrapenglihatan saja.

Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat

tergantung pada kemampuan penglihatannya.

- b. Media Audio : Jenis media yang hanya menggunakan indra pendengaran. Pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan pendengaran.
- c. Media audio visual : Jenis media yang melibatkan indra penglihatandan indra pendengaran dalam proses pembelajaran. Pesan yang dapat di sampaikan dari media ini berupa pesan verbal yang mengandalkan pendengaran dan non verbal mengandalkan penglihatan.
- d. Multimedia: Media yang menggabungkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui mediateks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Dengan adanya media dalam suatu proses pembelajaran, maka akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam suatu kelas.

Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut. Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran

langsung (Hasan et al., 2020).

2.3.1 Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif
- i) Kehadiran media yang menarik, berwarna, dan variatif dapat membuat anak lebih aktif, terlibat, bebas eksplorasi dan mencoba hal baru dalam kegiatan pembelajaran melalui bermainnya

2.4 Quiz Interaktif

Menurut Indriyani (2015) kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan. Oleh karena itu, siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis interaktif bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien dan mampu melatih kemampuan siswa.

Aniqotunnisa (2013) menjelaskan bahwa kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pembelajaran secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Ernawati (2011), bahwa kuis interaktif merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan sebagai alternatif belajar mandiri. Siswa mendapatkan materi pembelajaran bukan hanya dari ceramah saja, tetapi juga dapat diperoleh dari pertanyaan- pertanyaan yang sifatnya interaktif. Interaktif di sini seperti yang dijelaskan oleh Sanjaya (dalam Ikhwan, 2015) bahwa prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Quis Interaktif Kuis interaktif bertujuan untuk menguji seseorang yang mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan pendidikan yang disertai dengan kecerdasan, kecermatan, ketepatan waktu, kuis dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Quiz interaktif dalam penelitian ini yaitu berupa tampilan materi-materi yang akan dipelajari yaitu kerajaan-kerajaan di Nusantara pada tampilan awal, selanjutnya dilanjutkan dengan soal-soal quiz untuk dikerjakan oleh siswa.

2.4.1 Manfaat Media Quiz Interaktif

Adapun manfaat dari penggunaan media quiz interaktif adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media kuis interaktif ini bisa membuat peserta didik semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dikelas karena baik materi maupun soal quiz yang ditampilkan lebih menarik dan bervariasi, sehingga pembelajaran tidak membosankan.
2. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru, karena penggunaan quiz interaktif ini mengharuskan siswa turut aktif pada saat proses pembelajaran.
3. Quiz interaktif juga merangsang siswa untuk belajar, karena siswa tertantang pada saat mengerjakan soal quiz yang nantinya diberikan oleh guru

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Media Quiz Interaktif merupakan pembelajaran yang optimal karena bervariasi dalam menampilkan materi dan soal quiz. Hal ini akan mengurangi tingkat kebosanan dan kejenuhan siswa.

2.4.2 Kelebihan Media Quiz Interaktif

Kelebihan Median Quiz Interaktif adalah:

- 1) Penyajiannya soal yang lebih menarik dibandingkan dengan soal latihan biasa, dimana pada quiz interaktif terdapat varian warna pada teks, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto sehingga terkesan lebih menarik

- 2) Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur seperti teks, gambar serta animasi, yang membuat media menjadi lebih menarik
- 3) Terdapat tampilan jawaban salah dan jawaban benar pada saat pelaksanaan quiz berlangsung
- 4) Proses pembuatan/pengeditan media ini dapat dilakukan tanpa adanya internet

2.4.3 Langkah-Langkah Penggunaan/Penerapan Media Quiz Interaktif

- 1) Peserta didik dan guru memulai dengan berdoa bersama
 - 2) Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru
 - 3) Guru memotivasi peserta didik dengan menyanyikan lagu “Garuda Pancasila dan dilanjutkan Tepuk Fokus.
 - 4) Guru melakukan apersepsi sebelum pembelajaran dimulai
 - 5) Guru memberikan berbagai pertanyaan pemantik terkait dengan materi pembelajaran
 - 6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - 7) Guru menampilkan power point terkait dengan materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara
 - 8) Guru menjelaskan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait dengan pembelajaran
 - 9) Selanjutnya memberikan kesempatan kepada peserta didik secara bergiliran untuk menjawab quiz interaktif dengan soal pilihan ganda yang ditampilkan
- Petunjuk:
- a) Menjawab salah satu jawaban yang dianggap benar
 - b) Jika jawaban yang terjawab salah, maka siswa tersebut harus

mengulang menjawab soal tersebut, sampai jawaban yang terjawab benar.

2.5 Minat Belajar

Minat belajar siswa merupakan sebagai kecenderungan dan keghairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Minat belajar siswa merupakan aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek yang sejenis.

Menurut Crow and Crow yang dikutip dari Djaali dalam bukunya Psikologi Pendidikan mengatakan bahwa minat belajar siswa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, kegiatan, benda dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Minat belajar adalah perasaan ingin tahu, mempelajari mengagumi atau memiliki sesuatu. Di samping itu, minat belajar merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar, dan lain-lain.

Minat belajar siswa merupakan suatu kesukaan, keghairahan, atau kesenangan akan sesuatu, minat belajar siswa adalah kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu obyek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu tersebut.

Minat belajar adalah keinginan seseorang untuk dapat mengikuti kegiatan belajar. Astuti (2015) mengemukakan bahwa minat belajar adalah suatu perasaan

senang atau rasa perhatian yang ada pada diri siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Sedangkan Supardi (2015) mengungkapkan minat belajar adalah suatu tindakan perubahan perilaku yang terjadi karena adanya sebuah keinginan yang berupa perhatian sehingga terdapat perasaan senang. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan minat belajar adalah suatu keinginan oleh individu dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukannya dengan perasaan senang dan sungguh-sungguh. Minat belajar siswa akan mempengaruhi tindakannya dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi minat itu sendiri dalam proses belajar adalah sebagai sebuah kekuatan yang mampu mendorong siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar (Astuti, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Minat belajar siswa timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari kebiasaan pada waktu belajar, minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses pembelajaran, yang mana pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan.

2.5.1 Fungsi minat dalam pembelajaran

- a) Sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk belajar.
- b) Pendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai tujuan
- c) Penentu arah perbuatan siswa yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai
- d) Penseleksi perbuatan, sehingga perbuatan siswa yang mempunyai motivasi senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin di capai

Menurut M. Chabib Thoha dan Abdul Mukti, fungsi minat adalah sebagai berikut:

- a) Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita
- b) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
- c) Minat membawa kepuasan

Dari beberapa fungsi minat dalam belajar dapat disimpulkan bahwa proses pencapaian keberhasilan dalam belajar sangat bergantung kepada minat, dengan minat siswa akan terus terdorong untuk mengoptimalkan dan tekun dalam belajar. Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran akan menjadi penghambat proses dalam belajar.

2.5.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Menurut Slameto yang dikutip oleh Euis Karwati dalam bukunya Manajemen kelas menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

- 1) Faktor Internal
 - a. Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh
 - b. Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.
- 2) Faktor Eksternal
 - a. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan

- b. Faktor sekolah, seperti metode/ media mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

Berdasarkan beberapa faktor di atas dapat kita ketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang mana faktor internal terdiri atas perhatian dalam belajar, keingintahuan dari diri sendiri, motivasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri atas aspek keluarga, aspek sekolah dan aspek masyarakat. Semua faktor tersebut sangat mempengaruhi minat belajar seorang siswa, sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

2.5.3 Indikator minat belajar

Menurut Slameto minat seseorang terhadap sesuatu diekpresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenangi, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu.

Adapun beberapa indikator minat belajar menurut Slameto terdiri dari:

1. Perasaan senang. Siswa yang berminat terhadap sesuatu objek akan merasa senang dan tidak bosan untuk mempelajarinya. Sehingga berdampak pada pemahamannya. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap perasaan tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. contohnya:

senang mengikuti pelajaran, tidak terlambat datang ke sekolah, memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran, tidak ada perasaan bosan, tidak ribut dikelas dan hadir saat pelajaran

2. Keterlibatan siswa Siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses pembelajaran. keaktifan siswa dapat didorong oleh guru. Guru berupaya untuk memberikan kesempatan siswa untuk aktif di kelas. Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya aktif dalam diskusi, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dari guru dan aktif dalam berbagi argument
3. Ketertarikan Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya semangat dalam mengikuti pelajaran, antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak menunda tugas dari guru, rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru dan mengerjakan tugas tepat waktu
4. Perhatian siswa Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contohnya: mendengarkan penjelasan guru dalam belajar, konsentrasi dalam belajar, mencatat materi, dan mau bertanya ketika materinya kurang jelas.

Berdasarkan beberapa indikator di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa itu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, karena minat berkaitan dengan perasaan senang terhadap sesuatu hal tersebut.

2.6 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021).

Belajar merupakan suatu proses yang dapat merubah tingkah laku seseorang sehingga memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengetahui perubahan-perubahan perilaku peserta didik kearah yang lebih meningkatkan hasil belajar.

2.6.1 Ciri-ciri hasil belajar

1. Adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu, dimana ketika seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya yang lebih baik dari sebelum proses belajar
2. Adanya perubahan belajar yang menuju pada perubahan yang lebih positif dan aktif dalam proses pembelajaran

2.6.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1. Faktor internal, yaitu yang bersumber dari dalam peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan
2. Faktor Eksternal, yaitu yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat

2.6.3 Indikator hasil belajar

Menurut Benjamin S.Bloom dengan Taxonomi of education objectives yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun

penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

1. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi
2. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku
3. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah

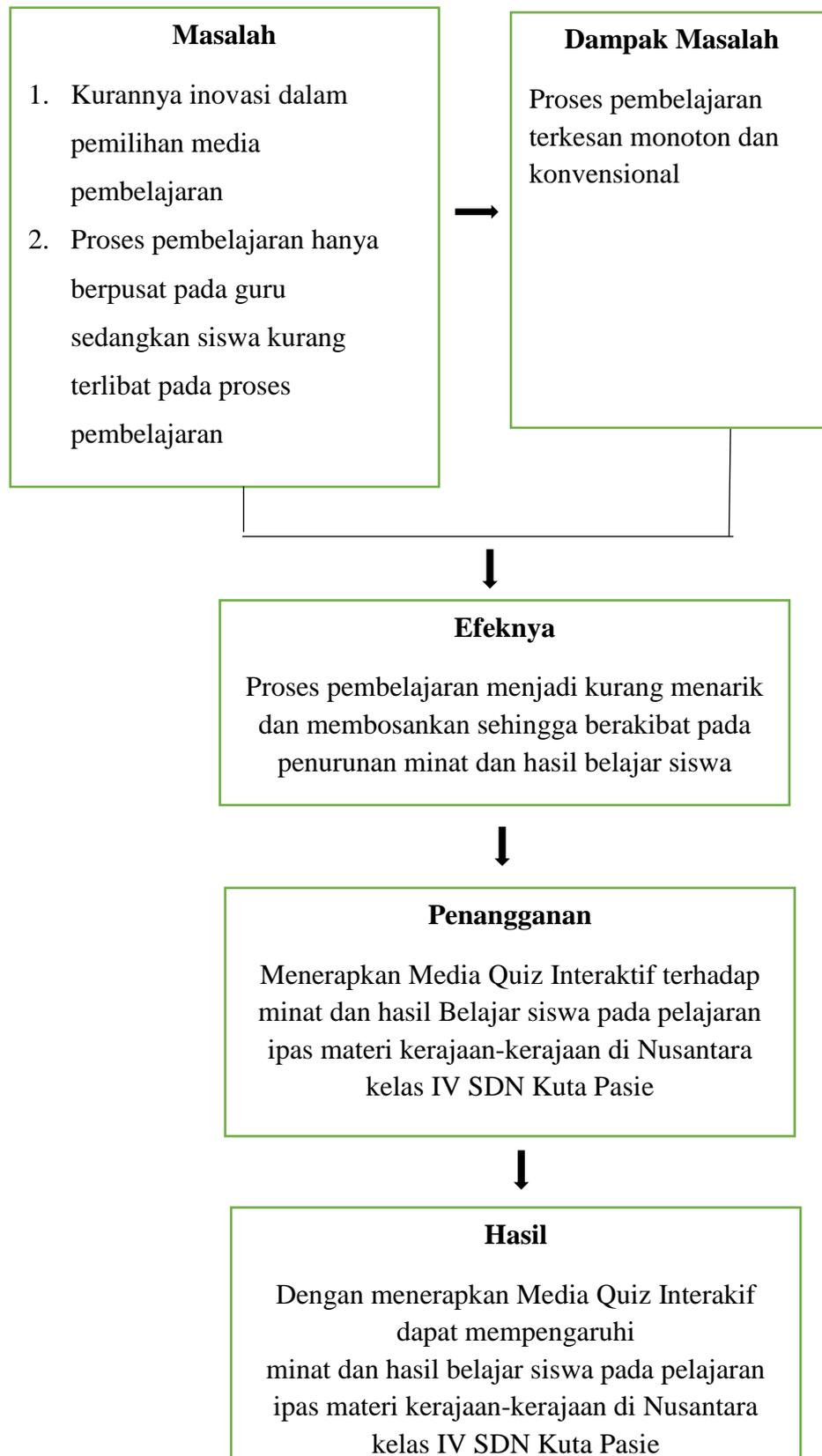
2.7 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Siska Yolanda(2021) dengan judul “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar” Hasil pada Uji hipotesis menggunakan Uji-t. dengan Kriteria H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan sebaliknya H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil perhitungan uji-t pada penelitian ini diperoleh = 9,71 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dikarenakan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($9,71 > 2,011$) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menunjukkan bahwa pada penelitian ini, hipotesis diterima berarti ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kramat Jati 19

Jakarta Timur.

