

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED*
LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK DI KELAS IV SDN KARANG ANYAR 1
INDRAMAYU**



UNIVERSITAS TERBUKA

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

SURYANI

NIM. 500638681

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2018

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PERNYATAAN

TAPM yang berjudul **Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN Karanganyar I Indramayu.** adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar. Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (Plagiat), maka saya bersedia menerima sangsi akademik.

Indramayu, Januari 2018

Yang menyatakan



SURYANI, S.Pd
NIM. 500638681

ABSTRACT**INFLUENCE OF LEARNING BASED PROJECT BASED LEARNING
MEDIA ON STUDENTS' COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN
THEMATIC LEARNING IN CLASS IV SDN KARANG ANYAR 1
INDRAMAYU****Name : SURYANI****Email : suryani8638@gmail.com****Graduate Studies Program
Indonesia Open University**

This study aims to determine the cognitive learning outcomes of students between experimental group students who were treated with learning model of Project Based Learning with control class students who were not treated on thematic learning class IV SDN Karang Anyar 1 Indramayu. This type of research is a quasi-experimental research with a randomized Pretest-Posstest control group ruralized design study. the test result data was analyzed by T test. The result of the analysis showed that there were differences of the students 'cognitive learning outcomes between the experimental class and the control class. The students' cognitive learning outcomes in the experimental group were better than the control class. the liveliness of students in following the theme lesson The beauty of the sub-theme of the beautiful diversity of my nation's culture. In Learning activities 1 students are able to tell the picture contained on a card given by the teacher in accordance with the material taught and determine the project. so students can produce a work, self-confidence emerge and able to express idea or idea. so result of cognitive learning student increase average 28,38%, experiment group before there is treatment, no treatment increased to 85.16. While the reasoning ability has an average value of 83.86. control class has pretest value 54,32 after learning by conventional method average value of post test equal to 71,24, whereas ability of student of Control class of Penalar have average value equal to 66,16 increase its value equal to 14,88%. the difference in value increase between experiment class and control class was 52.43%. Based on the above description, the researcher concludes that the Learning Based Learning model used by the teacher can improve the cognitive learning outcomes of the students to be better compared to the conventional learning, therefore the researcher suggests that the learning model based on the Learning Based Learning Project is socialized and used as an alternative in learning thematic at school.

Keywords: Project Based Learning, Image media, Cognitive learning outcomes, Reasoning ability, Thematic

ABSTRAK

PENGARUH *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SDN KARANG ANYAR 1 INDRAMAYU

Nama : SURYANI

Email : suryani8638@gmail.com

Program Pascasarjana Universitas Terbuka

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hasil belajar kognitif siswa antara siswa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan siswa kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan pada pembelajaran tematik dikelas IV SDN Karang Anyar 1 Indramayu. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen semu dengan desain penelitian randomized Pretest-posttest control group design. data hasil tes dianalisis dengan uji T. hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan Hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dengan kelas Kontrol, Hasil belajar kognitif siswa pada kelompok eksperimen lebih baik dari kelas kontrol . keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran tema Indahya kebersamaan sub tema indahya keberagaman budaya bangsaku. Pada kegiatan Pembelajaran 1 siswa mampu menceritakan gambar yang terdapat pada sebuah kartu yang diberikan oleh guru sesuai dengan materi yang diajarkan dan menentukan proyek. sehingga siswa dapat menghasilkan sebuah karya, Rasa Percaya diri muncul dan mampu mengungkapkan ide atau gagasannya. sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat rata-rata 28,38 %, kelompok eksperimen sebelum ada perlakuan, hasil belajar kognitif memiliki nilai rata-rata 56,38 setelah ada perlakuan meningkat menjadi 85,16. Sedangkan kemampuan penalarannya memiliki nilai rata-rata sebesar 83,86. kelas kontrol mempunyai nilai pretest 54,32 setelah belajar dengan metode konvensional nilai rata-rata post test sebesar 71,24, sedangkan kemampuan Penalar siswa kelas Kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 66,16 peningkatan nilainya sebesar 14,88 %. perbedaan peningkatan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 52,43%. Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan , bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* yang digunakan guru dapat memperbaiki hasil belajar kognitif siswa menjadi lebih baik di banding pembelajaran secara konvensional, karena itu peneliti menyarankan agar model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media gambar disosialisasikan dan digunakan sebagai alternative dalam pembelajaran tematik di sekolah.

Kata kunci: *Project Based Learning*, Media gambar, Hasil belajar kognitif, Kemampuan penalaran, Tematik

PERSETUJUAN TAPM

Judul TAPM : Pengaruh Model *Project Based Learning*
berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil
Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Tematik
di Kelas IV SDN Karang Anyar I Indramayu.

Penyusun TAPM : SURYANI

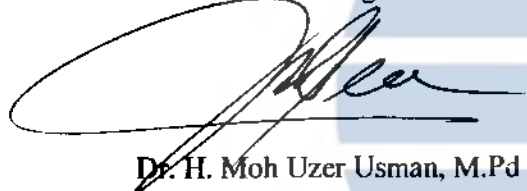
NIM : 500638681

Program Studi : S2 PENDAS

Hari/ Tanggal : Rabu , 17 Januari 2018

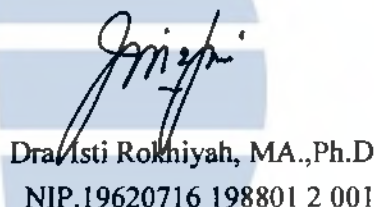
Menyetujui:

Pembimbing I

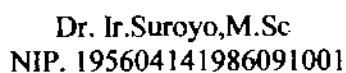
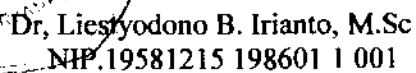


Dr. H. Moh Uzer Usman, M.Pd

Pembimbing II


Dra. Isti Rokhiyah, MA., Ph.D
NIP.19620716 198801 2 001

Mengetahui,

Ketua Bidang Ilmu Pendidikan dan Keguruan,
Program Pasca sarjana

Dr. Ir. Suroyo, M.Sc
NIP. 195604141986091001Direktur
Program Pasca sarjana

Dr. Liestyodono B. Irianto, M.Sc
NIP.19581215 198601 1 001

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN

Nama : SURYANI
 NIM : 500638681
 Program Studi : S2 PENDAS
 Judul TAPM : Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan
 Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa
 Pada Pembelajaran Tematik diKelas IV SDN Karang
 Anyar I Indramayu.

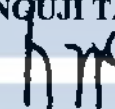
Telah dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister
 (TAPM) Pendidikan Program Pasca sarjana Universitas Terbuka Pada:


Hari/ Tanggal : Minggu, 17 Desember 2017

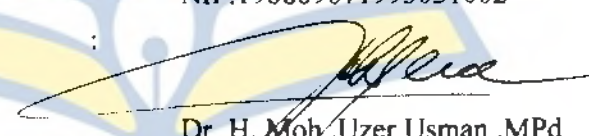
Waktu : 08.00 – 10.00

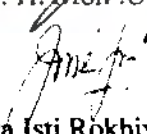
Dan telah dinyatakan **LULUS**

PANITIA PENGUJI TAPM

Ketua Komisi Penguji : 
 Dra. Dina Thalib, M.E.d,
 NIP. 19590126 198603 2 002

Penguji Ahli : 
 Prof. Dr. St. Budi Waluya, M. Si
 NIP. 196809071993031002

Pembimbing I : 
 Dr. H. Moh. Uzer Usman .MPd

Pembimbing II : 
 Dra. Isti Rokhiyah, M.A., Ph.D
 NIP. 19620716 198801 2 001

v

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT atas Rahmat, Nikmat dan Taufiknya, Salawat serta salam taklupa kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat sahabatnya. sehingga tesis ini dapat selesai tepat waktu.

Tesis ini berjudul “Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN Karang Anyar I Indramayu”. Salah satu tujuan penulisan tesis ini adalah untuk memenuhi persyaratan Ujian sidang Pasca Sarjana Program Magister Pendidikan di Universitas Terbuka.

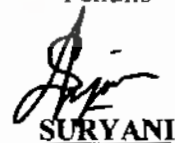
Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penulisan dan penyusunan TAPM ini, maka akan sulit bagi Saya untuk menyelesaikannya. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulusnya kepada:

1. Direktur Program Pascasarjana Universitas terbuka/
2. Kepala UPBJJ UT Bandung selaku Penyelenggara Program Pascasarjana
3. Dr. H. Moh Uzer Usman, MPd dan Dra. Isti Rokiyah MPd selaku dosen pembimbing, yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan ide, saran dan kritiknya.
4. Kabid Ilmu Program Pascasarjana
5. Drs Ruganda, MPd selaku Penanggung Jawab Program Pasca Sarjana yang telah memberikan motivasi kepada penulis.
6. Pengawas, Kepala Sekolah dan guru-guru di kecamatan Indramayu yang dapat menerima kehadiran penulis dan membantu penulis dalam memperoleh data.
7. Serta Sahabat dan keluarga yang telah banyak membantu serta memberikan dukungan moril maupun materil kepada penulis.

Akhir kata semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga TAPM ini membawa manfaat bagi perkembangan Ilmu Pengetahuan.

Indramayu, Maret 2018

Penulis



SURYANI
NIM. 500638681

RIWAYAT HIDUP

Nama : SURYANI
NIM : 500638681
Program studi : S2 Pendidikan Dasar
Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta, 13 Maret 1978

Riwayat Pendidikan :

Lulus SD di Jakarta Tahun 1991
Lulus SMP di Jakarta Tahun 1994
Lulus SMK di Jakarta Tahun 1997
Lulus DIII LPMI Manajemen Transportasi Udara di Jakarta Th 2001
Lulus S1 PGSD UPBJJ UT Bandung Tahun 2014

Riwayat Pekerjaan :

Tahun 2007 S/d 2018 sebagai Guru Sukwan di SDN Pekandangan Jaya 1
Indramayu.

Indramayu, 15 Januari 2018



SURYANI
500638681

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Batasan Penelitan.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	14
B. Teori Belajar yang mendukung	37
C. Penelitian Terdahulu	42
D. Pokok Bahasan	45
E. Kerangka berfikir	47
F. Hipotesa	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Dcsain Penelitian	51

B. Populasi dan Sampel.....	54
C. Instrument Penelitian	55
D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	59
E. Metode Analisis Data	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

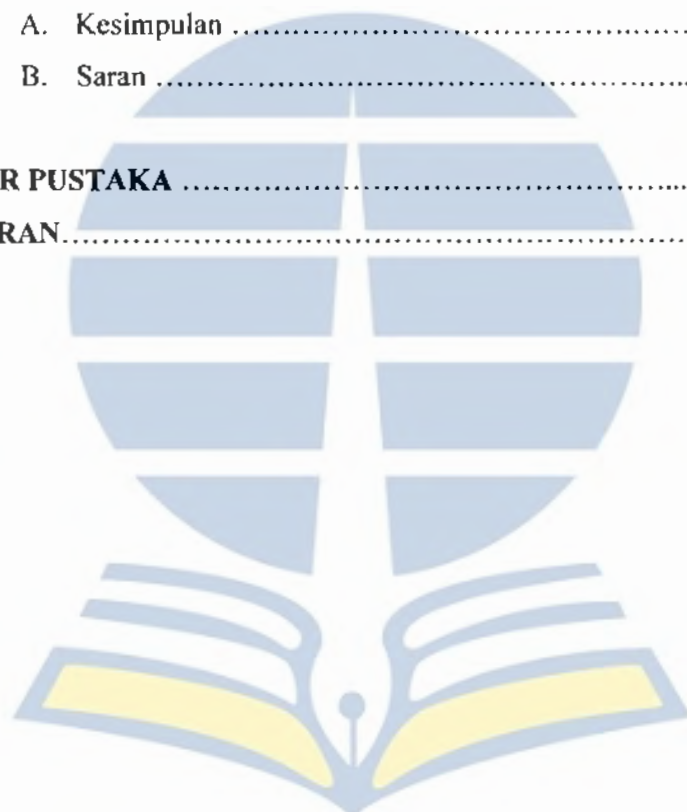
A. Deskripsi Obyek Penelitian.....	76
B. Hasil Penelitian	76
C. Pembahasan	99

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	103
B. Saran	104

DAFTAR PUSTAKA	107
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	113
----------------------	------------



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain penelitian.....	52
Tabel 3.2	Penyusunan Instrumen	56
Tabel 3.3	Kriteria Angket respon siswa	58
Tabel 3.4	Hasil Uji Normalitas kelas IVA dan Kelas IV B	64
Tabel 3.5	Hasil Uji Homogenitas Populasi	66
Tabel 3.6	Kriteria Daya Pembeda Butir Soal	67
Tabel 3.7	Rekap Data Daya Pembeda Butir Soal	68
Tabel 3.8	Rekap Data Tingkat kesukaran Butir Soal	69
Tabel 3.9	Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	71
Tabel 3.10	Kriteria Penilaian Observasi	75
Tabel 4.1	Data Hasil Skor Pre Test	78
Tabel 4.2	Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Pre Test	79
Tabel 4.3	Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Pre Test	80
Tabel 4.4	Hasil Perhitungan Uji Perbedaan dua rata-rata data pre test	81
Tabel 4.5	Data Hasil Post Test	83
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas Data post test	84
Tabel 4.7	Test of Homogeneity of Variances	84
Tabel 4.8	Hasil Belajar	86
Tabel 4.9	Group Statistics	88
Tabel 4.10	Rangkuman Skor hasil uji-T	89
Tabel 4.11	Kriteria Hasil Observasi	91
Tabel 4.12	Tabel Deskripsi Nilai Observasi Siswa	91
Tabel 4.13	Deskripsi Hasil Observasi Guru	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek.....	21
Gambar 2.2 Hierarkis jenis perilaku dan kemampuan internal.....	33
Gambar 2.3 Kerangka berfikir pengaruh pembelajaran tematik.....	51
Gambar 4.1 Grafik Hasil Pretest kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol	78
Gambar 4.2 Grafik Hasil Post Test kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol	83
Gambar 4.3 Grafik Hasil N Gain Kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol	87



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen penelitian.....	113
Lampiran 2 Lembar Observasi Siswa.....	117
Lampiran 3 Hasil angket Respon Siswa.....	121
Lampiran 4 Jaring-jaring tema pembelajaran 2.....	124
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan pembelajaran	125
Lampiran 6 Jaring –jaring tema pembelajaran 3.....	133
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan pembelajaran PjBL.....	134
Lampiran 8 Materi Pelajaran	141
Lampiran 9 Gambar alat musik tradisional	146
Lampiran 10 Gambar perpecahan antar Suku.....	148
Lampiran 11 Gambar sikap persatuan dan kesatuan.....	149
Lampiran 12 Gambar Rumah adat diIndonesia.....	150
Lampiran 13 Catatan lapangan.....	151
Lampiran 14 Lembar kerja 1.....	152
Lampiran 15 Lembar kerja 2.....	153
Lampiran 16 Kisi – kisi soal uji kemampuan penalaran.....	154
Lampiran 17 Soal uji kemampuan penalaran	155
Lampiran 18 Soal evaluasi <i>Pretest</i>	156
Lampiran 19 Format penilaian pelaksanaan Pembelajaran.....	160
Lampiran 20 Daftar Nilai <i>Pre test</i>	164
Lampiran 21 Analisis butir soal <i>Pre test</i>	165
Lampiran 22 Soal evaluasi <i>Post test</i>	167
Lampiran 23 Daftar nilai <i>Post test</i>	171
Lampiran 24 Daftar nilai kemampuan Penalaran.....	172
Lampiran 25 Tabel hasil <i>Pre test</i>	173
Lampiran 26 Uji Normalitas.....	174
Lampiran 27 Hasil uji homogenitas.....	176
Lampiran 28 Tabel hasil <i>Post test</i>	177

2.b. Analisis Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Model *Project Based Learning* Berbantuan Media gambar Tema Indahnya Kebersamaan

Analisis hasil observasi dimaksudkan untuk mengamati secara sistematis pengaruh pembelajaran tematik berbasis Proyek berbantuan Media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penskoran dilakukan dengan menggunakan skala 1-4. Skor seluruh kelompok ditentukan dengan menghitungkan jumlah skor yang didapat oleh setiap kelompok yang sudah ditentukan pada format observasi.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Arikunto, 2012)

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Observasi keterlaksanaan Pembelajaran Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media gambar

Persentase	Kriteria Penilaian
81,25 % < skor ≤ 100 %	Sangat baik
62,25 % < skor ≤ 81,25 %	Baik
43,75 % < skor ≤ 62,25 %	Cukup
25 % ≤ skor ≤ 43,75 %	Kurang

2.a. Analisis Data Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran model *Project Based Learning* Berbantuan Media gambar tema Indahnya Kebersamaan

Kelas Eksperimen diberi angket untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek (*Project bases learning*) gambar. Data angket yang terkumpul, dihitung dan dicari persentase dari masing-masing pernyataan alternatif jawaban angket ini menggunakan *Scala Likert*.