2. Penelitian yang dilakukan oleh M. Aris Fadillah(2023) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD". Hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajarannya, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung, dan diperoleh rata-rata posttest 77,86, dengan nilai minimum 45 dan nilai maksimum 95, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional, semangat dan fokus siswa kurang terlihat terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran, dan diperoleh rata-rata posttest 74,28, dengan nilai minimum 45 dan nilai maksimum 90. Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa pembelajaran menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajarannya, memiliki hasil yang lebih baik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Fierda Arifia Mahayana 2021) yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Islam Sultan Agung 1 Semarang" Berdasarkan uji t paired sample t test dengan SPSS 25 yang dipilih untuk membantu pengujiannya, sig.(2-tailed) hasil uji signifikansi didapatkannya hasil yakni $0,000 < 0,05$, dari hasil tersebut memberikan artian jika H_0 pada penelitian ini ditolak, sedangkan untuk H_a pada penelitian ini bisa diterima, serta dapat dikatakan terdapat adanya pengaruh dari media interaktif quizizz dalam hasil belajar IPA kelas V SD Islam Sultan Agung 1 Semarang

2.7.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2020:13) merupakan metode penelitian dengan desain penelitian dengan spesifikasi sistematis, terencana, dan terstruktur berlandaskan pada filsafat positivisme, dengan kata lain metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, dan hasil penelitian, serta analisis dilakukan setelah data terkumpul.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen, menurut Arikunto (2014) studi eksperimen adalah mengusahakan timbulnya variabel- variabel dan selanjutnya dikontrol untuk dilihat motivasi belajar. Penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016: 72). Menurut Gay (dalam Emzir, 2017: 63) Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

Desain penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimental* designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena peneliti melihat hasil melalui beberapa tes yang dilakukan, yaitu dengan adanya pretest (sebelum perlakuan) dengan posttest

(sesudah perlakuan) untuk selanjutnya akan ditentukan perbandingan antara hasil keduanya.

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain *One Group Pretest Posttest Design*

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Pretest (pengamatan sebelum media quiz interaktif)

X : Tindakan (media quiz interaktif)

O₂: Posttest (pengamatan setelah media quiz interaktif)

Model Eksperimen ini melalui ini melalui tiga langkah yaitu

- a. Tahap pertama yaitu dengan memberikan pretest berupa angket minat dan soal tes untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan dilakukan
- b. Tahap kedua yaitu dengan memberikan perlakuan kepada subjek penelitian dengan menerapkan media quiz interaktif
- c. Tahap ketiga yaitu memberikan posttest untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

Desain ini digunakan sebagai tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui “ Pengaruh Media Quiz Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara Kelas IV SDN Kuta Pasie”.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2020: 126). Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam satu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan (Margono, 2017: 118). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i SDN Kuta Pasie yang berjumlah 153 orang.

Tabel 3.2 Populasi Siswa SDN Kuta Pasie

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	I	14	16	30
2	II	13	16	29
3	III	10	13	23
4	IV	14	10	24
5	V	11	16	27
6	VI	10	10	20
Jumlah		72	81	153

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016:118). Margono (2017: 121), mengatakan sampel adalah bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV. Pada Kelas IV di SDN Kuta Pasie hanya ada satu rombel yang terdiri dari 24 siswa. Latar belakang mengambil kelas ini yaitu karena adanya permasalahan yang terjadi pada Kelas IV di SDN Kuta Pasie, dimana pada kelas ini kurangnya minat atau keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran serta kurangnya penerapan media pembelajaran

yang kreatif dan inovatif. Berikut adalah tabel sampel kelas IV:

Tabel 3.3 Sampel Siswa kelas IV SDN Kuta Pasie

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	IV	10	14	24

3.3 Variabel Penelitian

Faisal dan ismayanti (2016), mengemukakan variabel sebagai kondisi-kondisi atau karakteristik-karakteristik yang oleh pengeksperimen dimanipulasikan, dikontrol atau di observasikan. Sedangkan menurut Arikunto (2018:149), mengemukakan variabel sebagai konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai.

Variable penelitian ini ada dua macam yaitu variable dependen atau sering disebut variabel terikat dan variable independen atau variabel bebas. Variabel independen (variable bebas) adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dahulu.

Dalam penelitian ini variable independen adalah penggunaan Media quiz interaktif (x). Variable dependen (variabel terikat) adalah variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian adalah minat (y_1) dan hasil belajar(y_2) siswa di kelas IV SDN KUTA PASIE.

Dalam penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (X) dan dua variabel terikat (Y_1) dan (Y_2), diantaranya adalah:

1. Variabel bebas adalah yang mempengaruhi, yaitu media Quiz Interaktif (X)
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi, yaitu Minat Belajar (Y_1)

dan Hasil Belajar (Y_2)

3.4 Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (pretest) Tes awal dilakukan sebelum treatment, Pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya media quiz interaktif
2. Treatment (pemberian perlakuan) Dalam hal ini peneliti menerapkan media quiz interaktif. Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah posttest (Tes akhir) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media quiz interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa

Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini ada 2, yaitu instrumen atau alat pengumpulan data terhadap minat belajar siswa dan alat pengumpulan data terhadap hasil belajar siswa.

1. Alat Pengumpulan Data Terhadap Minat Belajar Siswa

Berikut ini merupakan alat pengumpulan data terhadap minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Angket (Kuesioner) Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tipe pertanyaan dalam angket dibagi menjadi dua, yaitu: terbuka dan tertutup. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu berisi

sejumlah pernyataan beserta jawaban yang harus dipilih atau dijawab oleh responden. Adapun tujuan pemberian soal tes ini untuk memperoleh data tentang minat belajar siswa pada pembelajaran ipas.

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument penelitian Kuesioner/angket minat

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar					
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran					
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran					
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran					
5.	Termotivasi setelah pembelajaran					
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran					
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran					
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru					
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran					
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS					
11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru					
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi					
13.	Saya mengulangi pelajaran					

	dirumah ketika ada materi yang kurang saya pahami					
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					

Dalam penelitian ini digunakan skala likert dalam pengukuran.

Tabel 3.5 skala likert

Aternatif Jawaban	Keterangan	Skor	
		Positif	Negatif
SS	Sangat Setuju	5	1
S	Setuju	4	2
R	Ragu	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber. (sugiono, 2020:147)

Tabel 3.6 Kategorisasi Nilai Hasil Kuesioner

Nilai Interval	Kategorisasi
60-70	Sangat Baik
50-59	Baik
40-49	Kurang Baik
30-39	Tidak Baik
20-29	Sangat Tidak Baik

Sumber. (sugiono, 2020:43)

2. Alat Pengumpulan Data Terhadap Hasil Belajar(Pengetahuan)

Tes adalah serangkaian pernyataan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensia, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok(Arikunto, 1988:29). Sementara menurut Sodik dan Sinyoto (2015:28) tes dapat berupa pernyataan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan dengan maksud

mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (pretest) dan kemudian dilanjutkan dengan memberikan tes pada akhir pembelajaran (posttest).

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes

Mapel	KD	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal	
IPAS	1. Mengetahui kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang didaerahnya	Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara	Pilihan ganda	1	
		2. Mengetahui sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara serta peninggalannya	Menyebutkan kerajaan tertua di Indonesia beserta pendiri kerajaannya	Pilihan ganda	2
			Menyebutkan pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh	Pilihan ganda	3
			Proses masuknya agama Islam ke Indonesia	Pilihan ganda	4
			Menentukan kerajaan yang pernah menerima suatu hadiah dari Kaisar Cina	Pilihan ganda	5
			Menentukan peninggalan sejarah dari kerajaan bercorak islam	Pilihan ganda	6
			Menunjukkan kerajaan yang bukan merupakan kerajaan	Pilihan ganda	7

		bercorak Islam		
		Menentukan kerajaan yang pernah dipimpin oleh Ratu Shima	Pilihan ganda	8
		Menunjukkan kerajaan bercorak Budha	Pilihan ganda	9
		Menunjukkan peninggalan dari kerajaan Majapahit	Pilihan ganda	10

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Tabel 3.8 Kategori Kemampuan Hasil Belajar

Klasifikasi Nilai	Keterangan
81 – 100	Sangat Baik
66 – 80	Baik
56 – 65	Cukup
41 – 55	Kurang
>40	Kurang Sekali

(Arikunto, 2009)

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah pencatatan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan bukti yang akurat. Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data yang menyangkut latar belakang sekolah, data siswa, dokumentasi rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKPD serta dokumentasi kegiatan pada saat proses pembelajaran.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Analisis data merupakan kegiatan yang meliputi proses untuk berpikir, merinci, dan menguraikan sesuatu untuk dijadikan komponen sehingga masing-masing bisa dimengerti dengan mudah. Baik itu tentang hubungan antara komponen, fungsi dari masing-masing komponen, maupun fungsinya secara keseluruhan. (Komaruddin). Berikut kajian dari teknik analisis dalam penelitian ini:

3.5.1 Validitas

Menurut Arikunto (2010:211) bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument”. Instrumen dikatakan valid apabila alat tersebut cocok untuk mengukur apa yang akan diukur.

Validitas adalah pengukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan akan suatu instrumen terhadap konsep yang akan diteliti. Suatu instrumen adalah tepat untuk digunakan sebagai ukuran suatu konsep jika memiliki tingkat validitas yang tinggi. Sebaliknya, validitas yang rendah mencerminkan bahwa instrument kurang tepat diterapkan (Suharso, 2019).

Dalam penelitian ini instrumen yang akan diuji validitasnya adalah angket minat (kuesioner) dan soal instrumen tes. Dalam mencari validitas dari angket kuesioner minat dan soal instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 27 for windows. Untuk menentukan apakah suatu item itu layak digunakan atau tidak adalah dengan melakukan uji signifikan koefisien korelasi pada taraf

signifikan 0,05 (5%), yang artinya suatu item dinyatakan valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total item. Kriteria penilaian uji validitas yang digunakan tersebut yaitu:

- 1) Jika $r_{hitung} \geq$ (lebih besar) dari r_{tabel} , maka komponen kuesioner dinyatakan valid. Jika $r_{hitung} \leq$ (lebih kecil) dari r_{tabel} , komponen kuesioner dinyatakan tidak valid.
- 2) Jika $r_{hitung} \geq$ (lebih besar) r_{tabel} , maka instrumen soal tes dinyatakan valid. Jika $r_{hitung} \leq$ (lebih kecil) dari r_{tabel} , instrumen soal tes dinyatakan tidak valid.

Adapun kriteria validitas data dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3.9 kriteria Validitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Suharsimi Arikunto, 2010:75)

3.5.2 Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian guna untuk dapat mengetahui sejauh mana hasil dari suatu pengukuran dapat relative konsisten meskipun pengukuran tersebut dilakukan berulang kali (Singarimbun, 2015).

Suatu instrumen dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten, cermat dan akurat. Uji reliabilitas instrument dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrument sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran

dapat dipercaya. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan kriteria *Alpha Crombach*(Ghozali 2016) dengan bantuan SPSS 27 for windows.

Hasil perhitungan reliabilitas item soal instrumen penelitian variable minat dan hasil belajar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Jika nilai $r_{11} > 0,6$ maka instrument angket kuesioner minat dinyatakan reliabel. Jika nilai $r_{11} < 0,6$ maka instrument angket kuesioner minat dinyatakan tidak reliabel.
2. Jika nilai $r_{11} > 0,6$ maka instrument uji tes hasil belajar dinyatakan reliabel. Jika nilai $r_{11} < 0,6$ maka instrument uji tes hasil belajar dinyatakan tidak reliabel.

Setelah diperoleh reliabilitas dikonsultasikan dengan kategori koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Reliabilitas

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Sumber.: Amos Neoloka (2014)

3.5.3 Tingkat Kesukaran Soal

Menurut Azis (2016:18) tingkat kesukaran adalah seberapa mudah atau sulitnya suatu butir soal bagi sekelompok siswa. Secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat kesukaran merupakan tingkat mudah atau tidaknya suatu soal yang diberikan pada sekelompok siswa. Sudijono mengatakan bermutu atau tidaknya butir-butir tes hasil belajar diketahui dari derajat kesukaran yang dimiliki

oleh masing-masing butir item tersebut. Menurut Whiterington, angka indeks kesukaran item besarnya berkisar 0 sampai dengan 1,00. Untuk menghitung tingkat kesukaran butir tes dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 27 *for windows*. Penafsiran indeks kesukaran butir tes digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Kesukaran Suatu Item Soal

Indeks Kesukaran (P)	Keterangan
0,00-0,29	Item soal sukar
0,30-0,69	Item soal sedang
0,70-1,00	Item soal mudah

Sumber : Arikunto; 1999: 210)

3.5.4 Daya Beda Soal

Uji daya pembeda soal tes adalah tingkat kemampuan untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Untuk menentukan daya pembeda tiap item dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 27 *for windows*.

Adapun dalam menentukan daya beda soal instrumen tes dengan kriteria yang telah ditentukan, yaitu:

Tabel 3.12 Kriteria Daya Beda Soal

Daya Beda	Klasifikasi
0-0,20	Lemah
0,21 – 0,40	Sedang
0,41 - 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat kuat
Pertanda Negatif	Sangat jelek

Sumber : Arikunto (2003)

Setelah data terkumpul selanjutnya data akan diolah dengan menggunakan uji t sebagai alat pengujian hipotesis. Sebelum melakukan uji t maka penulis harus melakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas. Berikut kajian uji normalitas:

3.6 Analisis Data

Analisis data dapat dikumpulkan apabila keseluruhan data telah terkumpul. Analisis data dilakukan untuk memperoleh kesimpulan yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan. Analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan quiz interaktif terhadap minat dan hasil belajar IPAS. Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan eksperimen kuasi dengan pendekatan kuantitatif, maka dalam analisa datanya menggunakan analisis statistik deskriptif, dimana statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

Analisis data yang digunakan melalui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal , dan daya beda soal angket kuesiner dan soal instrumen soal tes. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji-t.

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variable, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilihat dari data hasil pretest dan posttest. Dengan kriteria keputusan dalam uji normalitas menurut Arifin (2017 : 85) adalah:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, data tersebut berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

3.6.2 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Hipotesis berasal dari kata hupo yang berarti sementara atau lemah dan tesis artinya pernyataan atau teori. Menurut Suharsimi Arikunto dalam (Hardani et al., 2020), hipotesis merupakan satu kesimpulan sementara yang belum final yang merupakan konstruk penelitian terhadap masalah penelitian, yang mengatakan hubungan antara dua atau lebih variable. Pendapat lainnya menurut Suharsimi Arikunto dalam (Hardani et al., 2020), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media quiz interaktif terhadap minat belajar dan hasil belajar IPAS terkait materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada kelas IV SDN Kuta Pasie. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a) H_{01} : Tidak ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan media quiz interaktif terhadap minat belajar IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV di SDN Kuta Pasie
- b) H_{02} : Tidak ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan media quiz interaktif terhadap hasil belajar IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV di SDN Kuta Pasie

- c) H_{a1} : Ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan media quiz interaktif terhadap minat belajar IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV di SDN Kuta Pasie
- d) H_{a2} : Ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan media quiz interaktif terhadap hasil belajar IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV di SDN Kuta Pasie

Kriteria tersebut diketahui berdasarkan taraf signifikan sebesar 5% ($\alpha = 0,05$) menurut (Ghozali, 2016:97) :

- 1) Jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
- 2) Jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SDN Negeri Kuta Pasie terletak dipinggir kota tidak jauh dari permukiman masyarakat yang beralamat di JL. Laksamana Malahayati No. 23114, Kuta Pasie, Baet, Kec. Baitussalam, Kab. Aceh Besar, Aceh, dengan kode pos 23373. SDN KUTA PASIE berada di koordinat Garis lintang: 5. 592 dan garis bujur: 95.3654. SD NEGERI KUTA PASIE berada di bawah naungan kementrian pendidikan dan kebudayaan.

4.1.1 Visi, Misi, dan Tujuan

a) Visi

“Terwujudnya warga sekolah yang berakhlaqul karimah, disiplin, terampil, kreatif dan cerdas”

b) Misi

- 1) Menanamkan keyakinan Aqidah melalui pengamalan ajaran agama, berbudi pekerti luhur budaya bangsa yang santun
- 2) Mewujudkan budaya disiplin dalam proses pembelajaran melalui bimbingan secara kontinyu
- 3) Membina siswa yang terampil dan mandiri
- 4) Menyelenggarakan pembelajaran untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kritis
- 5) Membentuk peserta didik yang cerdas

- 6) Menjalin hubungan kerja sama yang baik antara warga sekolah dan lingkungan sekitar
- c) Tujuan Sekolah
- 1) Menjadi siswa yang berakhlak mulia
 - 2) Membiasakan siswa hidup disiplin dalam setiap pekerjaan
 - 3) Menguasai ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan kejenjang berikutnya
 - 4) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan di bidang keahliannya
 - 5) Meraih prestasi akademik dan non akademik yang memuaskan
 - 6) Menjadi sekolah yang diminati oleh warha Masyarakat

4.2 Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 sampai 7 Juni 2024 di SDN Kuta Pasie, Baet, Kec. Baitussalam, Kab. Aceh Besar Prov. Aceh. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas saja atau one group tanpa adanya kelas perbandingan. Adapun kelas yang diteliti yaitu kelas IV dengan jumlah peserta didik 24 orang. Data dalam penelitian ini memiliki data pretest dan posttest dari masing-masing angket minat belajar dan hasil belajar siswa. Dari data yang dihasilkan tersebut, maka dijadikan acuan untuk menjawab hipotesis pada penelitian ini.

Materi yang dikaji adalah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara dengan menggunakan Media Quiz Interaktif sebagai media dalam pembelajaran.

4.2.1 Tahap Pelaksanaan

- a) Pada tanggal 4 Juni melakukan observasi di sekolah SDN Kuta Pasie untuk melihat keadaan siswa dan kelas/tempat pelaksanaan penelitian.
- b) Pada tanggal 5 memberikan soal pretest angket kuesioner dan instrumen soal kepada siswa agar mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik sebelum penerapan Media Quiz Interaktif
- c) Pada tanggal 6 memberikan pembelajaran dengan penerapan Media Quiz Interaktif
- d) Pada tanggal 7 memberikan Postest angket kuesiner dan intrumen soal.

4.3 Uji Instrumen

4.3.1 Validitas

Suatu instruemmen dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas soal yang diteliti secara tepat. Dalam mencari validitas suatu instrumen dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS *27 for windows*.

Dalam penelitian ini butir pernyataan atau soal tes dinyatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} . Adapun untuk mengetahui r_{tabel} pada penelitian ini yaitu dengan melihat tabel distribusi nilai r_{tabel} dengan signifikan 5% dengan $N=24$. Pada taraf signifikan 5% nilai r_{tabel} diperoleh sebesar 0,404, $N=24$ karena jumlah siswa sebanyak 24 orang.

Maka jika $r_{hitung} \geq$ dari r_{tabel} , maka instrumen kuesioner dan instrumen soal tes dinyatakan valid. Jika $r_{hitung} \leq$ dari r_{tabel} , instrumen angket kuesioner dan instrumen soal tes dinyatakan tidak valid.

Dalam uji validitas peneliti melibatkan 24 siswa kelas IV dengan menggunakan 14 item instrumen angket kuesioner dan 10 item instrumen soal tes. Adapun untuk mengetahui jawaban validitas angket minat belajar dan instrumen soal tes hasil belajar dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Validitas Angket Minat Pretest dan Posttest

Item soal	Nilai rtabel 5%	Nilai r_{hitung} pretest	Keterangan	Nilai r_{hitung} posttest	Keterangan
1	0,404	0,378	Tidak Valid	0,587	Valid
2	0,404	0,520	Valid	0,441	Valid
3	0,404	0,356	Tidak Valid	0,502	Valid
4	0,404	0,377	Tidak Valid	0,600	Valid
5	0,404	0,209	Tidak Valid	0,417	Valid
6	0,404	0,290	Tidak Valid	0,651	Valid
7	0,404	0,406	Valid	0,446	Valid
8	0,404	0,515	Valid	0,591	Valid
9	0,404	0,639	Valid	0,559	Valid
10	0,404	0,472	Valid	0,443	Valid
11	0,404	0,428	Valid	0,587	Valid
12	0,404	0,605	Valid	0,564	Valid
13	0,404	0,458	Valid	0,616	Valid
14	0,404	427	Valid	0,788	Valid

Tabel 4.2 Validitas Instrumen Hasil Belajar Pretest dan Postest

Item soal	Nilai rtabel 5%	Nilai r_{hitung} pretest	Keterangan	Nilai r_{hitung} postest	Keterangan
1	0,404	0,468	Valid	0,507	Valid
2	0,404	0,418	Valid	0,407	Valid
3	0,404	0,452	Valid	0,530	Valid
4	0,404	0,418	Valid	0,448	Valid
5	0,404	0,558	Valid	0,446	Valid
6	0,404	0,531	Valid	0,637	Valid
7	0,404	0,214	Tidak Valid	0,448	Valid
8	0,404	0,418	Valid	0,457	Valid
9	0,404	0,467	Valid	0,404	Valid
10	0,404	0,467	Valid	0,448	Valid

4.3.2 Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten, cermat, dan akurat. Uji reliabel instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Uji reliabilitas instrument dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kriteria alpha crombach dengan bantuan SPSS versi 27 *for windows*. Kriteria dan reliabilitas instrumen penelitian adalah apabila harga cronbach alpha lebih besar dari 0,6 maka instrument tersebut dinyatakan reliabel dan sebaliknya.

Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrumen angket minat kuesioner dan instrumen soal tes hasil belajar.

a. Reliabilitas Angket Minat Belajar

Tabel 4.3 Reliabilitas Angket Kuesioner Pretest dan Posttest

Variabel	Jumlah Item Soal	Cronbach Alfa	Keterangan
Minat Belajar Pretest	9	0,67	Reliabel
Minat Belajar Posttest	14	0,80	Reliabel

Berdasarkan dari tabel 4.3 di atas maka dapat kita simpulkan bahwa nilai reliabilitas pretest angket minat yaitu sebesar 0,67 dan termasuk tingkat reliabilitas dengan kriteria tinggi. Adapun reliabilitas posttest angket minat yaitu sebesar 0,80 dengan kriteria sangat tinggi. Artinya ada peningkatan pada nilai reliabel antara pretest dan posttest.

b. Reliabilitas Hasil Belajar

Tabel 4.4 Reliabilitas Instrumen Soal Tes Pretest dan Posttest

Variabel	Jumlah Item Soal	Cronbach Alfa	Keterangan
Hasil Belajar Pretest	9	0,57	Tidak Reliabel
Hasil Belajar Posttest	10	0,60	Reliabel

Berdasarkan dari tabel 4.4 di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitas pretest instrumen soal tes yaitu sebesar 0,57 dengan kriteria sedang. Adapun reliabel posttest instrumen soal tes yaitu sebesar 0,60 dengan kriteria sedang. Artinya ada peningkatan pada nilai reliabel antara pretest dan posttest.

4.3.3 Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini dilakukan untuk menguji suatu

instrumen soal tes hasil belajar berdasarkan tingkat kesulitannya apakah soal tersebut dikategorikan sukar, sedang, dan mudah. Uji tingkat kesukaran dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 27 for windows. Kriteria tingkat kesukaran suatu instrumen pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Kriteria Tingkat Kesukaran suatu item soal

Indeks Kesukaran (P)	Keterangan
0,00-0,29	Item soal sukar
0,30-0,69	Item soal sedang
0,70-1,00	Item soal mudah

Sumber : Arikunto; 1999: 210)

Adapun analisis tingkat kesukaran instrumen soal tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.6 Hasil uji tingkat kesukaran instrumen soal tes Pretest dan Postest

No item	Indeks Kesukaran Pretest	Kriteria Tingkat Kesukaran	Indeks Kesukaran Prostest	Kriteria Tingkat Kesukaran
1	0,79	Mudah	0,79	Mudah
2	0,25	Sukar	0,79	Mudah
3	0,45	Sedang	0,83	Mudah
4	0,29	Sukar	0,66	Sedang
5	0,29	Sukar	0,70	Mudah
6	0,54	Sedang	0,75	Mudah
7			0,66	Sedang
8	0,29	Sukar	0,79	Mudah
9	0,12	Sukar	0,66	Sedang
10	0,33	Sedang	0,75	Mudah

Berdasarkan hasil analisis uji tingkat kesukaran instrumen soal tes pretest maka diperoleh 1 soal dengan kriteria mudah , 3 soal dengan kriteria sedang, dan 5 soal dengan kriteria sukar. Sedangkan uji tingkat kesukaran pada posttest diperoleh 7 soal dengan kriteria mudah, dan 3 soal dengan kriteria sedang.