Teknik pengolahan data angket yaitu dengan menghitung persentase setiap jawaban dari pernyataan dengan rumusan sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Arikunto ,2012)

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

Persentase	Kriteria Penilaian
81,25 % < skor ≤ 100 %	Sangat baik
62,25 % < skor ≤ 81,25 %	Baik
43,75 % < skor ≤ 62,25 %	Cukup
25 % ≤ skor ≤ 43,75 %	Kurang

$R = 0,00 - 0,199$ berarti sangat rendah

$R = 0,02 - 0,399$ berarti rendah

$R = 0,40 - 0,599$ berarti sedang

$R = 0,60 - 0,799$ berarti kuat

$R = 0,80 - 1,000$ berarti sangat kuat

2) Analisis Data Tes Akhir (*Post Test*)

Setelah pembelajaran dan posttest dilaksanakan, maka diperoleh data hasil belajar kognitif siswa. Menguji normalitas distribusi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Kolmogorov – Smirnov. Jika signifikansi atau adalah nilai probabilitas $> 0,05$, maka distribusi normal jika signifikansi atau adalah nilai probabilitas $< 0,05$, maka distribusi tidak normal (Santoso, 2010:196).

Peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov – Smirnov pada aplikasi SPSS 16,0 for windows untuk memudahkan peneliti mendapatkan hasil yang akurat pada uji normalitas kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan data yang ada.

Dengan kriteria uji t diterima H_0 jika probabilitas $> 0,05$ sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

6) Analisis Hubungan Pembelajaran model *Project based learning* Berbantuan Media gambar dengan Hasil belajar kognitif siswa dan Kemampuan Penalaran siswa

Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara pembelajaran *Project based learning* berbantuan Media gambar dengan hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran siswa.

$$\text{Rumus: } r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2) (N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = korelasi

N = jumlah data

$\sum x$ = sekumpulan data skor observasi pembelajaran PjBL

$\sum y$ = sekumpulan data skor *post test* yang diperoleh

Koefisien korelasi yang diperoleh dari persamaan diatas adalah $-1 \leq r \leq +1$.

Harga $r = -1$ menyatakan adanya hubungan linier sempurna tak langsung yang menyatakan korelasi bernilai positif. khusus untuk $r = 0$ menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan linier antara variabel- variabel x dan y.

Interpretasi terhadap koefisien korelasi yang diperoleh adalah:

5) Analisis Uji Hipotesis

Analisis ini dilakukan untuk menguji hipotesis dan menarik kesimpulan menerima hipotesis atau menolak hipotesis (Sudjana: 2011)

Hipotesis tersebut dalam bentuk hipotesis statistik (uji t) sebagai berikut:

H_0 : Hasil belajar siswa pada tes awal tidak berbeda secara signifikan.

H_a : Hasil belajar kognitif siswa pada tes awal berbeda secara signifikan.

Hipotesis tersebut dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \geq \mu_2$$

Uji- t yang digunakan menggunakan rumus :

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

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = rata-rata kelompok kontrol

n_1 = jumlah data kelompok eksperimen

n_2 = jumlah data kelompok kontrol

S = simpangan baku kedua data

$S_{pretest}$ = skor *pre test*

S_{post} = skor *post test*

S_{pre} dan S_{post} masing-masing menyatakan skor *pretest* dan *posttest* dalam persen, uji N-Gain dilakukan untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, baik di kelas kontrol maupun di kelas Eksperimen. Tinggi rendahnya N-Gain yang di normalisasi dapat diklasifikasi sebagai berikut: Jika $g \geq 0,7$ maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori tinggi

Jika $0,7 > g \geq 0,3$ maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori sedang

Jika $g < 0,3$ maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

4) Perhitungan data hasil belajar

Pada analisis data akhir untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Perhitungan data hasil belajar tidak hanya dari *post test*, namun juga didapat dari nilai lembar diskusi siswa. Rumus menghitung nilai akhir siswa

$$\text{adalah : } NA = \frac{2r + 2H}{5}$$

Keterangan :

NA = nilai akhir

T = rata-rata nilai LDS

H = nilai *post test*

Indeks Kesukaran	Interpretasi
$0,70 < DP \leq 1,00$	Soal Mudah
$0,40 < DP \leq 0,70$	Soal Sedang
$0,30 < DP \leq 0,40$	Soal Sukar

Tabel 3.8 Rekap Data Tingkat kesukaran Butir Soal

No Soal	Jumlah Soal	Kriteria
2,4,6,11,25,30	6	Sukar
1,7,8,14,15,16,17,23,24,27	10	Sedang
3,5,9,10,12,13,18,19,20,21,22,26,28,29	14	Mudah

Hasil analisis butir soal terdapat 3 tingkat kesukaran soal *pre test* dan *post test* yaitu, soal sukar 20 %, soal sedang 30%, soal mudah 50 %

3) Analisis Skor N-Gain per indikator soal

Pada analisis *pre test* dan *post test* perindikator menggunakan analisis N-Gain .N-Gain digunakan untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar kognitif siswa perindikator soal dengan menggunakan nilai *pre test* dan *post test*. Rumus N-Gain yang digunakan adalah:

$$g = \frac{(S \text{ post test} - S \text{ pre test})}{(S \text{ maksimal} - S \text{ pre test})}$$

Keterangan:

G = besarnya factor g

S maksimal = skor maksimal

Tabel 3.7 Rekap data Daya Pembeda Butir soal

No Soal	Jumlah soal	Kriteria
1,5,8,12,15,20	6	Baik sekali
7,9,11,21,24	5	Baik
2,3,4,10,18,19,25,27,28,30	10	Cukup
6,13,14,16,17,22,23,26,29,	9	Jelek

Hasil daya pembeda soal dibagi menjadi 4 kriteria namun yang dapat dijadikan soal lanjutan (*post test*) minimal kriteria cukup, sedangkan soal dengan kriteria jelek tidak digunakan pada penelitian ini.

2) Analisis Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran ini bertujuan untuk mengetahui sukar atau mudahnya soal yang digunakan. Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan dengan bantuan microsoft excel .rumus yang digunakan merujuk pada Arikunto (2001) sebagai berikut:

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

Keterangan :

IK = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta Tes

Adapun Klasifikasi Indeks kesukaran menurut Arikunto (2001) ditunjukkan pada tabel berikut:

BA= Banyaknya siswa kelompok eksperimen yang menjawab soal

dengan benar

BB= Banyaknya siswa kelompok kontrol yang menjawab soal dengan

benar

$PA = \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok eksperimen yang menjawab soal dengan benar

$PB = \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta kelompok eksperimen yang menjawab soal dengan benar

Kriteria daya pembeda butir soal yang digunakan di uraikan pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda Butir Soal

Daya Pembeda (DP)	Interpretasi
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < DP \leq 1,20$	Jelek
$DP \leq 0,00$	Sangat Baik

Setelah melakukan uji homogenitas dari nilai ulangan siswa. hasil analisis kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat pada tabel 3.5

Tabel 3.5 hasil uji Homogenitas populasi

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	α	Kriteria
IV A	1,5	2	5%	Homogen
IV B	1,17	1,84	5%	Homogen

1.c Analisis Data untuk Penilaian Kognitif

Pada penilaian kognitif digunakan instrument tes berupa soal *pre test* dan *post test*. Soal tersebut dianalisis menggunakan daya pembeda tingkat kesukaran, validitas dan reabilitas.

b. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berada pada kelompok Eksperimen dengan kelompok kontrol. Untuk menghitung daya pembeda dilakukan dengan microsof excel, sedangkan rumus yang digunakan merujuk pada Arikunto (2001) sebagai berikut:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} - PA - PB$$

Keterangan :

JA= Banyaknya siswa kelompok Eksperimen

JB= Banyaknya siswa kelompok kontrol

1.b. Uji Homogenitas populasi

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sampel yang akan diteliti memiliki kondisi yang homogen. Uji homogenitas populasi pada penelitian ini digunakan dua kali yaitu uji homogenitas untuk kelas Uji coba soal pada kelas homogenitas kelas IV A dan penelitian pada kelas Kriteria pengujian jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ derajat kebebasan $dk = n - 1$ dan taraf signifikan 5% maka data homogen (Sudjana 2005).

Penelitian ini menggunakan uji Chi Square untuk mengetahui homogenitas sampel, sehingga akan diperoleh dua kelompok kelas yang homogen yang akan dijadikan obyek penelitian.

Hipotesis

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 = \dots = \sigma_9^2$$

H_1 : Paling sedikit satu tanda sama dengan tidak berlaku artinya data tidak homogen

Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan adalah:

$$s^2 = \frac{\sum (n_1 - 1) \cdot s_1^2}{\sum (n_1 - 1)}$$

$$\beta = (\log_{s^2}) \sum (n_1 - 1)$$

$$X^2 = 1_n \log_{s^2} (\beta - \sum ((n_1 - 1) \log_{s^2}))$$

Kriteria yang digunakan

H_0 diterima jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel, \alpha = 0,05}$

χ^2 = Chi kuadrat

f_o = frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

f_h = frekuensi yang diharapkan

K = banyaknya kelas interval

Kriteria yang digunakan

H_0 diterima jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel, \alpha} = 0,05$

Uji normalitas populasi dilakukan untuk menguji kelas yang digunakan untuk penelitian yaitu kelas IVA (Eksperimen) dan kelas IV B (Kontrol).

Setelah melakukan penelitian dan Analisis χ^2_{hitung} dari nilai ulangan siswa

Tabel 3.4 Hasil Uji Normalitas kelas IVA dan Kelas IV B

Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	N	Kriteria
IV A	6,16	11,07	25	Berdistribusi normal
IV B	5,43	11,07	25	Berdistribusi normal

Perhitungan pada tabel 3.4 menunjukkan bahwa χ^2_{hitung} dan χ^2_{tabel} sehingga nilai *pre test* berdistribusi normal.

Berikut langkah- langkah yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan kegiatan observasi di lokasi penelitian yakni:

a. Analisis Data Tes Awal (*Pre Test*)

1.a. Uji Normalitas populasi

Menguji normalitas distribusi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Kolmogorov –Smirnov. Jika signifikansi atau adalah nilai probabilitas $> 0,05$, maka distribusi normal jika signifikansi atau adalah nilai probabilitas $< 0,05$, maka distribusi tidak normal (Santoso,2010:196)

Hipotesis

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data berdistribusi normal

Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan adalah:

a) Menghitung rerata-rata \bar{X}

$$\bar{X} = \frac{\sum X_1 \cdot f_1}{\sum f_1}$$

b) Menghitung simpangan baku s

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{X})^2 \cdot f_1}{n-1}}$$

c) Pengujian Normalitas sebaran dengan chi kuadrat

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

tes hasil belajar hendaknya dapat mengukur secara jelas hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran dan digunakan untuk memperbaiki cara belajar siswa dan cara belajar guru.

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran siswa sewaktu proses pembelajaran PjBl berbantuan Media gambar dan sesudahnya mencakup *pre-test* sebelum perlakuan dan *post test* yang dilakukan setelah perlakuan.

2. Angket

Angket dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dengan berpedoman pada tujuan penelitian. Angket diberikan kepada siswa setelah siswa melaksanakan pembelajaran Tema indah nya kebersamaan dengan menggunakan model Pembelajaran berbasis proyek berbantuan Media gambar . Angket berisi tanggapan siswa setelah melaksanakan pembelajaran tematik dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan Media gambar .

3. Observasi

Wibawa (2015:5.24) Observasi merupakan sebuah metode yang penting karena manusia tidak selalu mengerjakan perbuatan sesuai perkataannya. Kegiatan observasi harus dijaga satu lingkungan atau kondisi tatkala manusia akan bereaksi atau berperilaku sewajar-wajarnya tanpa mempertimbangkan kehadiran peneliti.

mengajar dikelas eksperimen serta mencatat aktivitas siswa dan guru .begitupun dengan kelas kontrol .

3. Tahap pengolahan data dan tahap analisis data

Pengolahan skor tes awal dan tes akhir data hasil belajar anak pada tema Indah nya kebersamaan.Peneliti melakukan Analisis data kualitatif dengan uji normalitas , uji homogenitas, uji t terhadap rata- rata skor pre test dan post test.serta Analisis observasi hasil karya siswa dan tes tulis.serta uji N Gain untuk mengetahui Perbedaan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.Peneliti melakukan analisis data tersebut dengan bantuan SPSS 16,0 for Windows agar diperoleh data yang akurat.

E. Metode Analisis data

1. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan teknik tes dan non tes sesuai dengan tujuan penelitian.Teknik pengumpulan data didapat dari hasil wawancara,observasi dan hasil belajar siswa sebelum kegiatan penelitian maupun pada saat penelitian.

a. Teknik tes

Teknik tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan dan tes praktek atau tes kinerja yang digunakan untuk mengukur proses dan hasil belajar aspek kognitif (Ekawati dan Sumaryanto,2011:9). Menurut Purwanto (2009;23-25)

berbantuan Media gambar , kemudian studi lapangan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Menentukan subyek penelitian, penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Karang Anyar I Indramayu.

Memberikan arahan dan pelatihan kepada guru dan siswa kelas IV dikelas Eksperimen tentang pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis Proyek (*Project Based Learning*) berbantuan Media gambar .

Bersama dengan guru menyusun instrument RPP Tematik yang di desain dengan menggunakan model pembelajaran berbasis Proyek (*Project Bases Learning*) berbantuan Media gambar . Hasil uji coba instrument setelah perbaikan kemudian disahkan untuk digunakan pada proses penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan *pre test* pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum ada perlakuan.Lalu Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah dibuat. Guru memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis Proyek (*Project Based Learning*) berbantuan Media gambar dan pembelajaran konvensional. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan Observasi kelas tentang pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen, Peneliti mengikuti jalannya kegiatan belajar

dapat diredam dan objek yang diteliti tidak merasa bahwa dia menjadi responden.

D. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur dalam Penelitian ini yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengolahan data dan tahap analisis data. Diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan yang meliputi studi literature terhadap jurnal, buku, artikel, penelitian terdahulu dan observasi lapangan, serta wawancara beberapa guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Tematik dengan tema Indahnya Kebersamaan subbtema Keberagaman budaya bangsaku di kelas IV SD.

Selanjutnya menentukan permasalahan yang akan diteliti yaitu berupa perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif dan kemampuan penalaran siswa pada kelas yang didesain dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning* berbantuan Media gambar, dengan kelas yang belajar secara konvensional.

Hasil dari identifikasi masalah dilanjutkan dengan kepustakaan atau sumber lain yang membahas tentang model *Project based learning*

berbantuan Media gambar pada pembelajaran tematik tema Indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku. Untuk lebih jelasnya Kriteria penilaian angket Respon siswa dan guru dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Angket respon siswa

Alternative Jawaban	Bobot Penilaian	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (RG)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

3. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk menjangkau data yang diperlukan guna melengkapi data. Kegiatan yang diamati antara lain kehadiran, partisipasi, motivasi, aktivitas, dan sikap serta pertanggung jawaban penyelenggaraan program. Observasi dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan secara aktif untuk memperoleh gambaran dan keterangan riil mengenai sikap dan perilaku informan. Keterangan dan informasi yang diperoleh kemudian dianalisis, ditafsirkan, dan disimpulkan. Untuk memperoleh data, peneliti berlaku sebagai pengamat sekaligus menjadi anggota utuh dari kelompok yang diamati, sehingga kesan subjektif

belajar pada tingkatan siswa yang menjadi sampel penelitian. Soal yang digunakan adalah soal yang tersedia pada buku sumber dan dikembangkan oleh peneliti dengan berpedoman pada kisi-kisi soal sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Siswa diberikan lembar kerja dan soal evaluasi untuk melihat hasil belajar kognitif dan kemampuan penalaran siswa.

Tes dilakukan 2 kali, yaitu *pre test* dan *post test*. *Pre test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum diberikan perlakuan yang menjadi data awal. *Post test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis Proyek (*Project Based Learning*) berbantuan Media gambar.

2. Angket

Angket respon guru dan siswa dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dengan berpedoman pada tujuan penelitian. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran Tematik berbasis Proyek dengan menggunakan Media gambar. Skala yang digunakan peneliti adalah skala Likert. Derajat penilaian terbagi lima kategori yang tersusun secara bertingkat, mulai dari SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu-ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

Peneliti membuat beberapa pernyataan dalam bentuk positif maupun negatif yang berkaitan dengan pengaruh model *Project based learning*

peneliti untuk mengukur tanggapan siswa dan keterlaksanaan pembelajaran PjBL berbantuan Media gambar .Penyusunan Instrumen penelitian dibuat sendiri dan dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan data yang dibutuhkan.denganberpedoman pada kisi-kisi insrumen. Instrument dibuat berpedoman dari hasil wawancara dan observasi guru dan siswa.

Tabel 3.2 Penyusunan Instrumen

No	Jenis data	Metode	Instrumen	Subyek	Waktu
	Observasi Awal	wawancara	Pedoman wawancara guru kelas IV	Guru	Sebelum penelitian
	Penilaian Hasil belajar	Tes	Soal pilihan ganda	Siswa	Sebelum dan sesudah proses
	Keterlaksanaan model pembelajaran PjBL berbantuan Media gambar	Observasi	Lembar observasi	Siswa	Saat proses pembelajaran
	Tanggapan Angket siswa terhadap model pembelajaran PjBL	Angket	Lembar Angket tanggapan Siswa terhadap	Siswa	Sesudah proses pembelajaran

1. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa setelah satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2005:126) Tes yang digunakan dalam penelitian berupa tes tertulis dengan menggunakan materi yang memiliki tingkat yang sama dengan materi

Teknik pengambilan sampel menggunakan “*Sample Random Sampling*” alasan peneliti menggunakan “*Sample Random Sampling*” karena karakteristik populasi yang homogen dari jumlah populasi yang banyak serta keterbatasan peneliti dari segi waktu, tenaga dan biaya.

Penarikan jumlah sampel dari populasi ,Menurut Suharsimi Arikunto (1998:107) mengatakan bahwa” untuk sekedar ancer-ancer,maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik ambil semua sehingga penelitian adalah penelitian Populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-20% atau 20-30%”

Sampel penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV sebanyak 50 terbagi dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen sejumlah 25 siswa yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 12 anak perempuan sedangkan kelas IV B sebagai kelas Kontrol berjumlah 25 Siswa yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

C. Instrument Penelitian

Menurut Sutedi (2005:36) Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian baik berupa data kualitatif maupun kuantitatif.

Pada penelitian ini menggunakan 2 jenis instrument berupa tes dan non tes penilaian pengaruh hasil belajar kognitif siswa menggunakan instrument tes. Instrument non tes berupa angket,dan observasi,wawancara yang digunakan

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Penelitian dilaksanakan di SDN Karang Anyar I Indramayu yang beralamat di Jalan D.I.Panjaitan Desa Karang Anyar Kecamatan Indramayu. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

Alasan Penulis melakukan penelitian di SD tersebut disebabkan oleh beberapa hal berikut:

- a. SDN Karang Anyar I merupakan sampel penelitian
- b. SDN Karang Anyar I merupakan SD yang belum menerapkan model *Project based learning* berbantuan Media gambar dalam pembelajaran tematik tema indahny kebersamaan.
- c. Guru-guru di SDN I belum pernah melakukan inovasi terhadap kualitas pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran siswa agar lebih baik.

2. Sampel

Sampel Penelitian merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data yang dianggap mewakili seluruh populasi secara representative yaitu semakin besar jumlah sampel mendekati populasi maka akan semakin kecil peluang kesalahan generalisasi.

B : Kelas Kontrol

X1 : Pembelajaran dengan perlakuan model PjBL berbantuan Media gambar

O1 : Pre Test (Tes Awal sebelum perlakuan)

O2 : Post Test (Tes Akhir sesudah perlakuan)

Alasan peneliti menggunakan metode eksperimen semu ialah keterbatasan jumlah siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian dikarenakan penelitian mengikuti tema pelajaran yang sedang berlangsung. Maka tidak memungkinkan untuk peneliti memakai dua kelas sebagai sampel dalam penelitiannya. Pertama-tama melakukan pembelajaran secara konvensional, lalu diberikan tes awal (*pre test*) mengenai pembelajaran tema Indahnya kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Setelah itu kelas A sebagai kelas Eksperimen di beri perlakuan dengan menggunakan model Pembelajaran berbasis PjBL berbantuan Media gambar dan kelas B sebagai kelas Kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa adanya perlakuan (konvensional). Kemudian pada akhir pembelajaran diberi tes akhir (*post test*). Dengan adanya *pre test* dan *post test* dapat memperlihatkan perbedaan hasil belajar kognitif dan kemampuan penalaran siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*).



kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, namun pemilahan kedua kelompok tersebut tidak dengan teknik random.

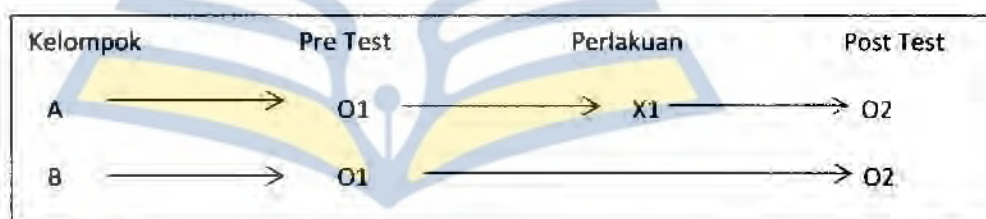
3. Rancangan Eksperimen Sungguhan/Murni (*True Experimental Research*)

Rancangan eksperimen murni adalah rancangan yang digunakan untuk mengungkapkan sebab dan akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen yang dipilih dengan menggunakan teknik acak oleh sebab itu rancangan ini relative paling cermat dalam mengungkapkan hubungan sebab akibat antar variabel.

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Samad (2009) menyatakan bahwa Quasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subyek yang diambil secara acak". Jenis rancangan quasi eksperimen antara lain:

Rancangan *Pre test-post test* yang tidak ekuivalen (*The non equivalent pre test dan post test design*)

Tabel 3.1 Desain Penelitian



Keterangan:

A : Kelas Eksperimen

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pengertian metode berasal dari *methodosm* (Yunani) yang artinya cara atau jalan yang ditempuh. Sedangkan menurut KBBI metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan guna mencapai apa yang telah ditentukan.

Menurut Suharsimi (2010:9) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah untuk membangkitkan timbulnya suatu keadaan atau kejadian, eksperimen dilakukan dengan maksud melihat suatu akibat atau *treatment*.

Menurut Sukardi dalam Sugiari (2013), ada tiga jenis rancangan penelitian eksperimen yaitu :

1. Rancangan Pra-Eksperimen

Rancangan Pra-Eksperimen adalah upaya untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat hanya dengan melibatkan suatu kelompok subjek, sehingga tidak ada control yang ketat terhadap variabel extra.

2. Rancangan Eksperimen Semu (*Quasi Experimental Research*)

Penelitian kuasi eksperimen (*quasi experimental research*) ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan

2. Kemampuan penalaran siswa yang belajar dengan model *Project based learning* berbantuan Media gambar lebih baik daripada siswa yang belajar secara konvensional.

$$H_i \geq H_o$$

3. Pendapat guru dan siswa terhadap model *Project Based Learning* berbantuan Media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik dikelas IV SD



sumber bunyi . Sehingga kemampuan kognitif dan hasil belajar siswa lebih baik dan dapat mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan sesuai tujuan pembelajaran..

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan belajar menggunakan *modelProject based learning* (PjBL) lebih baik dari pada siswa yang belajar secara konvensional. Maka dalam penelitian ini peneliti ingin melihat hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran siswa antara siswa yang belajar menggunakan *modelProject based learning*(PjBL)berbantuan media gambar pada pembelajaran tematik tema Indahny Kebersamaan subtema Keberagaman budaya bangsaku dengan siswa yang belajar secara konvensional.

F. Hipotesa

Berdasarkan kajian teoritik mengenai hasil belajar kognitif siswa yang belajar dengan pembelajaran berbasis PjBLberbantuanMedia gambar padapembelajaran tematik maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Hasil belajar kognitif pada siswa yang belajar dengan *model Project baesd learning* berbantuan Media gambar lebih baik dengan siswa yang belajar secara konvensional.

$$H_a \geq H_0$$

Berdasarkan gambar 2.3 hasil observasi dilapangan menunjukkan bahwa

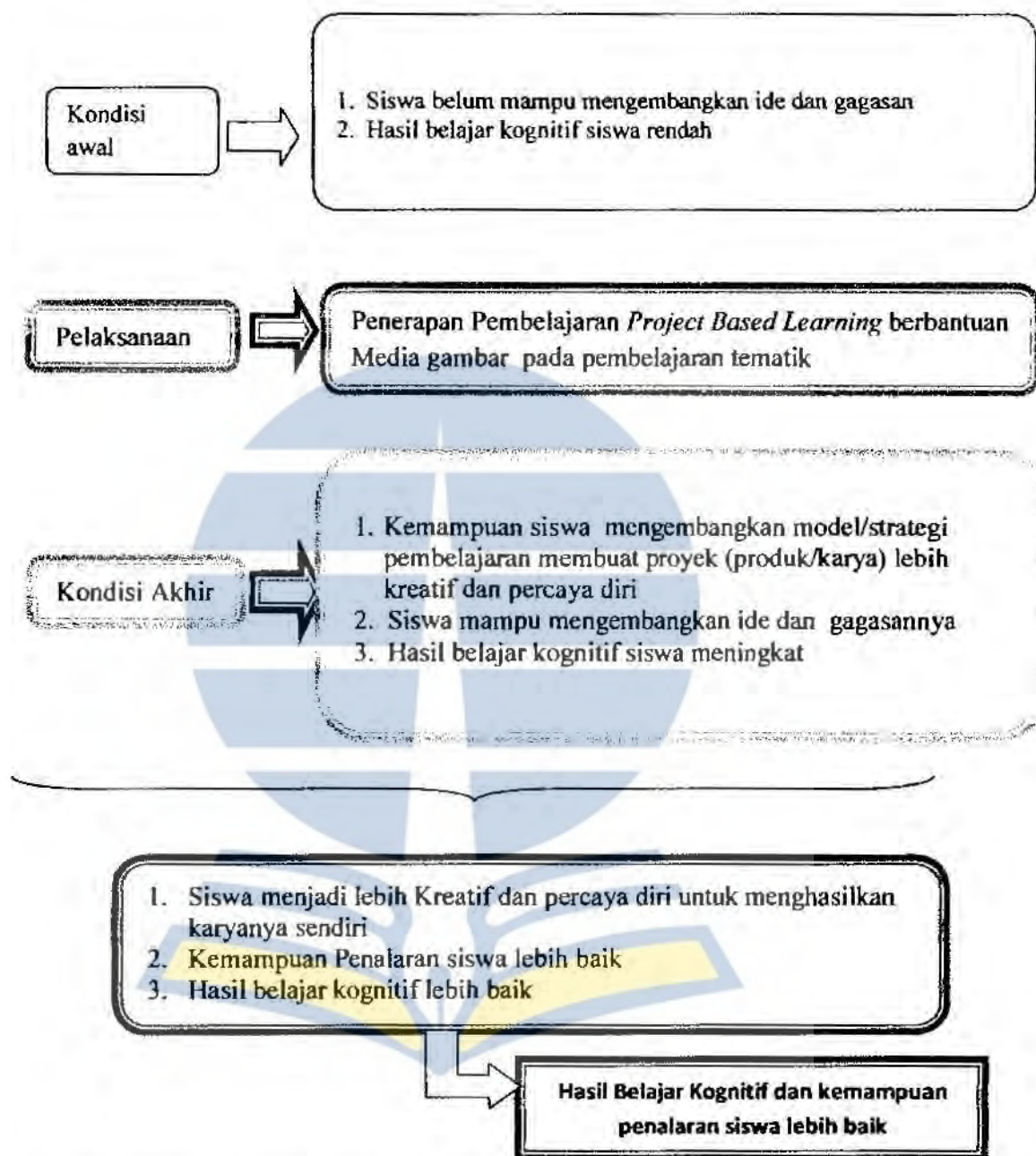
Berdasarkan data yang diperoleh dari UTS tahun 2016/2017 hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Karang Anyar 1 pada tema Indahnyanya Kebersamaan kurang memuaskan .hasil pre test yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Agustus 2017. Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa maka pembelajaran harus bermakna dimana siswa mempunyai pengalamannya sendiri hingga membentuk pengetahuan .

Berdasarkan teori-teori belajar yang dijelaskan diatas model *Project based learning* berbantuan media gambar merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar kognitif siswa . model pembelajaran ini merupakan upaya menggali pengetahuan baru siswa melalui pengalaman belajar membuat karyanya. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dengan model *Project based learning* (PjBL.) dan diberikan soal agar mereka dapat mengeksplor kreatifitasnya dan penalarannya. Sehingga dapat menyelesaikan tugasnya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Selain itu siswa juga dapat memberikan tanggapannya secara bebas serta dilatih untuk bekerjasama serta menghargai pendapat orang lain.

Model *Project based learning* (PjBL) juga mempunyai beberapa kelebihan diantaranya mengembangkan kreativitas siswa dalam membuat karya, mengembangkan kerja sama dan keterampilan berkomunikasi siswa. Proses pembelajaran Model PjBL ini diperlukan membuat suatu Produk yang dihasilkan oleh siswa. Pada proses pembelajaran ini guru mengajak siswa untuk membuat karya/ produk dalam bentuk alat peraga perambatan bunyi dan

E. Kerangka berpikir

Berdasarkan kajian pustaka yang mendasari tesis ini maka disusunlah kerangka berpikir penelitian ini,

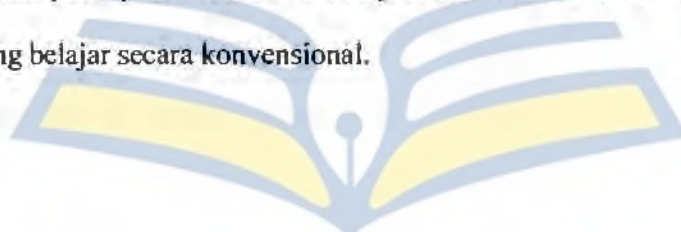


Gambar 2.3 Kerangka berpikir Pengaruh Pembelajaran Tematik berbasis *Project Based Learning* berbantuan Media gambar pada siswa kelas IV Karang Anyar I Indramayu

- ❖ Guru menjelaskan pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Siswa dapat membedakan sikap yang menjaga persatuan dan kesatuan serta sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan didalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
- ❖ Guru menjelaskan tentang tarian tradisional daerah aceh diantaranya tari saman yang mempunyai gerakan yang khas. Setelah itu Guru mengajak siswa untuk memeragakan gerakan tari saman bersama-sama dipandu oleh guru.

Masyarakat Indonesia terdiri dari beraneka ragam suku,agama dan ras sehingga banyak berbagai macam adat istiadat dan budaya di Indonesia. sebagai generasi penerus bangsa kita harus melestarikan budaya peninggalan nenek moyang kita.