4.3.4 Daya Beda Soal

Uji daya beda soal merupakan uji tingkat kemampuan instrumen untuk membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Uji daya pembeda dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan SPSS 27 *for windows*. Adapun kriteria daya pembeda soal dalam penelitian ini adalah:

Tabel 4.7 Kriteria Daya Beda Soal

Daya Beda	Klasifikasi
0-0,20	Lemah
0,21 – 0,40	Sedang
0,41 - 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat kuat
Pertanda Negatif	Sangat jelek

Sumber : Arikunto (2003)

Tabel 4.8 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Soal Tes Pretest dan Postest

No item	Indeks Uji Daya Beda Soal Pretest	Kriteria Uji Daya Pembeda Soal	Indeks Uji Daya Beda Soal Postest	Kriteria Uji Daya Pembeda Soal
1	0,28	Sedang	0,33	Sedang
2	0,17	Lemah	0,22	Sedang
3	0,18	Lemah	0,37	Sedang
4	0,28	Sedang	0,23	Sedang
5	0,34	Sedang	0,24	Sedang
6	0,35	Sedang	0,48	Baik
7			0,23	Sedang
8	0,23	Sedang	0,27	Sedang
9	0,30	Sedang	0,18	Lemah
10	0,23	Sedang	0,25	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan daya beda soal pada pretest menunjukkan bahwa dari 10 item soal tes terdapat 2 item soal berklasifikasi lemah, dan 7 item soal berklasifikasi sedang. Sedangkan perhitungan daya beda soal pada pretest menunjukkan bahwa terdapat 1 soal berklasifikasi baik, 1 soal berklasifikasi lemah

dan 8 soal berklasifikasi sedang.

4.4 Paparan Data Pretest dan Posttest Minat Belajar dan Hasil Belajar

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini d bagi atas pretest dan posttest apakah ada pengaruh terhadap penggunaan media quiz interaktif. Hasil ini masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data Pretest Posttest Minat Belajar

No absen	Nama	Pretest	Posttest
1	AN	47	57
2	AK	45	60
3	AS	50	66
4	AQQ	59	65
5	F	44	66
6	FZ	59	70
7	FY	55	65
8	FM	36	64
9	KR	40	57
10	LK	52	63
11	MFA	42	62
12	MHA	46	68
13	MQ	58	63
14	NS	41	65
15	NA	40	70
16	PDS	42	57
17	RM	53	65
18	SP	43	62
19	SR	43	59
20	SRA	40	65
21	SM	40	50
22	TGM	42	69
23	ZN	48	69
24	ZNH	59	68
	Rata-Rata	46,83	63,54

Hasil pretest maupun posttest pada tabel 4.9 didapatkan dari hasil penjumlahan yang diperoleh dari angket kuesioner yang telah dikerjakan oleh siswa dengan memakai rumus skala likert yang bersumber dari Sugiono.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata nilai pretest minat belajar adalah 46,83, sedangkan untuk nilai rata-rata posttest minat belajar adalah 63,54. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada hasil minat belajar pretest dan posttest dari 66,9% naik menjadi 90,77%.

Tabel 4.10 Pretest-Posttest Hasil Belajar Siswa

No absen	Nama	Pretest	Posttest
1	AN	30	70
2	AK	30	90
3	AS	60	60
4	AQQ	50	100
5	F	70	90
6	FZ	60	100
7	FY	10	50
8	FM	20	60
9	KR	30	50
10	LK	20	100
11	MFA	20	50
12	MHA	30	100
13	MQ	20	70
14	NS	50	70
15	NA	70	90
16	PDS	10	50
17	RM	60	100
18	SP	60	100
19	SR	30	40
20	SRA	30	50
21	SM	50	80
22	TGM	30	80
23	ZN	10	80
24	ZNH	10	50
	Rata-Rata	35,83	74,16

Hasil pretest maupun posttest pada tabel 4.10 didapatkan dari hasil penjumlahan yang diperoleh dari soal tes yang telah dikerjakan oleh siswa dengan memakai rumus nilai akhir $\frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata nilai pretest hasil belajar adalah 35,83, sedangkan untuk nilai rata-rata posttest hasil belajar adalah 74,16. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar pretest dan posttest dari 35,85 % naik menjadi 74,16%.

4.5 Analisis Data Penelitian

Setelah data pretest dan posttest terkumpul, langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data yang telah didapatkan berupa skor angket minat belajar dan skor hasil belajar dengan melakukan uji prasyarat.

4.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun normalitas dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Kolmogroff/smirnove* dengan bantuan *SPSS 27 for windows*. Kriteria keputusan nilai signifikansi adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berikut penjelasan uji normalitas minat belajar dan hasil belajar:

Tabel 4.11 Normalitas Minat Belajar Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Statistic	Df	Sig.
Pretest Minat Belajar	.164	24	.096
Posttest Minat Belajar	.158	24	.123

Dari paparan tabel diatas, nilai signifikansi pretest minat belajar yaitu 0,096, dan nilai signifikansi posttest minat belajar sebesar 0,123. Artinya nilai signifikansi kedua variabel tersebut $> 0,05$, maka dapat disimpulkan data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 4.12 Normalitas Hasil Belajar Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Statistic	Df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.240	24	.001
Posttest Hasil Belajar	.169	24	.076

Dari paparan tabel diatas, nilai signifikansi pretest hasil belajar yaitu 0,001, dan nilai signifikansi posttest hasil belajar sebesar 0,76. Artinya nilai signifikansi pada pretest hasil belajar tidak berdistribusi normal karena $< 0,05$, namun untuk nilai signifikansi pada posttest hasil belajar berdistribusi normal, karena lebih besar dari 0,05.

4.5.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu untuk menguji minat belajar dan hasil belajar siswa dengan penggunaan media quiz interaktif. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 27 for windows dengan uji-t (*Independent sample t-test*)

Tabel 4.13 Hasil perhitungan Uji T (Independent Sample T-test)

Variabel	Sig. (2-tailed)	Mean
Pretest Minat Belajar	0,00	46.83
Postest Minat Belajar		63.54
Pretest Hasil Belajar	0,00	35.83
Postest Hasil Belajar		74.16

Berdasarkan ketentuan uji hipotesis apabila taraf signifikan pada uji t jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan, akan tetapi apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh. Pemaparan mengenai hasil uji t diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan Media Quiz Interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata minat belajar dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada posttest lebih tinggi dari pretest. Perolehan nilai rata-rata minat belajar pada posttest adalah 63,54 dan nilai rata-rata minat belajar pada pretest adalah 46,83. Adapun perolehan nilai rata-rata hasil belajar pada posttest adalah 74,16 dan nilai rata-rata hasil belajar pada pretest adalah 35,83.

Penggunaan Media Quiz Interaktif berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar dibuktikan berdasarkan tabel uji hipotesis yang memiliki nilai sig. (2-tailed) dengan signifikansi kurang dari 0,05, yaitu kedua nilai baik minat belajar dan hasil belajar nilai signifikannya yaitu 0,00.

Pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dengan demikian H_a diterima yang menyatakan bahwa:

1. Penggunaan Media Quiz Interaktif berpengaruh terhadap minat belajar pada pelajaran IPAS materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara Kelas IV SDN Kuta Pasie.
2. Penggunaan Media Quiz Interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar pada pelajaran IPAS materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara Kelas IV SDN Kuta Pasie.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa adanya Pengaruh Media Quiz Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara dilihat dari hasil uji t yang memiliki nilai sig. (2-tailed) dengan nilai signifikan kurang dari 0.05. Dari hasil uji t pada minat belajar didapatkan hasil signifikan sebesar $(0,00 < 0,05)$ dan hasil uji t pada hasil belajar didapatkan hasil signifikan $(0,00 < 0,05)$. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini yaitu “ Media Quiz Interaktif Berpengaruh Positif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Pelajaran IPAS Materi Kerajaan-Kerajaan Di Nusantara.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka saran peneliti adalah sebagai berikut:

- a) Guru dapat menerapkan media quiz interaktif untuk membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan
- b) Guru dapat menerapkan media quiz interaktif dalam upaya membuat siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta melatih siswa cermat dalam mengerjakan soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. 2019. *Pemafaatan Media Pembelajaran Qizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Begkulu*. Vol.2, No. 25
- Andini, Helninsyah, Zaki Al Fuad 2021. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Hak Dan Kewajiban Di Rumah, Di Sekolah Dan Di Masyarakat Siswa Kelas III SDN KUTA PASIE ACEH BESAR*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol.2, No.1, April 2021
- Ashimatul Wardah Al Mawaddah. “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar*”, Jurnal Basicedu. Vol. 5. No. 5 (2021), 3109-3116
- Astuti, L. S. 2017. *Penguasaan Konsep IPA Ditinjau Dari Konsep Diri Dan Minat Belajar Siswa*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 7(1)
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing
- Citra, Cahya Amildah. 2020. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JAP), Vol.8 No.2
- Fauziyyah, Ulfah. 2019. *Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN (Quasy Experiment Di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung)*. Thesis, FKIP UNPAS.

- Hanul Fikri, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Khofifah Indra Sukma, Trisni Handayani. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas 8 (4), 1020-1028
- MVSM Meryansumayeka, M Dimas Virgiawan, Sri Marlini. 2018. *Pengembangan kuis interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator pada mata kuliah belajar dan pembelajaran matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika 12 (1), 29-42
- Naeklan Simbolon. 2014. *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik*. Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed 1 (2)
- Nur Laela Dewi, Dina Prasetyowati. *Analisis Hasil Asesmen Diagnostik Pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang 9 (2), 4979-4994, 2023
- Purnamayanti, Helminsyah, Zaki Al Fuad 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa, Sosial Dan Budaya Kelas IV SD Negeri 69 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol.2, No.1, April 2021
- Shoffan. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur
- Wahyudin Nur Nasution. *Strategi pembelajaran*. Perdana Publishing, 2017

LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Siswa Kelas IV SDN Kuta Pasie

ABSENSI SISWA

No	Nama	L/P
1	Akifa Naila	P
2	Alfiatul Khaira	P
3	Annafsal Sidqia	P
4	Aqila Qisyah Qaisyara	P
5	Fajri	L
6	Fatimah Zuhra	P
7	Fayyadh Ayyasyi	L
8	Fika Munaya	P
9	Kayla Ramadhani	P
10	Lisa Khatidjah	P
11	Muhammad Fadanil Aufal	L
12	Muhammad Haffaz Attallah	L
13	Muhammad Qhudusi	L
14	Nafla Syakira	P
15	Nuri Amelya	P
16	Putri Diana Syauqia	P
17	Reza Maulana	L
18	Salsabila Putri	P
19	Silfi Ramadhani	P
20	Sultan Rafif Abqari	L
21	Syifa Maulina	P
22	Teuku Gibril Maulana	L
23	Zati Nasywa	P
24	Zavina Nyak Humaira	P

Lampiran 2 Modul

**MODUL AJAR
IPAS SD
KELAS 4**

INFORMASI UMUM**A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun	:	Qori 'Aina
Instansi	:	SDN Kuta Pasie
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2023
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	:	B / 4
BAB 5	:	Cerita Tentang Daerahku
Topik	:	Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?
Alokasi Waktu	:	2x35 menit

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Mengetahui sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara
- ❖ Mengetahui peninggalan masa kerajaan Hindu Budha
- ❖ Mengetahui peninggalan sejarah masa kerajaan Islam

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- 2) Berkebinekaan global,
- 3) Bergotong-royong,
- 4) Mandiri,
- 5) Bermalar kritis, dan
- 6) Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ **Sumber Belajar :** (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik
- ❖ **Media :**
 1. Media pembelajaran berbasis power point beserta quiz interaktif terkait materi bagian tubuh tumbuhan
- ❖ **Alat :**
 1. Laptop
 2. Proyektor
- ❖ **Alat :**
 1. Ruang kelas
 2. Bahan ajar
 3. Modul ajar

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik berjumlah 24
- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

G. METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Discovery learning

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran :**
 1. Peserta didik mengetahui sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara
 2. Peserta didik mengenal sejarah peninggalan masa kerajaan Hindu-Budha
 3. Peserta didik mengenal sejarah peninggalan masa kerajaan Islam.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?:

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya, menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya, dan menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah tempat tinggalnya yang berupa peninggalan kerajaan Nusantara yaitu kerajaan Hindu-Budha dan kerajaan Islam.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 5

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?

Topik A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?:

1. Siapa saja tokoh lokal yang memiliki peran dalam perkembangan daerah tempat tinggal kalian?
2. Apakah dahulu daerah tempat tinggal kalian pernah menjadi tempat berkembangnya sebuah kerajaan?
3. Mengapa kita harus menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggal?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru
3. Guru memotivasi peserta didik dengan menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" dan dilanjutkan "Tepuk Fokus".
4. Guru melakukan apersepsi sebelum pembelajaran dimulai
5. Guru memberikan berbagai pertanyaan pemantik
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Guru memberikan soal pretest angket dan soal tes kepada seluruh peserta didik terkait materi kerajaan-kerajaan di Nusantara
2. Siswa mengumpulkan soal pretest yang telah dikerjakan
3. Guru menampilkan power point terkait dengan materi kerajaan-kerajaan di Nusantara
4. Guru menjelaskan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait dengan pembelajaran
5. Selanjutnya memberikan kesempatan kepada peserta didik secara bergiliran untuk menjawab quiz interaktif dengan soal pilihan ganda yang ditampilkan oleh guru.

Petunjuk.

- a) Menjawab salah satu jawaban yang dianggap benar
 - b) Jika jawaban yang terjawab salah, maka siswa harus mengulang soal tersebut hingga jawaban yang terjawab benar
6. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah maju untuk menjawab quiz interaktif
 7. Setelah semua soal quiz terjawab, selanjutnya guru membagikan lembar kerja siswa (posttest) terhadap angket dan soal tes terkait dengan materi yang telah dijelaskan.
 8. Peserta didik secara mandiri mengerjakan posttest yang telah diberikan guru
 9. Peserta didik mengumpulkan hasil mengerjakan postestnya

Penutup

1. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan isi dari materi pembelajaran
2. Peserta didik menyampaikan pesan dan kesan selama melaksanakan pembelajaran
3. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam

E. REFLEKSI



Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Menurutmu, seberapa penting mengenal sejarah? Mengapa?
(Agar dapat mengetahui kehidupan di masa lalu, dan dapat mengambil pelajaran baik dari cerita tersebut)
2. Apa hal menarik dari sejarah daerah tempat tinggalmu?
(Bervariasi, dapat tentang bentang alam, cerita kerajaan, dan sebagainya)
3. Dari yang sudah kamu dapatkan, apa hal yang dapat dipelajari dari tokoh daerahmu?
(Bervariasi)

Refleksi pendidik

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2. Apakah peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran?
3. Apakah peserta didik antusias dalam pembelajaran?
4. Apakah peserta didik memahami materi pembelajaran?
5. Apakah hambatan dan kesulitan yang dihadapi?

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

II. LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Lembar kerja peserta didik (Soal pretest dan postest)
2. Alat evaluasi/penilaian

Lampiran 3 Media Quiz Interaktif



The screenshot shows an interactive interface with three buttons at the top: 'Beranda', 'Materi', and 'Quiz'. The 'Materi' button is highlighted in green. The main content area is titled 'Sejarah Kerajaan Demak' and contains a text box with the following text: 'Demak, Jawa Tengah, oleh Raden Patah; Adipati Unus; Sultan Trenggono; Pangeran Hadiwijaya, peninggalan sejarah berupa Masjid Agung Demak; Piring Cempa; Saka Tatal (tiang utama masjid); Bedug dan Kentongan.' To the right, there is a list titled 'Kerajaan – kerajaan Islam Di Indonesia' with seven items. The third item, '3. Kerajaan Demak (1475 - 1568 M)', is highlighted in white. The background features an illustration of a mosque and a person in traditional attire. The 'Pahamify' logo is visible in the bottom left corner.

Sejarah Kerajaan Demak

Demak, Jawa Tengah, oleh Raden Patah; Adipati Unus; Sultan Trenggono; Pangeran Hadiwijaya, peninggalan sejarah berupa Masjid Agung Demak; Piring Cempa; Saka Tatal (tiang utama masjid); Bedug dan Kentongan.

Kerajaan – kerajaan Islam Di Indonesia

1. Kerajaan Samudera Pasai (1297-1326 M)
2. Kerajaan Aceh (1267 – 1521 M)
3. Kerajaan Demak (1475 - 1568 M)
4. Kerajaan Banten (1526 - 1816 M)
5. Kerajaan Ternate (1257 - 1683 M)
6. Kerajaan Tidore (1081 - 1815 M)
7. Kerajaan Gowa (1320 - 1667 M)

The screenshot shows an interactive interface with three buttons at the top: 'Beranda', 'Materi', and 'Quiz'. The 'Materi' button is highlighted in green. The main content area is titled 'Sejarah Kerajaan Banten' and contains a text box with the following text: 'Serang, Banten, oleh Sultan Hasanuddin; Syekh Maulana Yusuf; Maulana Muhammad; Pangeran Ratu; Sultan Ageng Tirtayasa, Adapun pada saat sultan ageng Tirtayasa memerintah pernah terjadinya politik adu domba VOC dibanten sehingga terjadinya konflik dengan anaknya yang bernama Sultan Haji. Peninggalan sejarah Masjid Banten; Benteng Speelwijck; Meriam Kuno Ki Amuk.' To the right, there is a list titled 'Kerajaan – kerajaan Islam Di Indonesia' with seven items. The fourth item, '4. Kerajaan Banten (1526 - 1816 M)', is highlighted in white. The background features an illustration of a mosque and a person in traditional attire. The 'Pahamify' logo is visible in the bottom left corner.

Sejarah Kerajaan Banten

Serang, Banten, oleh Sultan Hasanuddin; Syekh Maulana Yusuf; Maulana Muhammad; Pangeran Ratu; Sultan Ageng Tirtayasa, Adapun pada saat sultan ageng Tirtayasa memerintah pernah terjadinya politik adu domba VOC dibanten sehingga terjadinya konflik dengan anaknya yang bernama Sultan Haji. Peninggalan sejarah Masjid Banten; Benteng Speelwijck; Meriam Kuno Ki Amuk.

Kerajaan – kerajaan Islam Di Indonesia

1. Kerajaan Samudera Pasai (1297-1326 M)
2. Kerajaan Aceh (1267 – 1521 M)
3. Kerajaan Demak (1475 - 1568 M)
4. Kerajaan Banten (1526 - 1816 M)
5. Kerajaan Ternate (1257 - 1683 M)
6. Kerajaan Tidore (1081 - 1815 M)
7. Kerajaan Gowa (1320 - 1667 M)

The screenshot shows an interactive interface with three buttons at the top: 'Beranda', 'Materi', and 'Quiz'. The 'Materi' button is highlighted in green. The main content area is titled 'Sejarah Kerajaan Ternate' and contains a text box with the following text: 'Maluku Utara, Oleh Sultan Zaenal Abidin; Sultan Hairun; Alauddin Riayat Syah; Sultan Baabullah, peninggalan sejarah berupa Istana Sultan Ternate; Benteng Kerajaan Ternate; Masjid Ternate.' To the right, there is a list titled 'Kerajaan – kerajaan Islam Di Indonesia' with seven items. The fifth item, '5. Kerajaan Ternate (1257 - 1683 M)', is highlighted in white. The background features an illustration of a mosque and a person in traditional attire. The 'Pahamify' logo is visible in the bottom left corner.

Sejarah Kerajaan Ternate

Maluku Utara, Oleh Sultan Zaenal Abidin; Sultan Hairun; Alauddin Riayat Syah; Sultan Baabullah, peninggalan sejarah berupa Istana Sultan Ternate; Benteng Kerajaan Ternate; Masjid Ternate.

Kerajaan – kerajaan Islam Di Indonesia

1. Kerajaan Samudera Pasai (1297-1326 M)
2. Kerajaan Aceh (1267 – 1521 M)
3. Kerajaan Demak (1475 - 1568 M)
4. Kerajaan Banten (1526 - 1816 M)
5. Kerajaan Ternate (1257 - 1683 M)
6. Kerajaan Tidore (1081 - 1815 M)
7. Kerajaan Gowa (1320 - 1667 M)

Sejarah Kerajaan Tidore

Maluku, oleh Sultan Mansur; Sultan Nuku, peninggalan sejarah berupa Benteng peninggalan Portugis dan Spanyol.

Kerajaan – kerajaan Islam Di Indonesia

1. Kerajaan Samudera Pasai (1297-1326 M)
2. Kerajaan Aceh (1267 – 1521 M)
3. Kerajaan Demak (1475 - 1568 M)
4. Kerajaan Banten (1526 - 1816 M)
5. Kerajaan Ternate (1257 - 1683 M)
6. Kerajaan Tidore (1081 - 1815 M)
7. Kerajaan Gowa (1320 - 1667 M)

Rahamify

Sejarah Kerajaan Gowa

Sulawesi Selatan, oleh Sultan Alauddin; Muhamad Said; Sultan Hasanuddin, peninggalan sejarah berupa Benteng Ujung Pandang; Makam Sultan Hasanuddin.

Kerajaan – kerajaan Islam Di Indonesia

1. Kerajaan Samudera Pasai (1297-1326 M)
2. Kerajaan Aceh (1267 – 1521 M)
3. Kerajaan Demak (1475 - 1568 M)
4. Kerajaan Banten (1526 - 1816 M)
5. Kerajaan Ternate (1257 - 1683 M)
6. Kerajaan Tidore (1081 - 1815 M)
7. Kerajaan Gowa (1320 - 1667 M)

Rahamify

Sejarah Kerajaan Hindu Budha

Era Kerajaan Hindu Buddha berkembang karena hubungan dagang wilayah Nusantara dengan negara-negara dari luar, seperti India, Tiongkok, dan wilayah Timur Tengah. Adanya penggabungan dari kedua kebudayaan ini dimulainya pada saat berkembangnya seni ukir dan seni rupa. Agama Hindu masuk ke Indonesia pada periode tarikh Masehi. Penyebaran agama Buddha di Indonesia dilakukan oleh bangsa Indonesia sendiri yang belajar di India dan menjadi Bhiksu kemudian menyebarkan ajarannya di Nusantara.

Kerajaan – kerajaan Hindu Di Indonesia

1. Kerajaan Kutai (400 - 1635 M)
2. Kerajaan Tarumanegara (4 - 7M)
3. Kerajaan Kalingga (6 - 7 M)
4. Kerajaan Mataram Hindu (732 - 1007 M)
5. Kerajaan Kediri (1042 - 1222 M)
6. Kerajaan Singasari (1222 - 1292 M)
7. Kerajaan Majapahit (1293 - 1527 M)

Kerajaan – kerajaan Budha Di Indonesia

Rahamify



SOAL 2

1 2 3
4 5 6 21
7 8 9 22
10 11 12 23
13 14 15 24
16 17 18 25
19 20

Tentukan kerajaan-kerajaan yang bercorak hindu dibawah ini ? ...

SALAH

A. Kerajaan Kutal, Kerajaan Kalingga, dan Kerajaan Kediri
B. Kerajaan Kutal, Kerajaan Kediri, dan Kerajaan Sriwijaya
C. Kerajaan Kutal, Kerajaan Demak, dan Kerajaan Banten

SOAL 3

1 2 3
4 5 6 21
7 8 9 22
10 11 12 23
13 14 15 24
16 17 18 25
19 20

Manakah diantara bangunan candi peninggalan kerajaan Sriwijaya?...

A. Candi Tikus, Candi Sumber Jadi, dan Candi Singosari
B. Candi tikus, Candi Sumber Jadi, Negarakertagama
C. Candi Sewu, Candi Borobudr, Telaga Batu, dan Candi Tikus

SOAL 20

1 2 3
4 5 6 21
7 8 9 22
10 11 12 23
13 14 15 24
16 17 18 25
19 20

1. Kerajaan Samudra Pasai merupakan kerajaan islam.
2. Candi borobudur merupakan peninggalan dari kerajaan matram budha
3. Kerajaan aceh berdiri pada tahu 1600 M
4. Kerajaan kediri berada di sumatra
Pernyataan diata, yang benar ditunjukan oleh nomor, kecuali ...