Guru mengenalkan kepada siswa berbagai macam rumah adat, upacara adat,tarian dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia dan jenis-jenis sumber bunyi dengan media gambar diharapkan siswa mudah memahami materi yang diajarkan dan membuat alat peraga perambatan bunyi dan sumber bunyi (terompet sederhana). hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional.



Berdasarkan penelitian terdahulu bahwa model *project based learning* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, sehingga penulis mengambil judul “ Pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik dikelas IV SDN Karang Anyar I Indramayu”

D. Pokok Bahasan

Pokok pembahasan kali ini akan dibahas mengenai tema indahnyakebersamaan subtema Keberagaman budaya bangsaku. Tujuan dari Pembelajaran ini siswa dapat :

- ❖ Siswa membuat produk berupa alat peraga perambatan bunyi dari kaleng atau gelas pop mie bekas.
- ❖ Setelah melakukan percobaan Perambatan bunyi, siswa dapat menjelaskan perambatan sumber bunyi dengan benar.
- ❖ Setelah melakukan percobaan, siswa dapat membandingkan hasil-hasil perambatan bunyi melalui benda padat, benda cair dan gas dengan benar.
- ❖ Siswa membuat sumber bunyi yaitu terompet sederhana dari sedotan dan kertas manila.
- ❖ Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis bunyi berdasarkan frekuensi suara.
- ❖ Setelah mengamati gambar yang disajikan dan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan rumah adat, upacara adat, tarian dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia.

digunakannya model Pembelajaran *Project Based Learning* hasil belajar kognitif siswa dengan materi macam-macam sumber energy pada pembelajaran dapat ditingkatkan. Variasi pembelajaran PjBL ini juga dapat menunjukkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran tema selalu berhemat energy subtemamacam-macam sumber energi kegiatan pembelajaran 2 sehingga hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan rata-rata 62,5% pada siklus I menjadi 84 % pada siklus II.

Hanifah (2016) melakukan penelitian dengan judul "Penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Halimun Bandung. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa pada setiap siklusnya. Jika dilihat dari hasil belajar kognitif proses pada siklus I dari jumlah siswa 28 orang, siswa yang mencapai KKM 57,14%. Pada siklus II yang mencapai KKM 82,14%. Sedangkan pada siklus III yang mencapai KKM 100%. Hasil belajar afektif pada siklus I siswa yang memperoleh kriteria baik atau 67,18%, pada siklus II siswa yang memperoleh kriteria baik 72,32% dan pada siklus III siswa yang memperoleh kriteria baik 85,04%. Hasil belajar psikomotor pada siklus 3 siswa yang memperoleh kriteria baik 10,71%, pada siklus II 21 siswa yang memperoleh kriteria baik 39, 28% dan siklus III siswa yang memperoleh kriteria baik 42,85%. Hasil belajar kognitif produk pada siklus I diperoleh 71,42% yang mencapai KKM, pada siklus II siswa yang mencapai KKM 82,14%, dan siklus III siswa yang mencapai KKM 100%.

kualitas pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan meningkatnya hasil belajar kognitif siswa pada ranah pengetahuan dari siklus 63,89%, siklus II sebesar 77,78% dan meningkat pada siklus III sebesar 86,11 % . kesimpulannya bahwa penerapan *Project based learning* berbantuan media *mind map* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi:keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 01 Purbalingga Pekalongan.

Delvia (2015) Upaya Meningkatkan Hasil belajar Subtema Bersyukur Atas Keberagaman melalui Model *Project Based Learning* pada Siswa kelas IV SD NO 053/XI Air Teluh Kecamatan Kumun Debai berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya.

Mustikaningrum (2015) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model *Project Based Learning* (PJBL)berbantuan fotonovela terhadap hasil belajar kognitif siswa dan sikap sains siswa SMP .dari hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan linier sempurna antara hasil belajar kognitif siswa sebesar 0,64816 dengan sikap sains siswa sebesar 0,4068 diartikan terdapat hubungan linier sempurna yang dikategorikan cukup.

Purwadika (2016) melakukan penelitian berjudul” Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik dalam Tema Selalu Berhemat Energi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan

adalah bentuk berpikir dimana kemungkinan- kemungkinan pemecahan masalah ditimbang secara simbolis.

Teori kognitif Dewey dapat diaplikasikan dalam pembelajaran siswa khususnya pada pembelajaran kognitif. Hal ini dapat dilihat dari teori perkembangan moral siswa. Siswa akan mengalami beberapa tahap dalam bertingkah laku dalam bersosialisasi dengan teman dan masyarakat disekitarnya.

Proses belajar Seseorang yang didapat dari pengamatan maupun pengalaman melalui alat indera hingga dapat memecahkan masalah. Sugihartono dkk (2007) dalam Putri (2015).

Menurut Dimiyati, (1990), Enoegayya (2012) dalam Putri (2015) Salah satu bentuk berpikir adalah Penalaran (*reasoning*). Penalaran (*reasoning*) adalah bentuk berpikir dimana kemungkinan- kemungkinan pemecahan masalah ditimbang secara simbolis.

C. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung permasalahan dalam penelitian ini maka akan diuraikan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model *Project Based Learning*, selain dilakukan oleh Faiq (2014), secara lebih jelas, berikut ini di sajikan beberapa penelitian terdahulu.

Lukitasari (2014) melakukan penelitian berjudul “Penerapan pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *mind map* untuk meningkatkan

disebut tahap perkembangan mental. Ruseffendi (1988: 133) mengemukakan:

Perkembangan intelektual terjadi melalui tahap-tahap beruntun yang selalu terjadi dengan urutan yang sama. Maksudnya, setiap manusia akan mengalami urutan-urutan tersebut dan dengan urutan yang sama, tahap-tahap tersebut didefinisikan sebagai suatu cluster dari operasi mental (pengurutan, pengekalan, pengelompokan, pembuatan hipotesis dan penarikan kesimpulan) yang menunjukkan adanya tingkah laku intelektual, dan gerak melalui tahap-tahap tersebut dilengkapi oleh keseimbangan (*equilibration*), proses pengembangan yang menguraikan tentang interaksi antara pengalaman (asimilasi) dan struktur kognitif yang timbul (akomodasi).

3. Teori Perkembangan moral (Jhon Dewey)

Teori kognitif Dewey dapat diaplikasikan dalam pembelajaran siswa khususnya pada pembelajaran kognitif. Hal ini dapat dilihat dari teori perkembangan moral siswa. Siswa akan mengalami beberapa tahap dalam bertingkah laku dalam bersosialisasi dengan teman dan masyarakat disekitarnya.

Proses belajar Seseorang yang didapat dari pengamatan maupun pengalaman melalui alat indera hingga dapat memecahkan masalah. Sugihartono dkk (2007) dalam Putri (2015).

Menurut Dimiyati, (1990), Enoegayya (2012) dalam Putri (2015) Salah satu bentuk berpikir adalah Penalaran (*reasoning*). Penalaran (*reosoning*)

Kurikulum dirancang sedemikian rupa sehingga terjadi situasi yang memungkinkan pengetahuan dan keterampilan dapat dikonstruksi oleh peserta didik. Selain itu, latihan memecahkan masalah seringkali dilakukan melalui belajar kelompok dengan menganalisis masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan Peserta didik diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya. Guru hanyalah berfungsi sebagai mediator, fasilitator, dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik.

2. Teori Perkembangan Kognitif (Piaget)

Teori belajar kognitif pertama kali dikenalkan oleh Piaget. Teori ini berpendapat bahwa manusia tumbuh, beradaptasi, dan berubah melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosio emosional, dan perkembangan kognitif (Lambas, Siswono, Asikin, Sumardi, Ismail, Sukarman, Shadiq, Zulaiha, Jailani, Kusri, Wijayanti, Parjitno, Krismanto, 2004:3).

Menurut Piaget bahwa masa perkembangan manusia terbagi kedalam empat perkembangan kognitif diantaranya:

- 1) Tahap sensori motor (0-2 tahun),
- 2) Tahap pra-operasional (24 bulan-7 tahun)
- 3) Operasional Konkret (7-11 tahun) dan
- 4) Tahap operasional formal (usia 11 tahun- dewasa) Trianto (2011:10)

Berikut adalah tiga dalil pokok Piaget dalam kaitannya dengan tahap perkembangan intelektual atau tahap perkembangan kognitif atau biasa juga

skemata yang dimilikinya. (Hudoyo, 1998: 5) menyatakan bahwa Belajar merupakan proses aktif untuk mengembangkan skemata sehingga pengetahuan terkait bagaikan jaring laba-laba dan bukan sekedar tersusun secara hirarkis.

Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung secara interaktif antara faktor intern pada diri pembelajar dengan faktor ekstern atau lingkungan, sehingga melahirkan perubahan tingkah laku.

Berbeda dengan konstruktivisme kognitif ala Piaget, konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vigotsky adalah bahwa belajar bagi anak dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Penemuan atau discovery dalam belajar lebih mudah diperoleh dalam konteks sosial budaya seseorang (Poedjiadi, 1999: 62). Dalam penjelasan lain Tanjung (1998: 7) mengatakan bahwa inti konstruktivis Vigotsky adalah interaksi antara aspek internal dan eksternal yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam belajar.

Adapun implikasi dari teori belajar konstruktivisme dalam pendidikan anak (Poedjiadi, 1999: 63) adalah sebagai berikut: Tujuan pendidikan menurut teori belajar konstruktivisme adalah menghasilkan individu atau anak yang memiliki kemampuan berfikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang dihadapi.

seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan, perkembangan kognitif itu sendiri merupakan proses berkesinambungan tentang keadaan ketidak-seimbangan dan keadaan keseimbangan.

Dari pandangan Piaget tentang tahap perkembangan kognitif anak dapat dipahami bahwa pada tahap tertentu cara maupun kemampuan anak mengkonstruksi ilmu berbeda-beda berdasarkan kematangan intelektual anak berkaitan dengan anak dan lingkungan belajarnya menurut pandangan konstruktivisme.

Driver dan Bell (dalam Susan, Marilyn dan Tony, 1995: 222) mengajukan karakteristik sebagai berikut:

- a) Siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan.
- b) Belajar mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa.

Pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar melainkan dikonstruksi secara personal. Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi kelas. Kurikulum bukanlah sekedar dipelajari, melainkan seperangkat pembelajaran, materi, dan sumber.

Piaget menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam pikiran seorang anak dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai dengan

Contoh :

Gendang menghasilkan bunyi

Gitar menghasilkan bunyi

Suling menghasilkan bunyi

Semua alat musik menghasilkan bunyi

Menurut Dhaniardyn (2015) Jenis-jenis penalaran induktif yakni generalisasi, analogi dan hubungan sebab akibat.

- a. Generalisasi adalah pernyataan yang berlaku umum untuk semua gejala yang diminati. Generalisasi dibuktikan dengan fakta ,contoh, data statistik dan lain- lain.
- b. Analogi adalah membandingkan dua hal yang banyak persamaannya.
- c. Hubungan sebab akibat adalah paragraf yang dimulai dengan mengemukakan fakta khusus yang menjadi sebab dan sampai pada kesimpulan yang menjadi akibat.

B. Teori Belajar yang mendukung

Beberapa teori belajar yang melandasi *project based learning* diantaranya adalah teori belajar konstruktivisme Piaget, teori belajar Vigotsky,

1. Teori Konstruktivisme

Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Bahkan, (Poedjiadi, 1999: 61) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak bergantung pada

3. Deduksi yaitu orang yang berusaha menentukan bahwa dugaannya itu benar. Langkah ini berkaitan dengan logika dan pengalaman.

4. Verifikasi yaitu orang itu mengecek langkah keempat dengan fakta – fakta yang ada. Langkah ini berkaitan dengan sampling dan eksperimen.

❖ Penalaran deduktif dan Induktif

Penalaran dibedakan menjadi dua jenis yaitu

1) Penalaran Deduktif

Menurut Ardyn (2015) Penalaran deduktif adalah metode berpikir yang menerapkan hal-hal umum terlebih dahulu untuk seterusnya dihubungkan dalam bagian-bagian yang khusus.. dalam penalaran deduktif dilakukan serangkaian pernyataan yang disebut silogisme yang terdiri dari beberapa unsur yakni:

- Dasar pemikiran utama (premis mayor)
- Dasar pemikiran kedua (premis minor)
- Kesimpulan (konklusi)

Contoh :

- Semua manusia mempunyai telinga. (Premis mayor)
- Budi adalah manusia. (Premis minor)
- Jadi, Budi mempunyai telinga (konklusi)

2) Penalaran Induktif

Penalaran Induktif adalah proses berpikir untuk menarik kesimpulan berupa prinsip atau sikap yang bersifat umum berdasarkan fakta-fakta yang bersifat khusus.

➤ Rasional artinya adalah apa yang sedang dinalar merupakan suatu fakta atau kenyataan yang memang dapat dipikir secara mendalam.

❖ Tahap –tahap Penalaran

Menurut Jhon Dewey dalam Ismaini (2015) Proses penalaran manusia dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- Timbulnya rasa sulit, baik dalam bentuk adaptasi terhadap alat, sulit mengenal sifat, ataupun dalam menerangkan hal-hal yang muncul secara tiba-tiba.
- kemudian rasa sulit tersebut beralih menjadi bentuk permasalahan.
- Lalu timbul suatu kemungkinan pemecahan yang berupa reka-reka, hipotesis, inferensi atau teori.
- Ide –ide pemecahan diuraikan secara rasional melalui pembentukan implikasi dengan cara mengumpulkan bukti atau data.
- Menguatkan pembuktian tentang ide-ide tersebut dan menyimpulkan melalui keterangan ataupun percobaan- percobaan.

❖ Langkah-langkah Penalaran (*reasoning*)

Langkah-langkah Penalaran (*reasoning*) menurut Dimyati, (1990), Enoegayya (2012) dalam Putri (2015) adalah

1. Maladjustment yaitu orang yang dimotivasi menghadapi suatu rintangan. (Problem).

2. Diagnosis yaitu orang yang melokalisir sumber problemnya dan mempertimbangkan strukturnya. Langkah ini berkaitan dengan kemampuan analisis untuk mengabstraksi dan membentuk konsep

❖ Definisi Penalaran

Berbagai definisi Penalaran (*reasoning*) menurut para ahli diantaranya Keraf (1985:5) berpendapat bahwa penalaran adalah proses berpikir ilmiah dengan menghubungkan bukti, fakta, petunjuk atau eviden, menuju kepada suatu kesimpulan. kemudian pada tahun 1986 definisi tersebut lebih diperluas oleh Bakry (1986:1) yang menyatakan bahwa Penalaran merupakan suatu konsep yang paling umum menunjuk pada salah satu proses pemikiran untuk sampai pada suatu kesimpulan sebagai pernyataan baru dari beberapa pernyataan lain yang telah diketahui. Dari pendapat para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penalaran (*reasoning*) adalah proses berpikir secara ilmiah berdasarkan dari pengamatan empirik yang menghasilkan sejumlah konsep dan pengertian. berdasarkan pengamatan yang sejenis akan terbentuk sejumlah proposisi- proposisi sejenis yang dianggap benar.

❖ Ciri-ciri Penalaran

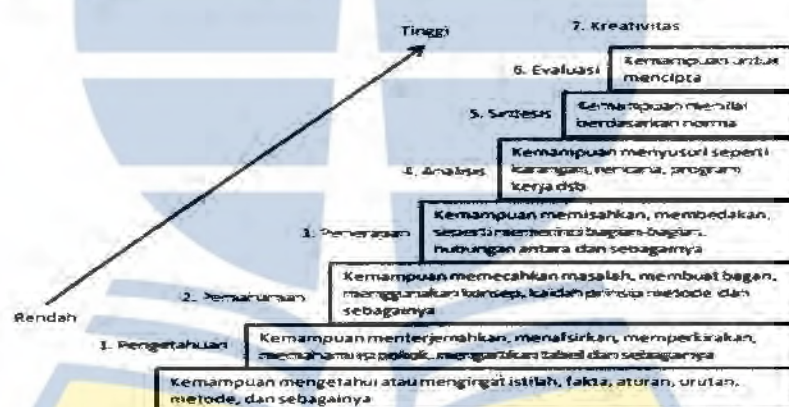
Ismaini (2015) menyatakan bahwa ciri-ciri Penalaran diantaranya :

- Logis yaitu suatu penalaran (*reasoning*) harus memenuhi unsur logis, artinya pemikiran yang didapat harus ditimbang secara obyektif dan didasarkan pada data yang akurat.
- Analitis berarti bahwa kegiatan penalaran tidak lepas dari daya imajinatif seseorang dalam merangkai, menyusun atau menghubungkan petunjuk –petunjuk akal pikirannya kedalam suatu pola tertentu.

intisari, membentuk suatu pola tertentu berdasarkan pada elemen-elemen yang berbeda sehingga membentuk suatu kesatuan tertentu yang bermakna.