A. (1) dan (2)
B. (2) dan (3)
C. (3) dan (4)

Lampiran 4 Instrumen Angket Kuesioner

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar					
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran					
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran					
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran					
5.	Termotivasi setelah pembelajaran					
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran					
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran					
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru					
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran					
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS					
11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru					
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi					
13.	Saya mengulangi pembelajaran dirumah ketika ada materi yang kurang saya pahami					
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					

Lampiran 5 Instrumen Soal Tes

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?
 - A. Kerajaan Hindu-Budha C. Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam
 - B. Kerajaan Hindu dan Islam D. Kerajaan Budha dan Islam
2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaan adalah
 - A. Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah
 - B. Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga
 - C. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga
 - D. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah
3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh sertatahun berdirinya kerajaan Aceh?
 - A. Sultan Hasanuddin (1415 M) C. Ali Mughayat (1514 M)
 - B. Raden Patah (1514 M) D. Sultan Malik (1415 M)
4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari Negara berikut ini, kecuali..
 - A. Arab C. Persia
 - B. Yunani D. Gujurat
5. Cakra Donya merupakan hadiah dari kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?
 - A. Kerajaan Aceh C. Kerajaan Samudra Pasai
 - B. Kerajaan Demak D. Kerajaan Banten
6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring Campa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi Borobudur
 Yang merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - A. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
 - B. (1) dan (3) D. (4) dan (5)
7. Perhatikan Kerajaan-Kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - A. (1), (2), dan (3) C. (2), (4), dan (6)
 - B. (1), (3), dan (4) D. (3), (4), dan (5)
8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?
 - A. Kerajaan Kalingga C. Kerajaan Mataram
 - B. Kerajaan Saudra Pasai D. Kerajaan Kediri

9. Perhatikan Kerajaan-Kerajaan di bawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
B. (1) dan (3) D. (3) dan (4)

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota Kapur
- 5) Prasasti Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- A. (1) dan (2) C. (4) dan (5)
B. (2) dan (3) D. (5) dan (6)

Lampiran 8 Lembar Jawaban Siswa Pretest dan Posttest

1) Jawaban siswa 1 Pretest Kuesioner

➤ Identitas

Nama : AKIFA NALIA
Kelas : IV
Pelajaran : IPAS

➤ Petunjuk Pengisian

1. Angket terdiri dari 14 pernyataan
2. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda
4. Keterangan :
 SS : sangat setuju
 S : setuju
 R : ragu
 TS : tidak setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar	✓				
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran		✓			
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran			✓		
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran				✓	
5.	Termotivasi setelah pembelajaran			✓		
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran			✓		
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran			✓		
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru			✓		
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran		✓			
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS				✓	

11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru	✓				
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi			✓		
13.	Saya mengulangi pembelajaran di rumah ketika ada materi yang kurang saya pahami		✓			
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru			✓		

Postest Kuesioner

➔ Identitas

Nama : AKI FA MALIA
 Kelas : IV
 Pelajaran : IPAS

➔ Petunjuk Pengisian

1. Angket terdiri dari 14 pernyataan
2. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda
4. Keterangan :
 SS : sangat setuju
 S : setuju
 R : ragu
 TS : tidak setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar	✓				
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran		✓			
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran			✓		
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran		✓			
5.	Termotivasi setelah pembelajaran			✓		
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran				✓	
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran	✓				
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru				✓	
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran					✓
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS					✓

11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru	✓				
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi			✓		
13.	Saya mengulangi pembelajaran di rumah ketika ada materi yang kurang saya pahami		✓			
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru			✓		

Pretest Soal

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan menyilang (X) salah satu jawaban yang benar!

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?

A. Kerajaan Hindu-Budha	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam ✓
B. Kerajaan Hindu dan Islam	D. Kerajaan Budha dan Islam

2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaannya adalah

A. Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah	
<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga ✓	
C. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga	
D. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah	

3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh?

<input checked="" type="checkbox"/> Sultan Hasanuddin (1415 M)	C. Ali Mughayat (1514 M) <input checked="" type="checkbox"/>
B. Raden Patah (1514 M)	D. Sultan Malik (1415 M) <input checked="" type="checkbox"/>

4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali..

<input checked="" type="checkbox"/> Arab	C. Persia	<input checked="" type="checkbox"/>	
B. Yunani	D. Gujarat		

5. Cakra Donya merupakan hadiah dari Kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?

A. Kerajaan Aceh	C. Kerajaan Samudra Pasai <input checked="" type="checkbox"/>
B. Kerajaan Demak	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Banten

6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring cempa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi barobudur
 Yang ~~adalah~~ merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

<input checked="" type="checkbox"/> (1) dan (2)	C. (2) dan (3) ✓
B. (1) dan (3)	D. (4) dan (5)

7. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit.
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

A. (1), (2), dan (3)	<input checked="" type="checkbox"/> (2), (4), dan (6) <input checked="" type="checkbox"/>
B. (1), (3), dan (4)	D. (3), (4), dan (5)

8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?

- A. Kerajaan Kalingga C. Kerajaan Mataram
B. Kerajaan Samudra Pasai ~~B~~ Kerajaan Kediri X

9. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
B. (1) dan (3) ~~B~~ (3) dan (4) X

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota kapur
- 5) Prasasti Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- A. (1), dan (2) C. (4), dan (5) X
~~B~~ (2), dan (3) D. (5), dan (6)

Postest Soal

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan menyilang (X) salah satu jawaban yang benar!

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?

A. Kerajaan Hindu-Budha	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam
B. Kerajaan Hindu dan Islam	D. Kerajaan Budha dan Islam

2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaannya adalah

A. Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga
<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga	C. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga
D. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah	

3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh?

A. Sultan Hasanuddin (1415 M)	<input checked="" type="checkbox"/> Ali Mughayat (1514 M)
B. Raden Patah (1514 M)	D. Sultan Malik (1415 M)

4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali..

A. Arab	<input checked="" type="checkbox"/> Persia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
B. Yunani	D. Gujarat		

5. Cakra Donya merupakan hadiah dari Kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?

A. Kerajaan Aceh	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Samudra Pasai
B. Kerajaan Demak	D. Kerajaan Banten

6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring cempa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi barobudur
 Yang merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

<input checked="" type="checkbox"/> (1) dan (2)	C. (2) dan (3)
B. (1) dan (3)	D. (4) dan (5)

7. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit.
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

A. (1), (2), dan (3)	C. (2), (4), dan (6)
B. (1), (3), dan (4)	D. (3), (4), dan (5)

8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?

- A. Kerajaan Kalingga C. Kerajaan Mataram ✓
 B. Kerajaan Samudra Pasai D. Kerajaan Kediri

9. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) C. (2) dan (3) ✓
 B. (1) dan (3) D. (3) dan (4)

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota kapur
- 5) Prasati Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- A. (1), dan (2) C. (4), dan (5) ✓
 B. (2), dan (3) D. (5), dan (6)

2) Jawaban siswa 2
Pretest Kuesioner

◆ Identitas

Nama : Alifidzul Khurra
Kelas :
Pelajaran : IPAS

◆ Petunjuk Pengisian

1. Angket terdiri dari 14 pernyataan
2. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda
4. Keterangan :

SS : sangat setuju
S : setuju
R : ragu
TS : tidak setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar	✓				
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran			✓		
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran		✓			
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran				✓	
5.	Termotivasi setelah pembelajaran			✓		
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran			✓		
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran			✓		
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru				✓	
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran				✓	
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS			✓		



11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru				✓	
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi				✓	
13.	Saya mengulangi pembelajaran di rumah ketika ada materi yang kurang saya pahami				✓	
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru			✓		

45

Postest Kuesioner

➔ Identitas

Nama : *Ahmad Ul Khairi*

Kelas :

Pelajaran : *IPAS*

➔ Petunjuk Pengisian

1. Angket terdiri dari 14 pernyataan
2. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda
4. Keterangan :
 - SS : sangat setuju
 - S : setuju
 - R : ragu
 - TS : tidak setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar	✓				
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran		✓			
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran		✓			
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran			✓		
5.	Termotivasi setelah pembelajaran	✓				
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran				✓	
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran	✓				
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru					✓
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran				✓	
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS				✓	

11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru	✓				
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi				✓	
13.	Saya mengulangi pembelajaran di rumah ketika ada materi yang kurang saya pahami			✓		
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					✓

60

Pretest Soal

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan menyilang (X) salah satu jawaban yang benar!

- Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?
 - Kerajaan Hindu-Budha
 - Kerajaan Hindu dan Islam
 - Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam
 - Kerajaan Budha dan Islam
- Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaannya adalah
 - Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah
 - Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga
 - Kerajaan Kalingga dengan Kudungga
 - Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah
- Siapa pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh?
 - Sultan Hasanuddin (1415 M)
 - Raden Patah (1514 M)
 - Ali Mughayat (1514 M)
 - Sultan Malik (1415 M)
- Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali.
 - Arab
 - Yunani
 - Persia
 - Gujarat
- Cakra Donya merupakan hadiah dari Kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?
 - Kerajaan Aceh
 - Kerajaan Demak
 - Kerajaan Samudra Pasai
 - Kerajaan Banten
- Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - Masjid Agung
 - Makam Sultan Hasanuddin
 - Piring cempa
 - Candi Prambanan
 - Candi barobudur
 Yang merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - (1) dan (2)
 - (1) dan (3)
 - (2) dan (3)
 - (4) dan (5)
- Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!
 - Kerajaan Samudra Pasai
 - Kerajaan Demak
 - Kerajaan Majapahit
 - Kerajaan Mataram
 - Kerajaan Kutai
 - Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - (1), (2), dan (3)
 - (1), (3), dan (4)
 - (2), (4), dan (6)
 - (3), (4), dan (5)

8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?

- A. Kerajaan Kalingga C. Kerajaan Mataram
 B. Kerajaan Samudra Pasai D. Kerajaan Kediri ✓

9. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
 B. (1) dan (3) D. (3) dan (4) ✗

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota kapur
- 5) Prasasti Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- A. (1), dan (2) D. (4), dan (5) ✗
 B. (2), dan (3) D. (5), dan (6) ✗

Postest Soal

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan menyilang (X) salah satu jawaban yang benar!

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?

A. Kerajaan Hindu-Budha	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam ✓
B. Kerajaan Hindu dan Islam	D. Kerajaan Budha dan Islam
2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaannya adalah

A. Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah	
<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga	✓
C. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga	✓
D. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah	✓
3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh?

A. Sultan Hasanuddin (1415 M)	<input checked="" type="checkbox"/> Ali Mughayat (1514 M) ✓
B. Raden Patah (1514 M)	D. Sultan Malik (1415 M)
4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali..

A. Arab	C. Persia
<input checked="" type="checkbox"/> Yunani	D. Gujarat ✓
5. Cakra Donya merupakan hadiah dari Kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?

<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Aceh	C. Kerajaan Samudra Pasai
B. Kerajaan Demak	D. Kerajaan Banten
6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring cempa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi barobudur
 Yang ~~adalah~~ merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

<input checked="" type="checkbox"/> (1) dan (2)	C. (2) dan (3)
B. (1) dan (3)	D. (4) dan (5)
7. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

A. (1), (2), dan (3)	C. (2), (4), dan (6)
B. (1), (3), dan (4)	<input checked="" type="checkbox"/> (3), (4), dan (5) ✓

8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?

- A. Kerajaan Kalingga C. Kerajaan Mataram
 B. Kerajaan Samudra Pasai D. Kerajaan Kediri ✓

9. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
 B. (1) dan (3) D. (3) dan (4) ✓

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota kapur
- 5) Prasasti Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- A. (1), dan (2) C. (4), dan (5)
 B. (2), dan (3) D. (5), dan (6) ✓

3) Jawaban siswa 3

Pretest Kuesioner

➤ **Identitas**

Nama : FATIMAH ZUHRA
 Kelas : IV
 Pelajaran : IPAS

➤ **Petunjuk Pengisian**

1. Angket terdiri dari 14 pernyataan
2. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda
4. Keterangan :

SS : sangat setuju

S : setuju

R : ragu

TS : tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Keterarikan untuk belajar	✓				
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran	✓				
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran			✓		
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran	✓				
5.	Termotivasi setelah pembelajaran	✓				
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran			✓		
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran				✓	
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru				✓	
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran					✓
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS					✓

11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru	✓				
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi					✓
13.	Saya mengulangi pembelajaran dirumah ketika ada materi yang kurang saya pahami		✓			
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		✓			

44

Postest Kuesioner

➔ Identitas

Nama : FATIMAH ZUHRA
 Kelas : IV
 Pelajaran : IPAS

➔ Petunjuk Pengisian

1. Angket terdiri dari 14 pernyataan
2. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda
4. Keterangan :

SS : sangat setuju
 S : setuju
 R : ragu
 TS : tidak setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Keterarikan untuk belajar	✓				
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran	✓				
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran	✓				
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran	✓				
5.	Termotivasi setelah pembelajaran	✓				
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran					✓
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran	✓				
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru					✓
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran					✓
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS					✓

11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru	✓				
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi					✓
13.	Saya mengulangi pembelajaran di rumah ketika ada materi yang kurang saya pahami	✓				
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					✓

Pretest Soal

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan menyilang (X) salah satu jawaban yang benar!