Kelima, Kemampuan evaluasi yaitu kemampuan untuk memberikan pendapat atau menentukan baik dan tidak baik atas suatu dengan menggunakan suatu kriteria tertentu. Kemampuan evaluasi akan terbentuk setelah kemampuan ranah kognitif yang lainnya telah ada. Sebelum ada revisi jenis-jenis kemampuan kognitif, kemampuan evaluasi merupakan kemampuan kognitif tertinggi, kemampuan kognitif lainnya merupakan kemampuan prasyarat bagi kemampuan evaluasi.

Keenam, Kreativitas merupakan kemampuan kognitif tertinggi, menggantikan kemampuan evaluasi. Kreativitas adalah kemampuan untuk mengkreasi atau mencipta, yaitu kemampuan yang dipandang paling sulit/tinggi dibandingkan kemampuan kognitif lainnya.



Gambar 2.2 Hierarkis Jenis Perilaku dan Kemampuan Internal (kognitif)

6. Penalaran (*reasoning*)

Penalaran adalah bentuk tertinggi dari pemikiran, dan sebab itu lebih rumit dibanding pengertian proposisi.

tingkat kemampuan siswa secara individual maupun kelompok yang dijabarkan menjadi 3 level kognitif yakni level 1 merupakan tingkat kemampuan rendah meliputi pengetahuan dan pemahaman (*knowing*), level 2 menunjukkan tingkat kemampuan yang lebih tinggi meliputi penerapan (*applying*) dan level 3 menunjukkan tingkat kemampuan tinggi yang meliputi penalaran (*reasoning*). level 3 ini termasuk tingkat kognitif yakni analisis, sintesis dan evaluasi.

Dimensi proses kognitif Bloom dalam Mulyana (2017) menyatakan bahwa level 1 yaitu siswa dapat memahami (C1) dan menguasai sebuah konsep (C2), level 2 yaitu level dapat mengaplikasikan sebuah konsep (C3). Level 3, yaitu level menalar sebuah konsep yang meliputi menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6).

Pertama, Hasil belajar pengetahuan meliputi kemampuan berupa ingatan terhadap sesuatu yang telah dipelajari. Sesuatu yang diingat bisa berupa fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan atau metode.

Kedua, Hasil belajar pemahaman yaitu kemampuan menangkap makna atau arti sari suatu yang dipelajari.

Ketiga, Pemahaman yaitu kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu yang dipelajari.

Keempat, Analisis yaitu kemampuan untuk memecah suatu kesatuan entitas tertentu sehingga menjadi jelas unsur-unsur pembentuk kesatuan suatu entitas. Hasil belajar jenis sintesis yaitu kemampuan untuk membuat

- 3) Mendorong penyelidikan sendiri baik di dalam maupun di luar kelas
- 4) Mendorong penemuan sendiri konsep-konsep

5. Hasil belajar

Menurut menurut Bloom et al. dalam Kurniawan (2014:10) mengutarakan hasil belajar digolongkan menjadi tiga bagian hasil belajarkognitif,afektif, dan psikomotorik, Penulis menjabarkan mengenai hasil belajar kognitif yaitu:

a) Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang sifatnya hierarkis. Keenam hasil belajar ranah kognitif ini meliputi: 1) Pengetahuan, 2) pemahaman, 3) aplikasi, 4) analisis, 5) sintesis, 6) evaluasi, dan 7) kreativitas. (Kurniawan :2014) Bahriah (2010) menyatakan bahwa Taksonomi tersebut telah mengalami Revisi atau perbaikan terutama Ranah Kognitif yaitu a) C1 Mengingat (*Remember*) b) C2 Memahami (*Understand*) c) C3 Menerapkan (*Apply*), d) C4 menganalisis (*analyze*), e) C5 Mengevaluasi (*evaluate*), f) C6 berkreasi (*create*).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project based learning* terhadap hasil belajar kognitif dan kemampuan penalaran siswa . Mulyana (2017) menyatakan bahwa level kognitif merupakan

yang diperoleh dari berbagai bidang studi tidak perlu dikemas dalam paket-paket yang saling terpisah. Ini berarti, berbagai bidang studi seperti matematika, bahasa, IPA, IPS, PKn, seni budaya dan keterampilan, dan sebagainya disajikan sebagai materi yang saling berkaitan dan dikemas dalam tema-tema tertentu. Misalnya tema 'Diri sendiri' bisa mencakup berbagai bidang studi seperti matematika, bahasa, IPA, IPS, dan lainnya.

3. Tujuan Pembelajaran tematik

Adapun tujuan dari pembelajaran tematik menurut Sukayati dalam Prawoto (2013:140), yaitu: (1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna; (2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi; (3) Menumbuhkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan; (4) Menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain; (5) Meningkatkan gairah dalam belajar; (6) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

4. Keuntungan Tematik

Ada beberapa keuntungan dari model tematik, adapun keuntungannya sebagai berikut: Lebih berfokus pada proses, di samping produksi

- 1) Memberikan kesempatan belajar secara kontekstual
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemandirian

4. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian pembelajaran Tematik

Menurut Sutirjo & Mamik (dalam Suryo subroto, 2009: 133) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Sedangkan menurut Rusman (2012: 254) pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

2. Model Pembelajaran Tematik

Model tematik adalah model pembelajaran yang memadukan satu pokok bahasan ditinjau dari berbagai disiplin ilmu yang memiliki keterkaitan satu sama lain dan dikemas dalam bentuk tema-tema.

Model pembelajaran tematik diantaranya model Jaring laba-laba (*webbed*), model fragmented, model keterpaduan (*integrated*), model tersarang (*nested*), dan model keterhubungan (*cogneted*).

Pembelajaran terpadu yaitu guru berperan memadukan dan menyatukan pemahaman/wawasan siswa terhadap sejumlah materi tanpa terkotak-kotak dengan label bidang studi tertentu. Meminimalkan pengotakan antar bidang studi, berarti pengetahuan-sikap-keterampilan

mengatur strategi pembelajaran yang efektif sehingga agar siswa dapat memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

c. Kelebihan *Project based learning* berbantuan media gambar

Kelebihan *project based learning* berbantuan media gambar berdasarkan kajian teoritis maupun empiris, penerapan model *project based learning* berbantuan media gambar adalah sebagai berikut:

1) *Increased Motivation (meningkat Motivasi)*

Pembelajaran Project based learning berbantuan media gambar dapat meningkatkan motivasi siswa , siswa bersemangat mengikuti pembelajaran.

2) *Increased Creativitas (meningkatkan kreativitas)ea*

Project based learning berbantuan media gambar dapat meningkatkan kreativitas siswa sehingga siswa lebih percaya diri .

3) *Increase Collaboration (*

Kerja kelompok dapat mengembangkan ide kreativitas siswa sehingga dapat menghasilkan sebuah karya yang lebih baik.

4) *Increase Rrsourced-Managemen Skill*

Pembelajaran Project based learning berbantuan media gambar membantu siswa memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi seperti internet, media gambar, karn majalah maupun yang lainnya.

gambar yang ada pada kartu tersebut dan mempresentasikannya di depan kelas, siswa yang lain menyimak dan mempersiapkan pertanyaan.

4. Penentuan proyek berdasarkan hasil pembelajaran
 - ✓ Guru memberikan soal kepada siswa untuk diselesaikan dengan pelaksanaan proyek
5. Setiap kelompok menyelesaikan proyek difasilitasi dan dimonitoring oleh guru.
 - ✓ Setiap kelompok melaksanakan proyeknya difasilitasi dan dimonitoring oleh guru.
6. Penyusunan laporan dan mempresentasikan hasil proyek.
 - ✓ Guru menugaskan untuk menyusun laporan proyeknya dan mempresentasikannya di depan kelas
7. Evaluasi proses pembelajaran project based learning dan hasil proyek
 - ✓ Guru mengevaluasi proses belajar siswa dan memberikan soal evaluasi di akhir pembelajaran.
8. Menutup pembelajaran
 - ✓ Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penguatan.

Kegiatan proses belajar tersebut Berdasarkan Depdiknas (2004:8) bahwa guru berperan sebagai fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, evaluator dalam proses belajar mengajar agar tujuan yang ditetapkan tercapai. Proses belajar mengajar di atas guru menciptakan suasana belajar yang kondusif, memfasilitasi dan memonitoring siswa,

yang menggunakan gambar sebagai media untuk komunikasi antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai yang melibatkan kerja proyek dimana siswa bekerja secara mandiri maupun kolaborasi menyampaikan ide dan kemampuannya sehingga menghasilkan produk nyata. siswa dapat mengeksplor kemampuan dan kreativitasnya sesuai penalaran yang ditangkap berdasarkan gambar yang disajikan oleh guru. Model *Project Based Learning* berbantuan media gambar dinilai efektif dalam pembelajaran berbagai disiplin ilmu agar tercapai tujuan pembelajaran.

b. *Langkah-langkah Project based learning* berbantuan media gambar

Kolaborasi antara pendekatan *project based learning* berbantuan media gambar menurut Keser dan Karagoca (dalam Depdiknas 2013:41) dapat menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan
 - ✓ Guru mengkondisikan kelas (berdoa, menyanyikan lagu Indonesia Raya, absensi)
 - ✓ Apersepsi dengan menyanyikan lagu “Aku Bangga Menjadi Anak Indonesia”
2. Pembentukan kelompok bersifat heterogen
 - ✓ Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok kecil yang terdiri 5 orang.
3. Menjelaskan materi menggunakan media gambar Power Point dan kartu gambar.
 - ✓ Guru menjelaskan materi pelajaran dengan bantuan power point , dan memberikan kartu gambar kepada siswa untuk menjelaskan

yang berkaitan dengan kartu gambar yang diberikan oleh guru dan mempresentasikannya didepan kelas secara bergantian.

3. Pembelajaran *Project based learning* berbantuan Media gambar

a. Pengertian *Project based learning* berbantuan media gambar

Model *Project based learning* menurut Mulyasa (2011:113)

adalah pembelajaran yang menggunakan Proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran siswa melakukan eksplorasi, penilaian interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar.

Hamalik dalam Syukur (2005:125) mendefinisikan bahwa media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

CORD, Sutirman dalam Faiq (2016:87) menyatakan bahwa *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Selanjutnya dijelaskan bahwa kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan permasalahan yang terdapat dilingkungan sekitar sehingga menuntut siswa agar dapat memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri.

Berdasarkan pendapat ahli penulis menyimpulkan bahwa model *Project based learning* berbantuan media gambar merupakan pembelajaran inovatif

d) Keuntungan Media gambar dalam pembelajaran

Anitah (2008:6.19) Keuntungan media gambar dalam pembelajaran Yaitu:

- 1) Sifatnya konkret , dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih realistic.
- 2) Banyak tersedia dalam buku-buku (termasuk buku teks),majalah,surat kabar, kalender, dan sebagainya.
- 3) Mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain
- 4) Murah harganya bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya , untuk pengadaannya.
- 5) Dapat digunakan pada setiap tahapan pembelajaran dan semua mata pelajaran/disiplin ilmu.

e) Keterbatasan Media gambar

Menurut Anitah (2008:6.20) Media gambar memiliki sedikit keterbatasan yaitu:

- 1) Terkadang ukuran gambar- gambarnya terlalu kecil jika digunakan pada suatu kelas yang memiliki banyak siswa.
- 2) Gambar fotografik merupakan media dua dimensi yang tidak bisa menimbulkan kesan gerak.

Solusi yang dapat diambil guru untuk mengatasi keterbatasan tersebut dengan membuat kartu gambar untuk dibagikan kepada masing-masing kelompok , tugas masing-masing kelompok menganalisis peristiwa

c) *Jenis-Jenis Media gambar*

Menurut Anitah (2008:6.19) bahwa media gambar fotonovela adalah gambar gambar yang termasuk ke dalam gambar /mati (still/picture) dan hidup , misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau obyek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Jenis Media gambar banyak sekali, akan tetapi dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada penggunaan jenis gambar tunggal dan gambar seri untuk memancing ide agar dapat diekspresikan dalam bentuk bahasa lisan maupun tulisan.

1) Gambar Tunggal

Gambar tunggal merupakan salah satu bentuk Media gambar yang menggambarkan suatu peristiwa atau cerita . contoh gambar peristiwa gunung meletus, gambar pahlawan, diagram, dll

2) Gambar Seri

Gambar seri merupakan salah satu bentuk Media gambar yang memiliki suatu urutan tertentu yang menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian dan dapat pula berbentuk suatu cerita tersusun. Contoh gambar pada komik, cerita bergambar dll

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan media adalah sarana komunikasi antara guru dengan siswa sebagai teknik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

b) Fungsi Media gambar

Levie & Lentz dalam (Arsyad,2016: 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya Media gambar yaitu:

- 1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks mata pelajaran.
- 2) Fungsi afektif Media gambar dapat diamati dari tingkat Kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang tergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media social terlihat dari temuan- temuan penelitian yang mengungkap kan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian. Bahwa Media gambar yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi teks dan mengingatnya kembali.

pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi, yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan.

Robert Hanick dan kawan-kawan dalam Angkowo (2007:11) menyatakan bahwa media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi cetak, komputer, dan instruktur.

Gagne dalam Karti. S (2003:98) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. Secara umum wajar jika peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru “biasa”.

Hamalik dalam Syukur (2005:125) mendefinisikan bahwa media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Sedangkan Yusufhadi (1986:47) mengartikan bahwa media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

- ❖ Memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya.
- ❖ Meminimalisir dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat dilingkungan sekitar.
- ❖ Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa nyaman dalam proses pembelajaran.

2. Media gambar

a) Pengertian Media

Pengertian media dalam arti luas ini sesuai dengan pendapat Sharon yang mengatakan bahwa media itu adalah alat komunikasi dan sumber informasi (Shraon, TT:9). Dalam konsep ini, segala jenis alat, baik elektronik maupun non elektronik, yang dijadikan sarana penyampai pesan dalam komunikasi dapat disebut media.

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (Bahasa Inggris *art*) dan *logos* (Bahasa Indonesia “ilmu”). Dalam konsep ini, media dinilai sebagai teknologi pembelajaran. Kalau jenis alat ini digunakan dan dijadikan sumber informasi pembelajaran, maka disebut media pembelajaran. Uraian di atas diperkuat oleh pendapat para ahli diantaranya adalah :

Heinich, dkk (2002:10) dalam bukunya, *Intructional Media and Technologies for Learning* mendefinisikan media sebagai saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam

d) Kelebihan dan Kelemahan Model Project Based Learning

Menurut Fauzan (2014) Kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbasis proyek diantaranya:

1. Kelebihan Pembelajaran berbasis Proyek
 - a) Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran
 - b) Meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.
 - c) Membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa.
 - d) Mengembangkan atau meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber bahan/alat untuk menyelesaikan tugas.
 - e) Meningkatkan kolaborasi siswa khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok.
2. Kelemahan Model *Project based Learning*
 - a) Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah
 - b) Memerlukan biaya yang cukup banyak
 - c) Banyak peralatan yang harus disediakan

Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran *Project based Learning* tersebut, guru harus dapat mengatasi dengan berbagai cara diantaranya sebagai berikut:

- ❖ Membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek.

17) Pada akhir proses pembelajaran guru dan siswa melakukan Refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada tahap ini siswa diminta mengungkapkan pengalamannya selama menyelesaikan proyek ini. Guru dan siswa mengembangkan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Berdasarkan Savin - Baden (sebagaimana dikutip Listyawan, dalam Kurniawati 2016:14) menjelaskan bahwa komponen- komponen PjBL dapat dilihat pada tabel 2.1

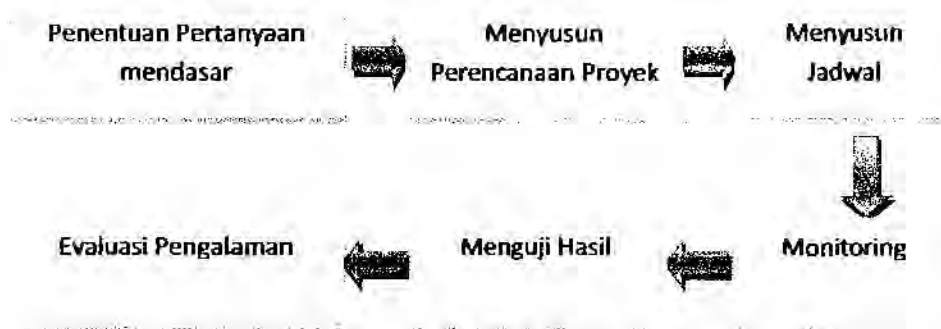
Tabel 2.1 Komponen –komponen *Project Based Learning*

No	Komponen	<i>Project Based Learning</i>
1	Fokus	Diharuskan menghasilkan produk dalam bentuk laporan atau desain
2	Peran guru/tutor	Supervisor
3	Pemecahan masalah	Siswa diharuskan menghasilkan solusi atau strategi untuk memecahkan masalah
4	Pemberian materi pelajaran	Berbagai macam tipe pembelajaran diberikan sepanjang proyek.
5	Posisi dalam pembelajaran	Sesudah siswa menguasai semua materi dianggap sebagai mekanisme untuk menyampaikan beberapa materi dalam satu aktivitas
6	Peran kelompok	Ada untuk menyelesaikan proyek

- 6) Guru dan siswa menyusun jadwal aktivitas penyelesaian proyek,
Aktivitas pada tahap ini antara lain:
 - 7) Membuat timeline penyelesaian proyek.
 - 8) Membuat deadline penyelesaian proyek.
 - 9) Membimbing siswa agar merencanakan cara baru.
 - 10) Membimbing siswa ketika mereka membuat cara baru yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
 - 11) Meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.
 - 12) Memonitor Siswa dan kemajuan Proyek (*Monitor the Student and the Progress of the Project*)
 - 13) Guru bertanggung jawab untuk memonitor aktivitas siswa selama proyek berlangsung, menggunakan rubric yang dapat mencakup keseluruhan aktivitas yang penting.
 - 14) Menguji hasil (*Asses the Autcome*)
 - 15) Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian kompetensi, mengevaluasi kemajuan siswa, memberi umpan balik terhadap pemahaman yang sudah dicapai oleh siswa. Dan membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
 - 16) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

c) *Langkah-langkah Operasional Project Based Learning*

Menurut M.Faiq (2014) Langkah-langkah pelaksanaan Pembelajaran berbasis Proyek dapat dijelaskan dengan diagram di bawah ini.



Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran berbasis Proyek

Penjelasan langkah-langkah Pembelajaran berbasis Proyek sebagai berikut:

- 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Star With the Essensial Question*)
- 2) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan essensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas .mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam dan topik yang diangkat relevan dengan siswa.
- 3) Mendesain Perencanaan Proyek (*Desain a Plan for the Project*)
- 4) Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas Proyek tersebut. Perencanaan berisi aturan kegiatan dalam penyelesaian proyek.
- 5) Menyusun Jadwal (*Create the Schedule*)

proyek dimana siswa bekerja secara mandiri maupun kolaborasi menyampaikan ide dan kemampuannya sehingga menghasilkan produk nyata.

b) Karakteristik Model Project Based Learning

Karakteristik PjBL menurut Utari,at al (2013:4) adalah sebagai berikut :

1) Keterpusatan (*centrality*)

Proyek dalam PjBL adalah pusat atau inti kurikulum, bukan pelengkap kurikulum.

2) Berfokus pada pertanyaan/masalah (*driving question*)

Proyek berfokus pada pertanyaan atau masalah yang mendorong siswa menjalani dengan kerja keras konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin ilmu.

3) Penyelidikan konstruktif (*constructivism investigation*).

Proyek melibatkan siswa dalam investigasi konstruktif. Investigasi. Mungkin berupa proses desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discoveri*, atau proses pembangunan model.

4) Otonomi (*autonomy*).

Siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan proyek sesuai dengan minat bakat dan kemampuannya

5) Realistik (*realism*)

Proyek adalah realistik. Karakteristik proyek memberikan keotentikan pada siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model *Project Based Learning*

Kleil, *et al* (dalam Depdiknas, 2013:38) mendefinisikan *project based learning* sebagai "*the instructional strategy of empowering learner to pursue content knowledge on their own and demonstrate their new understandings through a variety of presentation modes*"

Mulyasa (2011:113) menyatakan bahwa Pembelajaran berbasis Proyek adalah pembelajaran yang menggunakan Proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran siswa melakukan eksplorasi, penilaian interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar.

Wena (2014:144) menyatakan bahwa *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek adalah suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan dan melakukan investigasi serta memberikan kesempatan peserta didik belajar secara mandiri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model *Project based learning* adalah pembelajaran yang inovatif yang melibatkan kerja

siswa jenuh. Selain itu kesulitan kesulitan yang dialami oleh siswa dalam memahami materi khususnya materi yang terdapat dalam pembelajaran subtema Keberagaman budaya bangsaku dapat diatasi.

c) Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu dapat memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran tema sesuai dengan kurikulum 2013 yang baru-baru ini dirancangan oleh pemerintah. Penelitian ini sangat berguna bagi peneliti agar dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan kemampuan penalaran siswa terhadap materi pembelajaran tematik tema Indahny kebersamaan. Selain itu, penelitian ini menjadi cerminan bagi peneliti dalam melakukan tugas mengajarnya agar menjadi lebih baik dan melakukan inovasi-inovasi lainnya .



IV SDN Karang Anyar I Indramayu” memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran agar menjadi lebih baik pada pembelajaran tematik subtema keberagaman budaya bangsaku .

2) Secara praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

a) Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang serta dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pembelajaran. Guru juga diharapkan dapat menciptakan kreatifitas dan inovasi-inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan Media gambar . sehingga pembelajaran sangat berkesan bagi siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

b) Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa agar hasil belajar kognitif dan kemampuan penalaran siswa lebih baik dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dikemas secara menarik dengan menggunakan Media gambar. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membuat

3. Bagaimana pendapat guru dan siswa terhadap model *Project based learning* berbantuan Media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV SD ?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian perlu dikemukakan dalam rancangan penelitian agar diketahui hasil yang akan dicapai dan untuk siapa hasil penelitian dilakukan atau dilaksanakan. Murdiyatomoko (2007:77) menyatakan bahwa Manfaat penelitian merupakan kelanjutan dari tujuan penelitian. Biasanya ada dua manfaat penelitian, yaitu manfaat praktis, misalnya untuk pengambilan keputusan, serta manfaat teoretis, misalnya untuk kepentingan akademis dan mengembangkan ilmu pengetahuan.

1) Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsib ilmu pengetahuan, dan sumber informasi dalam meniauwab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran siswa pada tema Indahna kebersamaan di kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam merancang desain pembelajaran dengan menggunakan Media gambar dalam kurikulum 2013. Peneliti juga berharan rancangan dalam penelitian “Pengaruh herbasis *Project Based Learning* berbantuan Media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN Karang Anyar I Indramayu” memberikan manfaat dalam

2. Apakah kemampuan penalaran siswa yang belajar dengan model PjBL berbantuan Media gambar lebih baik daripada siswa yang belajar secara konvensional ?
3. Bagaimana pendapat guru dan siswa terhadap model PjBL berbantuan Media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV SD ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan sasaran yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang empirik mengenai pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan Media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik dikelas IV SDN Karang Anyar I Indramayu.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui Apakah kelas yang belajar dengan model *Project based learning* berbantuan Media gambar lebih baik hasil belajarnya daripada siswa yang belajar secara konvensional ?
2. Mengetahui Apakah kemampuan penalaran siswa yang belajar dengan model *Project based learning* berbantuan Media gambar lebih baik daripada siswa yang belajar secara konvensional ?

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan-pertanyaan yang akan dicari jawabannya dalam penelitian. Rosidi, (2009:98) menyatakan bahwa “ Rumusan masalah dapat juga dikatakan sebagai pernyataan yang lengkap dan terinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah”.

Berdasarkan hasil analisis latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh sebelum dan setelah perlakuan model *Project based learning* (PjBL) berbantuan Media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV SD di SDN Karang Anyar I Indramayu”.

D. Batasan Penelitian

Umar, (2005:378) menyatakan bahwa Batasan penelitian merupakan hal-hal yang menjelaskan pembatasan-pembatasan atas hal-hal yang harus diambil dalam penelitian, seperti misalnya asumsi-asumsi, pembatasan penggunaan data, konsep dan lain-lain. Adapun batasan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Apakah kelas yang belajar dengan model PjBL berbantuan Media gambar lebih baik hasil belajarnya daripada siswa yang belajar secara konvensional ?

KKM, pada siklus II siswa yang mencapai KKM 82,14%, dan siklus III siswa yang mencapai KKM 100%.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik pada siswa kelas IV SDN Karang Anyar I Indramayu masih belum mampu mengembangkan potensi siswa secara holistik dan belum memberikan kesempatan siswa mengalami pembelajaran yang bermakna dengan memanfaatkan Media gambar yang mengoptimalkan hasil belajar kognitif siswa. meninjau permasalahan tersebut, sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah Maka dari itu penelitian ini mengambil judul "*Pengaruh Project Based Learning berbantuan Media Gambar terhadap hasil belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN Karang Anyar I Indramayu*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada di SDN Karang Anyar I dalam Pembelajaran Tematik pada siswa kelas IV.

1. Siswa belum percaya diri melakukan eksperimen dan menghasilkan produk/karya, sehingga pembelajaran Pasif.
2. Siswa belum mampu mengembangkan ide dan gagasan.
3. Hasil belajar kognitif siswa rendah .

sangat menyukai warna dan gambar karena bahan ajar gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Media sangat membantu dalam pembelajaran sehingga terhindar dari kesalahan penerimaan informasi akibat kesalahan verbal yang dapat berakibat salah paham. Serta diharapkan kemampuan penalaran siswa terhadap materi yang dipelajari lebih baik dibandingkan penalaran pada siswa yang belajar secara konvensional.

Alasan penulis memilih model *Project based learning* ini karena Beberapa temuan penelitian melaporkan model *project based learning* berbantuan Media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Kajian ini sesuai dengan Penelitian yang dilakukan oleh Amini (2015) Pengaruh Penggunaan *Project Based Learning* dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD dari Hasil penelitian tersebut menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran *project based learning* dan pembelajaran konvensional. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang bermotivasi belajar tinggi dan rendah dalam pembelajaran *project based learning*. (3) Terdapat interaksi antara pembelajaran *project based learning* dan motivasi siswa dalam mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

Hanifah (2014) “ Penerapan *Project Based Learning* dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Halimun Bandung Pada Subtema Wujud Benda dan Cirinya “Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa pada setiap siklusnya. Hasil belajar kognitif produk pada siklus I diperoleh 71,42% yang mencapai

merupakan perpaduan dari unsur-unsur tersebut. Keberhasilan belajar mungkin akan kurang jika salah satu unsur tidak memadai.

Penulis menyimpulkan dari kedua pendapat ahli tersebut bahwa keberhasilan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi dari beberapa unsur diantaranya pribadi siswa yang meliputi umur, kondisi dan kesehatan fisik, kemampuan bakat minat dan motivasi, serta unsur perlakuan guru kedua unsur tersebut sangat erat hubungannya terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Asan (2005) menyatakan bahwa *Project based learning* adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreatifitas berfikir, pemecahan masalah dan interaksi siswa untuk menciptakan pengetahuan baru

Berdasarkan pendapat di atas menunjukan pembelajaran berbasis proyek tidak didefinisikan secara statis melainkan secara dinamis. Secara garis besar pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai suatu model atau pendekatan yang berfokus pada konsep disiplin ilmu memfasilitasi agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, memecahkan masalah dan menghasilkan produk nyata dengan tujuan meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir tingkat tinggi, memahami materi secara menyeluruh, meningkatkan keterampilan proses siswa .

Model Pembelajaran yang dianggap relevan berkaitan dengan permasalahan pada siswa yang kurang tertarik dan pasif pada pembelajaran adalah model *Project based learning*.

Selain menggunakan model *Project based Learning* agar siswa lebih paham terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan bantuan Media gambar (gambar). Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dasar yang

dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar tercapai tujuan belajar dan hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan pengalaman siswa sedangkan menurut Ekanet, alhasil belajar dapat diartikan sebagai penggunaan sedangkan pada hasil tes atau prosedur penilaian tertentu untuk mengetahui daya serap siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah diberikan.

Hasil belajar merupakan salah satu ukuran keberhasilan siswa yang dapat dilihat melalui nilai latihan harian maupun ulangan umum. Bahkan Prestasi belajar siswa bisa dilihat dari rapot siswa. Menurut Penulis Pandangan ini tidak adil bagi anak-anak kita, ada hal yang mereka mampu diluar dari pendidikan formal yang mereka lakukan seperti menari, olah vokal, memainkan alat musik, melukis dan lain-lain sesuai dengan talenta yang mereka miliki.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar disekolah. Makmun (1995) mengemukakan 3 Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar kognitif siswa disekolah yaitu 1) faktor input meliputi karakteristik anak, guru, kurikulum dan materi. 2) faktor proses menggambarkan ketiga jenis input saling berinteraksi terhadap aktivitas belajar anak. 3) Faktor output adalah Perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi pada anak setelah aktivitas belajar. Berbeda dengan rumusan diatas Natawijaya (1984) dalam Taufiq (2011:5.21) mengemukakan lima unsur yang mempengaruhi kegiatan belajar disekolah yaitu unsur tujuan, pribadi siswa, bahan pelajaran, perlakuan guru, dan fasilitas. Kegiatan belajar siswa

dikelas melalui proyek-proyek yang diberikan oleh guru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan daya nalar siswa . Oleh karena itu perlu pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *project based learning* berbantuan Media gambar pada siswa kelas IV SDN Karang Anyar I.

Sesuai dengan tahap perkembangan anak usia Sekolah Dasar, Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang dinilai efektif menurut para pakar pendidikan. Kurniawan (2014:88) dari hasil studi Triyanto (2011) menyatakan bahwa ada beberapa karakteristik belajar usia Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa secara Umum anak belajar secara Kongkret, intergratif, dan Hirarkis.

Kongkret dalam belajar masih bersifat Kongkret (nyata) kemampuan abstraksinya belum berkembang. Sehingga belajar materi perlu dibuat kongkrit atau bisa diamati oleh panca indra (Penglihatan, Pendengaran, Penciuman dan aktivitas motorik).

Integratif yaitu pandangan anak bersifat general, melihat sesuatu secara keseluruhan. Artinya ketika melihat dan mempersepsi suatu obyek akan dilihat besarannya.

Hirarkis, yaitu berpikir secara bertahap dari hal sederhana menuju ke hal kompleks atau dari mudah ke rumit. Hal tersebut perlu diperhatikan oleh guru agar bisa melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik psikologi siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna. Dalam hal ini Tematik adalah pembelajaran yang dianggap sesuai

Pembelajaran tematik terpadu yang diterapkan pada siswa SD diharapkan memudahkan mereka memahami satu topik bahasan dalam berbagai bidang studi yang ada kaitannya dengan keberagaman budaya bangsa yang melibatkan mata pelajaran PKn, IPA, SBdP secara bersama – sama.

Guru juga perlu mengetahui karakteristik dan Kemampuan kognitif siswa yang memungkinkan pembentukan pengertian sesuai taraf perkembangan siswa SD. hal ini sejalan dengan di ungkapkan Piaget bahwa kemampuan intelektual anak berkembang secara bertahap yaitu tahap sensori motor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (24 bulan-7 tahun) Operasional Konkret (7-11 tahun) dan tahap operasional formal (dimulai usia 11 tahun) Trianto (2011:10)

Khamidi, (2007) menyatakan bahwa Munculnya model pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*) berangkat dari pandangan konstruktivisme yang mengacu pada pembelajaran kontekstual .