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?

A. Kerajaan Hindu-Budha	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam	<input checked="" type="checkbox"/>
B. Kerajaan Hindu dan Islam	D. Kerajaan Budha dan Islam	
2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaannya adalah

A. Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga	<input checked="" type="checkbox"/>
C. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga	D. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah	
3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh?

<input checked="" type="checkbox"/> Sultan Hasanuddin (1415 M)	C. Ali Mughayat (1514 M)	
B. Raden Patah (1514 M)	D. Sultan Malik (1415 M)	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali.

A. Arab	C. Persia	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Yunani	D. Gujarat	
5. Cakra Donya merupakan hadiah dari Kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?

A. Kerajaan Aceh	C. Kerajaan Samudra Pasai	
B. Kerajaan Demak	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Banten	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring cempa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi barobudur
 Yang bukan merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

<input checked="" type="checkbox"/> (1) dan (2)	C. (2) dan (3)	<input checked="" type="checkbox"/>
B. (1) dan (3)	D. (4) dan (5)	
7. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit.
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

A. (1), (2), dan (3)	<input checked="" type="checkbox"/> (2), (4), dan (6)	<input checked="" type="checkbox"/>
B. (1), (3), dan (4)	D. (3), (4), dan (5)	

8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?

- A. Kerajaan Kalingga C. Kerajaan Mataram ✓
 B. Kerajaan Samudra Pasai D. Kerajaan Kediri

9. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
 B. (1) dan (3) ~~B. (3) dan (4)~~ ✗

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota kapur
- 5) Prasasti Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- A. (1), dan (2) C. (4), dan (5) ✓
 B. (2), dan (3) D. (5), dan (6)

Postest Soal

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan menyilang (X) salah satu jawaban yang benar!

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?
 - A. Kerajaan Hindu-Budha
 - B. Kerajaan Hindu dan Islam
 - C. Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam
 - D. Kerajaan Budha dan Islam
2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaannya adalah
 - A. Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah
 - B. Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga
 - C. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga
 - D. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah
3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh?
 - A. Sultan Hasanuddin (1415 M)
 - B. Raden Patah (1514 M)
 - C. Ali Mughayat (1514 M)
 - D. Sultan Malik (1415 M)
4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali..
 - A. Arab
 - B. Yunani
 - C. Persia
 - D. Gujarat
5. Cakra Donya merupakan hadiah dari Kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?
 - A. Kerajaan Aceh
 - B. Kerajaan Demak
 - C. Kerajaan Samudra Pasai
 - D. Kerajaan Banten
6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring cempa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi barobudur
 Yang bukan merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - A. (1) dan (2)
 - B. (1) dan (3)
 - C. (2) dan (3)
 - D. (4) dan (5)
7. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit.
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - A. (1), (2), dan (3)
 - B. (1), (3), dan (4)
 - C. (2), (4), dan (6)
 - D. (3), (4), dan (5)

8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?

- A. Kerajaan Kalingga C. Kerajaan Mataram ✓
 B. Kerajaan Samudra Pasai D. Kerajaan Kediri

9. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
 B. (1) dan (3) ~~D. (3) dan (4)~~ ✓

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota kapur
- 5) Prasati Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- A. (1), dan (2) C. (4), dan (5) ✓
 B. (2), dan (3) D. (5), dan (6)

4) Jawaban siswa 4

Pretest Kuesioner

◆ Identitas

Nama : *Aqila Gisya Qanyari*
 Kelas : *CPM*
 Pelajaran : *IPS*

◆ Petunjuk Pengisian

1. Angket terdiri dari 14 pernyataan
2. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda
4. Keterangan :
 SS : sangat setuju
 S : setuju
 R : ragu
 TS : tidak setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar	✓				
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran	✓				
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran	✓				
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran			✓		
5.	Termotivasi setelah pembelajaran		✓			
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran				✓	
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran	✓				
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru					✓
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran					✓
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS			✓		

11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru	✓				
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi				✓	
13.	Saya mengulangi pembelajaran di rumah ketika ada materi yang kurang saya pahami		✓			
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		✓			

59

Postest Kuesioner

◆ Identitas

Nama : *Aqida Gisya Gisyafa*
 Kelas : *EMMA 2*
 Pelajaran : *IPAS*

◆ Petunjuk Pengisian

1. Angket terdiri dari 14 pernyataan
2. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda
4. Keterangan :
 SS : sangat setuju
 S : setuju
 R : ragu
 TS : tidak setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar	✓				
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran	✓				
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran	✓				
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran	✓				
5.	Termotivasi setelah pembelajaran		✓			
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran		✓			
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran	✓				
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru					✓
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran					✓
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS			✓		

11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru	✓				
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi				✓	
13.	Saya mengulangi pembelajaran di rumah ketika ada materi yang kurang saya pahami	✓				
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					✓

65

Pretest Soal

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan menyilang (X) salah satu jawaban yang benar!

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?
 - A. Kerajaan Hindu-Budha
 - B. Kerajaan Hindu dan Islam
 - C. Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam ✓
 - D. Kerajaan Budha dan Islam

2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaannya adalah
 - A. Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah
 - B. Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga
 - C. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga
 - D. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah X

3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh?
 - A. Sultan Hasanuddin (1415 M)
 - B. Raden Patah (1514 M)
 - C. Ali Mughayat (1514 M) ✓
 - D. Sultan Malik (1415 M)

4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali..
 - A. Arab
 - B. Yunani
 - C. Persia
 - D. Gujarat X

5. Cakra Donya merupakan hadiah dari Kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?
 - A. Kerajaan Aceh
 - B. Kerajaan Demak
 - C. Kerajaan Samudra Pasai
 - D. Kerajaan Banten X

6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring cempa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi barobudur
 Yang ~~merupakan~~ merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - A. (1) dan (2) C. (2) dan (3) ✓
 - B. (1) dan (3) D. (4) dan (5)

7. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit.
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - A. (1), (2), dan (3) C. (2), (4), dan (6) ✓
 - B. (1), (3), dan (4) D. (3), (4), dan (5) X

8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?

- ~~A.~~ Kerajaan Kalingga ~~B.~~ Kerajaan Mataram ✓
 B. Kerajaan Samudra Pasai D. Kerajaan Kediri

9. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) ~~B.~~ (2) dan (3) ✓
~~C.~~ (1) dan (3) ~~D.~~ (3) dan (4)

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota kapur
- 5) Prasati Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- ~~A.~~ (1), dan (2) ~~B.~~ (4), dan (5) ✓
~~C.~~ (2), dan (3) D. (5), dan (6)

Postest Soal

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan menyilang (X) salah satu jawaban yang benar!

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?

A. Kerajaan Hindu-Budha	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam ✓
B. Kerajaan Hindu dan Islam	D. Kerajaan Budha dan Islam
2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaannya adalah

A. Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah	
<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga ✓	
C. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga	
D. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah	
3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh?

A. Sultan Hasanuddin (1415 M)	<input checked="" type="checkbox"/> Ali Mughayat (1514 M) ✓
B. Raden Patah (1514 M)	D. Sultan Malik (1415 M)
4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali..

A. Arab	C. Persia
<input checked="" type="checkbox"/> Yunani ✓	D. Gujarat
5. Cakra Donya merupakan hadiah dari Kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?

A. Kerajaan Aceh	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Samudra Pasai ✓
B. Kerajaan Demak	D. Kerajaan Banten
6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring cempa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi barobudur
 Yang ~~adalah~~ merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

<input checked="" type="checkbox"/> (1) dan (2) ✓	C. (2) dan (3)
B. (1) dan (3)	D. (4) dan (5)
7. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

A. (1), (2), dan (3)	C. (2), (4), dan (6) ✓
B. (1), (3), dan (4)	<input checked="" type="checkbox"/> (3), (4), dan (5)

8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?

- A. Kerajaan Kalingga ✗ Kerajaan Mataram ✓
 B. Kerajaan Samudra Pasai D. Kerajaan Kediri ✓

9. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) ✗ (2) dan (3) ✓
 B. (1) dan (3) D. (3) dan (4)

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota kapur
- 5) Prasasti Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- ✗ (1), dan (2) C. (4), dan (5) ✓
 B. (2), dan (3) D. (5), dan (6)

5) Jawaban siswa 5
Pretest Kuesioner

➔ Identitas

Nama : Fajri
Kelas : 1
Pelajaran : IPAS

➔ Petunjuk Pengisian

1. Angket terdiri dari 14 pernyataan
2. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda
4. Keterangan :
 SS : sangat setuju
 S : setuju
 R : ragu
 TS : tidak setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar		✓			
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran			✓		
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran				✓	
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran			✓		
5.	Termotivasi setelah pembelajaran	✓				
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran				✓	
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran	✓				
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru					✓
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran	✓				
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS		✓			

11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru			✓	
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi				✓
13.	Saya mengulangi pembelajaran di rumah ketika ada materi yang kurang saya pahami				✓
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		✓		

Postest Kuesioner

◆ Identitas

Nama : FAIRI

Kelas : VI

Pelajaran : IPAS

◆ Petunjuk Pengisian

1. Angket terdiri dari 14 pernyataan
2. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda
4. Keterangan :
 - SS : sangat setuju
 - S : setuju
 - R : ragu
 - TS : tidak setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar	✓				
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran		✓			
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran	✓				
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran			✓		
5.	Termotivasi setelah pembelajaran	✓				
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran					✓
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran	✓				
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru					✓
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran					✓
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS					✓

11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru	✓				
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi					✓
13.	Saya mengulangi pembelajaran di rumah ketika ada materi yang kurang saya pahami		✓			
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					✓

66

Pretest Soal

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan menyilang (X) salah satu jawaban yang benar!

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?

A. Kerajaan Hindu-Budha	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam ✓
B. Kerajaan Hindu dan Islam	D. Kerajaan Budha dan Islam
2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaannya adalah

<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah	<input checked="" type="checkbox"/>
B. Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga	
C. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga	
D. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah	
3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh?

A. Sultan Hasanuddin (1415 M)	<input checked="" type="checkbox"/> Ali Mughayat (1514 M) ✓
B. Raden Patah (1514 M)	D. Sultan Malik (1415 M)
4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali.

A. Arab	C. Persia ✓
<input checked="" type="checkbox"/> Yunani	D. Gujarat
5. Cakra Donya merupakan hadiah dari Kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?

A. Kerajaan Aceh	<input checked="" type="checkbox"/> Kerajaan Samudra Pasai ✓
B. Kerajaan Demak	D. Kerajaan Banten
6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring cempa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi barobudur
 Yang ~~.....~~ merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan adalah oleh nomor?

<input checked="" type="checkbox"/> (1) dan (2)	C. (2) dan (3) ✓
B. (1) dan (3)	D. (4) dan (5)
7. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit.
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?

A. (1), (2), dan (3)	<input checked="" type="checkbox"/> (2), (4), dan (6) ✓
B. (1), (3), dan (4)	D. (3), (4), dan (5)

8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?

- A. Kerajaan Kalingga C. Kerajaan Mataram ✓
 B. Kerajaan Samudra Pasai D. Kerajaan Kediri

9. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
 B. (1) dan (3) D. (3) dan (4) ✗

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota kapur
- 5) Prasati Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- A. (1), dan (2) C. (4), dan (5) ✓
 B. (2), dan (3) D. (5), dan (6)

Postest Soal

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan menyilang (X) salah satu jawaban yang benar!