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi siswa yang tidak tertarik oleh pembelajaran yang dilakukan oleh guru mereka lebih senang bermain dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Sulitnya konsentrasi untuk mengikuti pelajaran merupakan hal yang sering ditemui pada proses pembelajaran. Hasil belajar siswa sama dan diatas KKM/KBM sebesar 20% sedangkan sebanyak 80% rendah di bawah KKM/KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) pada hasil UAS ganjil 2016/2017. Maka dengan model Project based learning diharapkan hasil belajar lebih baik. model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa

Suatu bangsa maju jika sistem Pendidikannya mampu mencetak generasi muda yang unggul dan mampu bersaing dengan dunia luar.

Kamus Internasional Pendidikan (*Internasional Dictionary of Education*) pendidikan setidaknya-tidaknya memiliki tiga ciri utama sebagai berikut :

1. Proses mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, dimana dia hidup.
2. Proses sosial, dimana seseorang dihadapkan pada pengaruh lingkungan terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah) untuk mencapai kompetensi sosial dan pertumbuhan individual secara optimum.
3. Proses pengembangan kepribadian atau watak manusia.

Berdasarkan pengertian tersebut menegaskan bahwa pendidikan bukan hanya sebagai pemberian informasi pengetahuan dan pembentukan keterampilan melainkan usaha mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu untuk kehidupan di masa yang akan datang.

Model belajar yang berpusat pada guru (*teacher centered*) memang harus segera ditinggalkan dan diubah dengan model belajar aktif mandiri berdasarkan prinsip kognitif modern. Sehingga dapat menumbuhkan peran aktif siswa, merangsang minat belajar siswa sehingga mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Piaget mengemukakan bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya (teori perkembangan kognitif) Trianto (2011:10)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya ke arah yang positif baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Demikian halnya dengan bangsa ini yang menaruh harapan besar kepada pendidik agar dapat mencetak anak-anak bangsa yang memiliki skill, kecerdasan, ahlak mulia, mandiri dan mampu menghadapi perkembangan jaman.

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan formal karena di sekolah dilaksanakan serangkaian kegiatan pendidikan yang terencana dan terorganisasi termasuk pembelajaran di kelas. Salah satu usaha nyata untuk mewujudkan pendidikan yang optimal melalui pembelajaran di Sekolah. Namun kenyataannya pembelajaran yang dilakukan saat ini masih menekankan pada kemampuan berpikir tingkat rendah. Pendidik masih ada yang tidak peduli akan kualitas cara mengajar mereka sehingga cenderung masih monoton cara menyampaikan materi pembelajarannya dan tidak melakukan inovasi atau pembaharuan dalam pembelajaran.

Saat ini pemerintah giat melakukan berbagai pelatihan-pelatihan bagi para pendidik untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Karena kualitas sumber daya manusia sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya, sehingga peran pendidikan sangat penting dalam memajukan bangsa. Maka

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Obyek Penelitian

Obyek penelitian merupakan apa saja yang hendak diselidiki didalam kegiatan penelitian. Di dalam subjek penelitian, terdapat objek penelitian (Wibowo, 2011:130).

Obyek penelitian adalah Sifat keadaan (*attributes*) dari suatu benda,orang, atau keadaan yang menjadi sasaran penelitian.sifat keadaan dimaksud bisa berupa kuantitas dan kualitas (benda,orang,lembaga),bisa berupa perilaku,kegiatan, pendapat pandangan penilaian sikap pro-kontra atau simpati-antipati,keadaan batin dan sebagainya (Mangguny,2014)

Obyek penelitan ini adalah hasil belajar dan kreativitas siswa kelas IV SDN Karang Anyar 1 Indramayu yang terdiri dari Kelas IV A (eksperimen) sebanyak 25 siswa dan kelas B (kontrol) sebanyak 25 siswa.

B. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuasi eksperimen yang dilaksanakan di kelas IVA dan IVB SDN Karang Anyar I pada semester I Tahun ajaran 2017/2018 dengan Tema Indahny kebersamaan. Kelas IVA merupakan kelompok eksperimen dan kelas IVB merupakan kelompok kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model *Project*

Based Learning, sedangkan pembelajaran pada kelompok control menggunakan pendekatan konvensional.

Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah kegiatan belajar mengajar yang didesain sebagai kegiatan yang bertujuan pada peningkatan pencapaian hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran siswa agar lebih baik dibanding pembelajaran secara konvensional. Sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilannya didalam kehidupan sehari-hari.

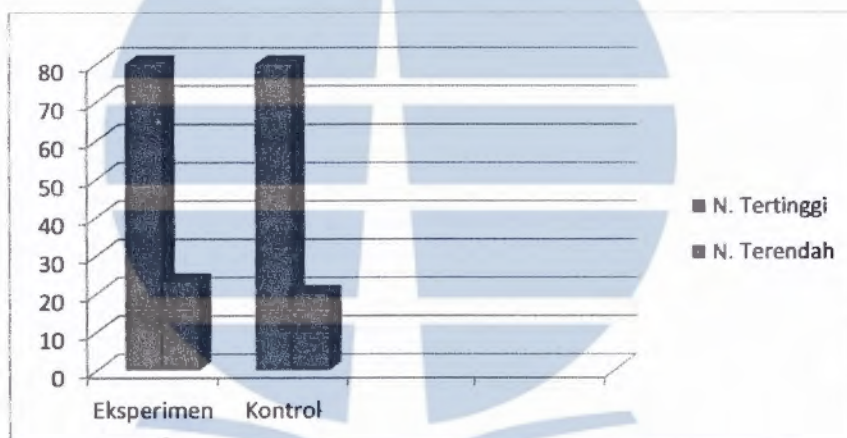
1. Data Hasil Analisis Tahap Awal

Analisis tahap awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal Sampel yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol berawal dari titik awal yang sama. Selain itu untuk mengetahui tingkat pemahaman kedua sampel mempunyai kemampuan yang sama (homogen). Maka peneliti melakukan *pre test* sebelum melaksanakan pembelajaran. Data yang digunakan pada tahap awal adalah data yang didapat dari hasil *pre test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak.

Gambaran hasil skor *pre test* kelas eksperimen dan kontrol terdapat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Data Hasil Skor *Pre test*

<i>Pre test</i>			
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Jumlah Siswa	25	Jumlah Siswa	25
Nilai tertinggi	80	Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	23	Nilai terendah	20
Rata-rata	57,36	Rata-rata	54,32
Rentang	63	Rentang	53



Gambar 4.1 Grafik Hasil Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel diatas diperoleh keterangan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 57,36 nilai tertinggi 80 dan nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 23, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh keterangan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 54,32 nilai tertinggi sebesar 80 sedangkan nilai terendahnya adalah 20.

a) Uji Normalitas *Pre test*

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam melakukan uji normalitas distribusi menggunakan rumus Chi kuadrat (χ^2). Uji chi Kuadrat digunakan untuk mencari kecocokan atau menguji apakah dua populasi mempunyai distribusi yang sama.

Hipotesis: H_0 : Populasi berdistribusi normal

H_1 : Populasi berdistribusi tidak normal

Untuk mengetahui hasil uji normalitas dapat dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0 for windows. Hasil perhitungan uji normalitas data *pre test* disajikan pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil perhitungan uji normalitas data *pre test*

		N.EKSPMN	N.KNTRL
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.2400	54.8800
	Std. Deviation	11.27046	10.39359
Most Extreme Differences	Absolute	.148	.188
	Positive	.148	.111
	Negative	-.132	-.188
Kolmogorov-Smimov Z		.742	.941
Asymp. Sig. (2-tailed)		.640	.338

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan perhitungan data *pre test* kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. =0.640 karena $0,640 >$ dari $0,05$ maka data *pre test* kelas

eksperimen berdistribusi normal . sedangkan, untuk data *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai 0,338 karena $\text{Sig} = 0,338 > \text{taraf signifikansi } 0,05$, maka data *pre test* kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji homogenitas data *pre test*

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas varians dari nilai ulangan harian .Uji homogenitas dilakukan menggunakan varian terbesar dibandingkan varians terkecil.

Hipotesis:

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2 = \dots = \sigma_9^2$ artinya data homogeny;

H_0 : paling sedikit satu tanda sama dengan tidak berlaku artinya data tidak homogen .

Hasil perhitungan uji homogenitas data pretest dapat disajikan pada Tabel 4. 3.

Tabel 4.3 Hasil perhitungan uji homogenitas data *pre test*

Test of Homogeneity of Variances			
N.EKSPMN			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.356	4	16	.014

Berdasarkan perhitungan homogenitas untuk data *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan 0.14 karena nilai

signifikansi = 0,05, maka data *pre test* tersebut mempunyai varian yang sama.dengan kata lain data *pre test* homogen.

c) Uji perbedaan (ANOVA) dua rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel tersebut mempunyai rata-rata yang berbeda atau tidak. Analisis data dengan uji perbedaan dua rata-rata digunakan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ artinya rata-rata hasil belajar kedua kelompok sama

Hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata data *pre test* digunakan disajikan pada table 4.4

Tabel 4.4 Hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata data *pre test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2.522	.119	3.131	48	.003	13.28000	4.24135	4.75219	21.80781
	Equal variances not assumed			3.131	45.388	.003	13.28000	4.24135	4.73949	21.82051

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,119.

Karena Sig. = 0,119 > taraf signifikansi = 0,05, maka H_0 diterima.

Dengan tingkat kepercayaan 95% dan taraf signifikansi = 0,05.

Banyaknya siswa untuk masing-masing kelas = 25

diperoleh $t_{tabel} = 2,011$ kemudian diperoleh dari hasil perhitungan nilai $t = 3,131$ sedangkan $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Dari dua hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan nilai rata-rata *pre test* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Analisis Tahap Akhir

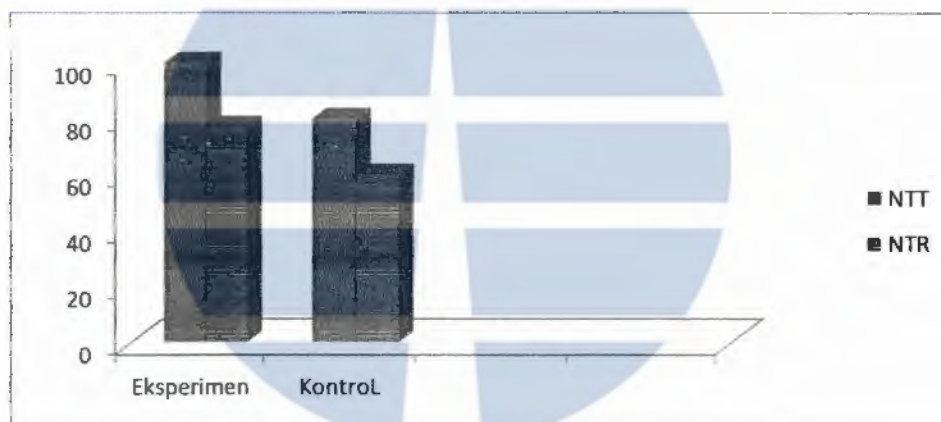
Analisis tahap akhir dilakukan untuk mengetahui kondisi akhir sampel yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol tentang hasil belajar kognitif siswa serta kemampuan penalaran siswa setelah adanya perlakuan pembelajaran. Perlakuan pembelajaran untuk kelas eksperimen menggunakan *Project based learning* sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model konvensional.

Setelah akhir pembelajaran guru mengadakan *post test* untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Project based learning* berbantuan media gambar, terhadap hasil belajar kognitif dan kemampuan penalaran siswa. Data yang digunakan untuk menguji tahap akhir ini adalah menggunakan data *Post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Gambaran hasil skor angket *post test* dan kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 4.5

Tabel 4.6 DATA HASIL *POST TEST*

<i>Post test</i>			
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Jumlah Siswa	25	Jumlah Siswa	25
Nilai tertinggi	100	Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	77	Nilai terendah	60
Rata-rata	85,16	Rata-rata	71,24



Gambar 4.2 Grafik Hasil Post Test kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol

a) Uji Normalitas Data *Post test*

Uji normalitas populasi dilakukan untuk menguji kelas yang digunakan untuk penelitian yaitu kelas IVA (Eksperimen) dan kelas IV B (Kontrol). Setelah melakukan penelitian dan Analisis X_{hitung} dari nilai ulangan akhir (*Post Test*) siswa dapat dilihat dari tabel 4.6

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas data *Post test*

		EKSPRMN	KTRL
N		25	25
Normal Parameters ^a	Mean	68.8000	60.8400
	Std. Deviation	9.76815	8.22942
Most Extreme Differences	Absolute	.131	.145
	Positive	.131	.145
	Negative	-.109	-.139
Kolmogorov-Smirnov Z		.656	.727
Asymp. Sig. (2-tailed)		.783	.667

a. Test distribution is Normal.

b) Uji Homogenitas Data *Post Test*

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang akan diteliti bersifat homogeny atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan varians terbesar dibandingkan varians terkecil.

Hasil perhitungan uji homogenitas data pretest dapat disajikan pada Tabel 4.7.

Eksperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.005	5	15	.045

Berdasarkan perhitungan homogenitas untuk data *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan 0.092 karena nilai

signifikansi = 0,05, lebih kecil data *post test* tersebut mempunyai varian yang sama. dengan kata lain data *post test* homogen.

c) Uji N Gain Hasil Belajar (*Post test*) kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol .

Nilai *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukannya perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai *Posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol. *Gain Standard Daisy* adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* , kelebihan penggunaan model dalam meningkatkan hasil belajar ditinjau berdasarkan perbandingan nilai Gain yang dinormalisasi (N-Gain), antara kelompok eksperimen dan kontrol . Gain yang dinormalisasi (N-Gain) dapat dihitung dengan persamaan (Hake ,1999). Jadi *Gain standard Daisy* adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar aspek kognitif dan kemampuan penalaran siswa pada kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol.

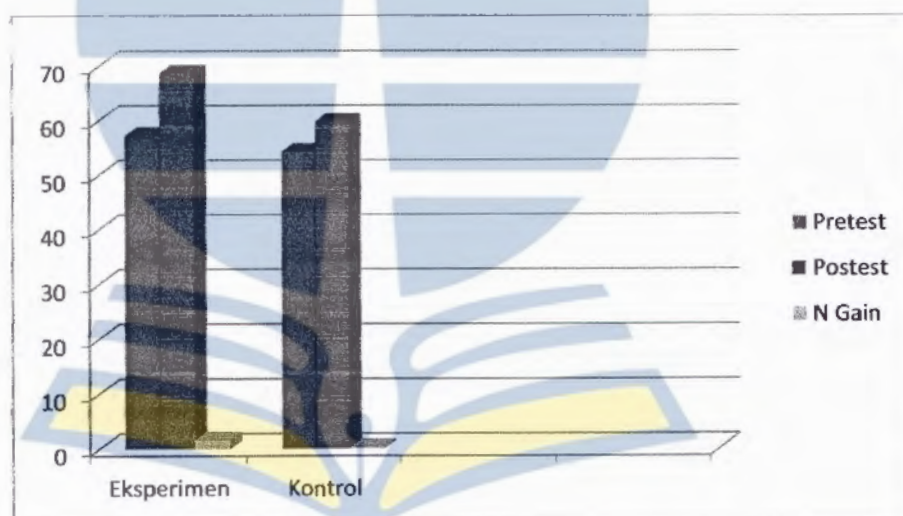
Rangkuman hasil belajar (*pre test*), hasil belajar (*Post test*), dan *Gain Standard Daisy* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil Belajar(*Pre test*),(*Post test*), dan *Gain Standard Daisy* kelompok eksperimen (IV A) dan kelompok kontrol (IV B) SDN Karang Anyar I.