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?
 - A. Kerajaan Hindu-Budha
 - B. Kerajaan Hindu dan Islam
 - C. Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam
 - D. Kerajaan Budha dan Islam
2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaannya adalah
 - A. Kerajaan Kutai dengan Raja Raden Patah
 - B. Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga
 - C. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga
 - D. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah
3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh serta tahun berdirinya kerajaan Aceh?
 - A. Sultan Hasanuddin (1415 M)
 - B. Raden Patah (1514 M)
 - C. Ali Mughayat (1514 M)
 - D. Sultan Malik (1415 M)
4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali..
 - A. Arab
 - B. Yunani
 - C. Persia
 - D. Gujarat
5. Cakra Donya merupakan hadiah dari Kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?
 - A. Kerajaan Aceh
 - B. Kerajaan Demak
 - C. Kerajaan Samudra Pasai
 - D. Kerajaan Banten
6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring cempa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi barobudur
 Yang merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan adalah oleh nomor?
 - A. (1) dan (2)
 - B. (1) dan (3)
 - C. (2) dan (3)
 - D. (4) dan (5)
7. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - A. (1), (2), dan (3)
 - B. (1), (3), dan (4)
 - C. (2), (4), dan (6)
 - D. (3), (4), dan (5)

8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?

- A. Kerajaan Kalingga C. Kerajaan Mataram ✓
 B. Kerajaan Samudra Pasai D. Kerajaan Kediri

9. Perhatikan kerajaan-kerajaan dibawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- A. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
 B. (1) dan (3) D. (3) dan (4) ✓

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota kapur
- 5) Prasati Talang Tuwo
- 6) Kitab Negarakertagama

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- A. (1), dan (2) C. (4), dan (5) ✓
 B. (2), dan (3) D. (5), dan (6)

Lampiran 9 Uji Validitas Pretest Postest Angket Minat Belajar

No Item	Taraf Signifikan	Pretest (Sig.2-tailed)	Keterangan	Posttest (Sig.2-tailed)	Keterangan
1	0,05	0,06	Tidak Valid	0,03	Valid
2	0,05	0,00	Valid	0,04	Valid
3	0,05	0,08	Tidak Valid	0,01	Valid
4	0,05	0,06	Tidak Valid	0,00	Valid
5	0,05	0,3	Tidak Valid	0,04	Valid
6	0,05	0,1	Tidak Valid	0,00	Valid
7	0,05	0,04	Valid	0,02	Valid
8	0,05	0,01	Valid	0,00	Valid
9	0,05	0,00	Valid	0,00	Valid
10	0,05	0,02	Valid	0,03	Valid
11	0,05	0,03	Valid	0,00	Valid
12	0,05	0,00	Valid	0,00	Valid
13	0,05	0,02	Valid	0,00	Valid
14	0,05	0,03	Valid	0,00	Valid

Lampiran 10 Uji Validitas Pretest dan Posttest Instrumen Soal

No Item	Taraf Signifikan	Pretest (Sig.2-tailed)	Keterangan	Posttest (Sig.2-tailed)	Keterangan
1	0,05	0,02	Valid	0,01	Valid
2	0,05	0,04	Valid	0,04	Valid
3	0,05	0,02	Valid	0,00	Valid
4	0,05	0,04	Valid	0,02	Valid
5	0,05	0,00	Valid	0,02	Valid
6	0,05	0,00	Valid	0,00	Valid
7	0,05	0,3	Tidak Valid	0,02	Valid
8	0,05	0,04	Valid	0,02	Valid
9	0,05	0,02	Valid	0,05	Valid
10	0,05	0,02	Valid	0,02	Valid

Lampiran 11 Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Variabel	Jumlah Item Soal	Cronbach Alfa	Keterangan
Minat Belajar Pretest	9	0,67	Reliabel
Minat Belajar Posttest	14	0,80	Reliabel

Lampiran 12 Uji Reliabilitas Soal Tes

Variabel	Jumlah Item Soal	Cronbach Alfa	Keterangan
Hasil Belajar Pretest	9	0,57	Tidak Reliabel
Hasil Belajar Posttest	10	0,60	Reliabel

Lampiran 13 Uji Tingkat Kesukaran Soal Intrumen Soal

No item	Indeks Kesukaran Pretest	Kriteria Tingkat Kesukaran	Indeks Kesukaran Prostest	Kriteria Tingkat Kesukaran
1	0,79	Mudah	0,79	Mudah
2	0,25	Sukar	0,79	Mudah
3	0,45	Sedang	0,83	Mudah
4	0,29	Sukar	0,66	Sedang
5	0,29	Sukar	0,70	Mudah
6	0,54	Sedang	0,75	Mudah
7			0,66	Sedang
8	0,29	Sukar	0,79	Mudah
9	0,12	Sukar	0,66	Sedang
10	0,33	Sedang	0,75	Mudah

Lampiran 14 Uji Daya Beda Soal Intrumen Soal

No item	Indeks Uji Daya Beda Soal Pretest	Kriteria Uji Daya Pembeda Soal	Indeks Uji Daya Beda Soal Postest	Kriteria Uji Daya Pembeda Soal
1	0,28	Sedang	0,33	Sedang
2	0,17	Lemah	0,22	Sedang
3	0,18	Lemah	0,37	Sedang
4	0,28	Sedang	0,23	Sedang
5	0,34	Sedang	0,24	Sedang
6	0,35	Sedang	0,48	Baik
7			0,23	Sedang
8	0,23	Sedang	0,27	Sedang
9	0,30	Sedang	0,18	Lemah
10	0,23	Sedang	0,25	Sedang

Lampiran 15 Uji Normalitas Minat Belajar dan hasil Belajar

Variabel	Statistic	Df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.240	24	.001
Postest Hasil Belajar	.169	24	.076

Lampiran 16 Uji Hipotesis Minat Belajar dan hasil Belajar

Variabel	Sig. (2-tailed)	Mean
Pretest Minat Belajar	0,00	46.83
Postest Minat Belajar		63.54
Pretest Hasil Belajar	0,00	35.83
Postest Hasil Belajar		74.16

Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian









Lampiran 18 Surat Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI KUTA PASIE**

Ta. Lelipemua Madakari Km 2 Gampong Bari Km. 4 Babasalan Kab. Aceh Besar, Kode Pos 23373 Email: sdktaspasiekabaceh@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 422/ 031 / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Kuta Pasie, menerangkan bahwa:

Nama : Qori 'Aina
Nim : 20080120
Semester/Jurusan : VIII / 5-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat sekarang : Desa Ulee Ue, Kecamatan Indrapuri, Aceh Besar

Mahasiswa tersebut diatas benar telah melaksanakan kegiatan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Quiz Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPAS Materi Kerajaan-Kerajaan Di Nusantara Kelas IV SDN Kuta Pasie", pada tanggal 04 - 07 Juni 2024.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



04 Juni 2024
Kepala Sekolah
SD NEGERI KUTA PASIE
Jember, 04 Juni 2024
No. 1212 200504 1 005



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jalan T. Saifur Rasyid, Kota Jantho 07410, Telp: (061) 8114741, (061) 8114742
Email: dirpendidikan@kabacehbesar.go.id, www.kabacehbesar.go.id

Kota Jantho, 16 Mei 2024

Nomor : 070/506/2024
Lampiran :
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Kuta Pasie
di-
Tempat

Sehubungan dengan Pl. Dekan FKIP Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Geumpang Nomor : 1004/131013/PT/PN/V/2024, Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Besar memberi izin kepada:

NAMA : QORI AINA
NIM : 20080120
PROGRAM STUDI : S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data di SD Negeri Kuta Pasie Kabupaten Aceh Besar untuk keperluan penyusunan Skripsi yang berjudul :

" PENGARUH MEDIA QUIZ INTERAKTIF TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN IPAS MATERI KERAJAAN - KERAJAAN DI NUSANTARA KELAS IV SDN KUTA PASIE "

Setelah selesai mengadakan penelitian, 1 (satu) eks liperan dikirim ke SD Negeri Kuta Pasie Kabupaten Aceh Besar.

Demikian atas bantuan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

a.n Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Aceh Besar
Kurikulum



Tembusan :
1. Dekan FKIP;
2. Arsip.

Lampiran 19 Lembar Validasi Angket Minat

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan untuk belajar					
2.	Keterlibatan pada saat proses pembelajaran					
3.	Perasaan senang terhadap proses pembelajaran					
4.	Berperan aktif terhadap proses pembelajaran					
5.	Termotivasi setelah pembelajaran					
6.	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran					
7.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran					
8.	Saya tidak mengerjakan soal latihan ketika diberikan guru					
9.	Saya mengabaikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran					
10.	Saya tidak peduli dengan kesulitan pelajaran IPAS					
11.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru					
12.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi					
13.	Saya mengulangi pelajaran setelah pulang dari sekolah					
14.	Saya merasa putus asa pada saat tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					

Lampiran 20 Lembar Validasi Instrumen Soal Tes

1. Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara adalah?
 - C. Kerajaan Hindu-Budha C. Kerajaan Hindu-Budha, dan Islam
 - D. Kerajaan Hindu dan Islam D. Kerajaan Budha dan Islam
2. Dibawah ini yang merupakan kerajaan tertua di Nusantara serta pendiri kerajaan adalah
 - E. Kerajaan Kutai dengan Raja Raja Raden Patah
 - F. Kerajaan Kutai dengan Raja Kudungga
 - G. Kerajaan Kalingga dengan Kudungga
 - H. Kerajaan Sriwijaya dengan Raja Raden Patah
3. Siapakah pendiri kerajaan Aceh sertatahun berdirinya kerajaan Aceh?
 - C. Sultan Hasanuddin (1415 M) C. Ali Mughayat (1514 M)
 - D. Raden Patah (1514 M) D. Sultan Malik (1415 M)
4. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan pedagang yang berasal dari Negara berikut ini, kecuali..
 - C. Arab C. Persia
 - D. Yunani D. Gujurat
5. Cakra Donya merupakan hadiah dari kaisar Cina yang diberikan kepada kerajaan?
 - C. Kerajaan Aceh C. Kerajaan Samudra Pasai
 - D. Kerajaan Demak D. Kerajaan Banten
6. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!
 - 1) Masjid Agung
 - 2) Makam Sultan Hasanuddin
 - 3) Piring Campa
 - 4) Candi Prambanan
 - 5) Candi Borobudur
 Yang merupakan peninggalan dari kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - C. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
 - D. (1) dan (3) D. (4) dan (5)
7. Perhatikan Kerajaan-Kerajaan dibawah ini!
 - 1) Kerajaan Samudra Pasai
 - 2) Kerajaan Demak
 - 3) Kerajaan Majapahit
 - 4) Kerajaan Mataram
 - 5) Kerajaan Kutai
 - 6) Kerajaan Tidore
 Yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor?
 - C. (1), (2), dan (3) C. (2), (4), dan (6)
 - D. (1), (3), dan (4) D. (3), (4), dan (5)
8. Ratu Shima merupakan pimpinan yang terkenal adil dan bijaksana yang pernah memerintah di?
 - C. Kerajaan Kalingga C. Kerajaan Mataram
 - D. Kerajaan Saudra Pasai D. Kerajaan Kediri
9. Perhatikan Kerajaan-Kerajaan di bawah ini!

- 1) Kerajaan Sriwijaya
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Budha

Yang menunjukkan kerajaan bercorak Budha adalah

- C. (1) dan (2) C. (2) dan (3)
D. (1) dan (3) D. (3) dan (4)

10. Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan dibawah ini!

- 1) Candi Penataran
- 2) Candi Tikus
- 3) Candi Sumber Jadi
- 4) Prasasti Kota Kapur
- 5) Candi Jago
- 6) Prasasti Talang Tuwo
- 7) Kitab Negarakertagama
- 8) Candi Angin

Peninggalan kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor?

- C. (1), (2), (3), dan (7) C. (2), (4), (5), dan (6)
D. (1), (3), (5), dan (7) D. (3), (6), (7) dan (8)

Lampiran 21 Validasi Angket dan Instrumen Soal

1) Validasi Angket

No Item	Taraf Signifikan	Pretest (Sig.2-tailed)	Keterangan
1	0,05	0,04	Valid
2	0,05	0,00	Valid
3	0,05	0,02	Valid
4	0,05	0,02	Valid
5	0,05	0,01	Valid
6	0,05	0,00	Valid
7	0,05	0,01	Valid
8	0,05	0,04	Valid
9	0,05	0,00	Valid
10	0,05	0,00	Valid
11	0,05	0,01	Valid
12	0,05	0,00	Valid
13	0,05	0,16	Tidak Valid
14	0,05	0,03	Valid
Reliabel	0,892		
Standar	0,60		
Keterangan	Reliabel		

2) Validasi Soal Tes

No Item	Taraf Signifikan	Pretest (Sig.2-tailed)	Keterangan
1	0,05	0,02	Valid
2	0,05	0,02	Valid
3	0,05	0,00	Valid
4	0,05	0,01	Valid
5	0,05	0,00	Valid
6	0,05	0,04	Valid
7	0,05	0,01	Valid
8	0,05	0,01	Valid
9	0,05	0,01	Valid
10	0,05	0,14	Tidak Valid
Reliabel	0,857		
Standar	0,60		
Keterangan	Reliabel		

Lampiran 22 Dokumentasi Validasi