Kode	Kelas Eksperimen		Gain Standard Daisy	Kode	Kelas Kontrol		Gain Standard Daisy
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>			<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	
E1	80	90	0,5	K01	33	80	0,7
E2	60	88	0,7	K02	33	60	0,5
E3	60	81	0,5	K03	73	85	1
E4	53	80	0,5	K04	73	75	0,2
E5	60	80	1	K05	76	70	0,6
E6	46	87	0,7	K06	20	66	0,7
E7	70	100	1	K07	66	70	0,2
E8	53	83	0,6	K08	46	75	0,7
E9	23	85	0,8	K09	46	70	0,6
E10	53	85	0,7	K10	80	86	1,2
E11	60	85	0,6	K11	40	70	0,6
E12	60	82	0,5	K12	53	65	0,3
E13	66	84	0,5	K13	40	68	0,6
E14	46	77	0,5	K14	60	68	0,3
E15	56	81	0,5	K15	60	73	0,5
E16	53	82	0,6	K16	53	70	0,5
E17	60	82	0,5	K17	53	75	0,6
E18	60	82	0,5	K18	53	70	0,5
E19	40	80	0,6	K19	53	60	0,2
E20	60	100	1	K20	80	85	1
E21	80	90	0,5	K21	66	70	0,2
E22	46	79	0,6	K22	26	65	0,6
E23	73	86	0,5	K23	73	75	0,1
E24	53	80	0,7	K24	56	65	0,3
E25	63	100	1	K25	46	68	0,6
Jumlah	1,434	2.129	16,1	Jumlah	1358	1781	13,3
Rata-rata	57,36	85,16		Rata-rata	54,32	71,24	

Berdasarkan data yang telah disajikan pada tabel 4.8 dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar aspek kognitif pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol . hal ini dapat terlihat dari nilai

Gain Standard Daisy kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai *Gain standard daisy* kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol ($0,66 > 0,29$). Adanya perbedaan peningkatan hasil aspek kognitif dari kedua kelompok dimungkinkan karena perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan Media gambar sedangkan kelompok Kontrol menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis Proyek (PjBL) dan pemanfaatan Media gambar yang diterapkan pada kelompok eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar. Dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Grafik Hasil N Gain Kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol

Pengujian hipotesis pada kelompok ini dilakukan dengan menggunakan uji-t sebelum dan sesudahnya diterapkan perlakuan, apakah ada perubahan nyata yang terjadi. Data yang digunakan dalam uji t berpasangan adalah nilai gain standard daisy antara dua perlakuan dengan

pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dan *konvensional* untuk mengetahui perubahan yang terjadi terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Rangkuman skor hasil uji-t berpasangan pada Gain standart daisy pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Group Statistics

Group Statistics				
group	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain	1	10.10	14.001	9.900
	2	.55	.520	.260

Berdasarkan hasil keluaran SPSS 16,0 for windows uji N gain Standard daisy bahwa Hasil analisis N gain Standard daisy menunjukkan group 1 adalah kelompok eksperimen (M=10.10) dengan standard deviation sebesar 14,001 dan *standart error mean* sebesar 9,900 sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen memiliki perubahan yang tinggi dibanding dengan group 2 yaitu kelompok kontrol (M = 0,55) dengan *standard deviation* sebesar 0,520 dan *standart error mean* sebesar 0,260.

Tabel 4.10 Rangkuman skor hasil uji –t berpasangan pada *gain standard daisy* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Gain Equal variances assumed	2831.373	.000	1.572	4	.191	9.550	6.075	-7.317	26.417
Equal variances not assumed			.964	1.001	.511	9.550	9.903	-115.876	134.976

Berdasarkan tabel 4.10 dapat di ketahui bahwa *gain standard daisy* pada kelompok eksperimen memiliki harga $t=1.572$ dengan tingkat signifikan *2-tailed* adalah 0,191 dan kelompok kontrol memiliki nilai $t=-0.964$ dengan tingkat signifikan *2-tailed* adalah 0,511 Dari hasil perhitungan melalui *software statistic* (SPSS) 16,0 dari nilai probabilitas (p) dari uji t berpasangan adalah 0,000 jika dibandingkan dengan taraf signifikansi (α)= 0,05 maka $p < 0,005$ Dengan kriteria uji t diterima H_0 jika probabilitas $> 0,05$ sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga kesimpulan statistika yang diambil adalah H_1 diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol . melihat rata –rata *gain standard daisy* kelas eksperimen adalah 1,66% dan rata-rata *gain standard daisy* adalah 0,29 % , dengan

pembelajaran tematik dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan Media gambar terbukti meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sehingga lebih baik dibanding secara konvensional.

Seberapa jauh efektivitas perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dapat diketahui melalui ukuran efek *atau effect size* . Menurut (Dali S. Naga.2005) besarnya adalah selisih yang dinyatakan dalam simpangan baku. Berdasarkan hasil perhitungan didapat besarnya *effect size* perlakuan yang diberikan adalah 0,79. kriteria yang diusulkan oleh Cohan (Dalli Snaga.2011) besar kecilnya ukuran efeknya adalah:

$0 < d < 0,2$ efek kecil

$0,2 < d < 0,8$ efek sedang

$d > 0,8$ efek besar

berdasarkan kriteria Cohan tersebut. Maka pada penelitian ini sumbangan perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, ukuran efeknya sedang yaitu 0,79 artinya efektivitas penggunaan pendekatan model *project based learning* meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan kategori Sedang.

3. Analisis hasil observasi

Pada hasil analisis observasi ini dijelaskan tentang hasil observasi terhadap guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung,serta

pendapat guru dan siswa tentang pembelajaran *Project based learning* berbantuan Media gambar yang diambil dari angket guru dan siswa.

Kriteria pelaksanaan observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Kriteria Hasil Observasi

NO	RENTANG NILAI	KETERANGAN
1.	4,00 - 3,50	Baik Sekali
2.	3,49 - 3,00	Baik
3.	2,99 - 2,50	Cukup
4.	2,49 - 2,00	Kurang
5	1,99 - 1,50	Kurang sekali

❖ Analisis Observasi kegiatan siswa

Lembar aktivitas siswa digunakan untuk mengukur sejauh mana antusias siswa saat melakukan pembelajaran *Project based learning* dengan berbantuan Media gambar .

Tabel 4. 12 Tabel Deskripsi Nilai Observasi Siswa

No	Aspek yang dinilai	NILAI
1	Sikap siswa saat mengikuti pembelajaran <i>project based learning</i>	3,5
2	Siswa menyimak Memperhatikan Media gambar	3,2
3	Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan antusias	3,7
4	Siswa serius menanggapi materi yang dibahas	3,4
5	Siswa meng eksplorasi materi dengan menggunakan bantuan Media gambar	3,3
6	Siswa menentukan proyek berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang diberikan guru	3,0
7	Siswa melakukan refleksi setelah pembelajaran selesai	3,2
Jumlah		23,3
Rata – rata		3,32
Katagori		BAIK

Keterangan :

A = 4,00 - 3,50 katagori Baik Sekali

B=3,49 – 3,00 katagori Baik

C= 2,99 – 2,50 katagori Cukup

D= 2,49 – 2,00 katagori kurang

Dari hasil Pengamatan dapat dilihat bahwa aspek sikap Sikap siswa saat mengikuti pembelajaran *project based learning* memiliki nilai 3,5 masuk dalam katagori A= Baik sekali berarti sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat baik, Siswa menyimak dan memperhatikan Media gambar mendapat nilai 3,2 masuk dalam katagori B= baik berarti siswa menyimak dan memperhatikan penggunaan Media gambar dengan baik, Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan antusias mendapat nilai 3,7 masuk katagori A = Baik sekali berarti siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran *Project based learning* dengan sangat antusias, Siswa serius menanggapi materi yang dibahas mendapat nilai 3,4 masuk katagori B:=Baik berarti siswa sangat serius dalam menanggapi materi yang dibahas dengan baik, Siswa meng eksplorasi materi dengan menggunakan bantuan Media gambar mendapat nilai 3,3 masuk katagori B= Baik berarti siswa dapat mengeksplor kemampuannya dengan menggunakan Media gambar dengan baik, Siswa menentukan proyek berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang diberikan guru mendapat nilai 3,0 masuk katagori B= baik berarti siswa dapat menentukan proyek dari permasalahan dengan baik, Siswa melakukan refleksi setelah

pembelajaran proyek selesai mendapat nilai 3,2 masuk dalam katagori B= Baik berarti siswa melakukan refleksi dengan baik.

Berdasarkan paparan diatas dapat dilihat dari nilai rata-rata dari aspek diatas sebesar 3,29 termasuk dalam katagori baik, dapat disimpulkan bahwa siswa mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis *project based learning* berbantuan Media gambar dengan baik.

❖ Analisis observasi kegiatan guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengukur seberapa baik pembelajaran yang dilakukan guru dengan pembelajaran *Project based learning* berbantuan Media gambar. Berikut adalah deskripsi hasil observasi aktivitas guru.

Tabel 4.13 Deskripsi Hasil Observasi Guru

Hal yang diamati	Nilai
Guru melakukan pendahuluan (keterampilan membuka dan menutup)	3,7
Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang akan menjadi tim dalam pelaksanaan proyek (keterampilan mengelola kelas)	3,5
Guru menggunakan Media gambar untuk membuat siswa memahami materi yang sedang dipelajari dan untuk mencapai proyek yang akan dikerjakan (keterampilan melakukan variasi).	3,7
Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk diselesaikan dengan pelaksanaan proyek (Keterampilan menanya)	3,4
Guru mengarahkan siswa untuk merancang langkah- langkah penyelesaian proyek berbantuan Media gambar (keterampilan membimbing diskusi)	3,4
Guru memfasilitasi dan memonitoring pelaksanaan proyek(keterampilan mengajar)	3,2
Guru memberikan apresiasi, penguatan dan umpan balik atas hasil pekerjaan siswa (keterampilan memberi penguatan)	3,5

Guru menutup pembelajaran (keterampilan membuka dan menutup pembelajaran).	3,6
Jumlah	28
Rata-rata	3,5
Katagori	Sangat Baik

Guru melakukan pendahuluan (keterampilan membuka dan menutup) mendapat nilai 3,7 masuk dalam katagori A = sangat baik berarti guru sangat terampil membuka dan menutup pembelajaran. Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang akan menjadi tim dalam pelaksanaan proyek (keterampilan mengelola kelas) mendapat nilai 3,5 masuk dalam katagori A = baik berarti guru dapat mengarahkan siswa membentuk kelompok (mengelola kelas) dengan sangat baik. Guru menggunakan Media gambar untuk membuat siswa memahami materi yang sedang dipelajari dan untuk mencapai proyek yang akan dikerjakan (keterampilan melakukan variasi) mendapat nilai 3,7 masuk dalam katagori A = sangat baik berarti guru sangat terampil dalam melakukan variasi pembelajaran. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk diselesaikan dengan pelaksanaan proyek (Keterampilan menanya) mendapat nilai 3,4 masuk dalam katagori B= baik berarti guru dapat memberikan pertanyaan kepada siswa dengan baik. Guru mengarahkan siswa untuk merancang langkah-langkah penyelesaian proyek berbantuan Media gambar (keterampilan membimbing diskusi) mendapat nilai 3,4 masuk dalam katagori B= baik berarti guru dapat membimbing diskusi dengan baik. Guru memfasilitasi dan memonitoring pelaksanaan proyek (keterampilan mengajar) mendapat nilai

3,2 masuk dalam katagori B= baik berarti dapat memfasilitasi pelaksanaan proyek dengan baik. Guru memberikan apresiasi, penguatan dan umpan balik atas hasil pekerjaan siswa (keterampilan memberi penguatan) mendapat nilai 3,5 masuk dalam katagori A= Sangat baik berarti guru dapat memberikan umpan balik atas pekerjaan siswa dengan sangat baik. Guru menutup pembelajaran (keterampilan membuka dan menutup pembelajaran) mendapat nilai 3,6 masuk dalam katagori A = sangat baik berarti guru sangat terampil membuka dan menutup pembelajaran. Berdasarkan analisis observasi diatas bahwa keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PJBL mendapatkan nilai rata-rata 3,5 masuk katagori Sangat Baik.

4. Analisis Hasil Angket

Lembar angket siswa dan guru digunakan untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik.

HASIL ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO

A. Aspek Umum video visual

1. Secara umum media pembelajaran mempunyai kualitas visual (Penampilan) = Skor baik
2. Media Pembelajaran mencakup bahan untuk siswa dan guru (Panduan untuk guru dan LKS Siswa) = Skor baik
3. Konten merupakan informasi terbaru (up to date) = Skor sangat baik

4. Konten mengandung pesan yang disampaikan = Skor cukup
5. Konten bersesuaian dengan tugas / aktivitas = Skor sangat baik
6. Informasi visual, auditorial, dan taktil (sentuh) = Skor sangat baik
7. Grafik, gambar atau hal lainnya mempunyai warna tekstur, symbol yang baik = Skor sangat baik
8. Bahan dapat digunakan secara persial untuk suatu segmen atau menyeluruh sebagai satu kesatuan yang utuh = Skor baik
9. Biaya yang dibutuhkan untuk perbuatan dan pengembangan media sebanding dengan manfaatnya = Skor sangat baik
10. Komponen video mempunyai bentuk alternative lain dalam bentuk print out (bahan cetak) = Skor sangat baik
11. Komponen video diperjelas oleh = Skor cukup
12. Komponen video diperjelas oleh komponen audio = Skor baik
13. Media pembelajaran aman digunakan oleh siswa = Skor sangat baik

Berdasarkan hasil angket penggunaan Media gambar sangat baik digunakan dalam pembelajaran tematik.karena dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran siswa agar menjadi lebih baik dibanding sebelum adanya perlakuan.

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT
BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA**

1. Dengan strategi pembelajaran Project based learning saya dapat memberikan penjelasan sederhana tentang Indahnya kebersamaan, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari = Sangat Setuju
2. Dengan strategi pembelajaran Project based learning saya dapat memberikan penjelasan sederhana tentang Indahnya kebersamaan dan, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari = Setuju
3. Dengan strategi pembelajaran Project based learning konsep yang abstrak jadi lebih mudah dipahami = Setuju
4. Dengan strategi model pembelajaran Project based learning
Melatih saya untuk dapat menjawab pertanyaan yang dibahas dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) tentang keberagaman budaya bangsaku = Setuju
5. Strategi Model pembelajaran yang digunakan guru membuat saya bingung untuk memahami materi yang diajarkan = Ragu-ragu
6. Menurut saya strategi model pembelajaran project based learning tidak bermanfaat dalam pembelajaran IPA, B. Indonesia, dan IPS = Tidak Setuju
7. Saya mudah memahami pelajaran IPA, B. Indonesia, dan IPS walaupun tidak melaksanakan percobaan = Ragu-ragu
8. Menurut saya membuat poster mampu melatih keterampilan = Setuju
9. Saya menyuruh orang membuat poster karena sulit menggambarinya = Setuju
10. Dengan strategi pembelajaran Project based learning Saya dapat memahami cara keberagaman melalui kegiatan positif = Sangat Setuju
11. Saya tidak dapat memprediksi dampak kegiatan yang dilakukan oleh manusia = Tidak Setuju
12. Saya dapat memprediksi dampak kegiatan yang dilakukan oleh manusia = Setuju
13. Saya menarik kesimpulan dari hasil pengamatan sesuai dengan fakta yang terjadi di lingkungan sekitar = Setuju
14. Saya tidak suka jika guru melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi project based learning = Tidak Setuju
15. Saya malu bertanya pada saat wawancara dengan tokoh masyarakat tentang kegiatan di lingkungan tempat tinggal saya = Sangat Tidak Setuju

16. Saya mempersiapkan daftar pertanyaan untuk wawancara dengan tokoh masyarakat tentang kegiatan di lingkungan tempat tinggal saya = Sangat Tidak Setuju
17. Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya dapat membuat peta pikiran = Tidak Setuju
18. Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya tidak dapat membuat peta pikiran = Tidak Setuju
19. Saya berani mengutarakan pendapat saya di depan kelas = Setuju
20. Saya mengalami kesulitan dalam membedakan contoh bunyi gema dan gaung = Setuju
21. Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya dapat mengidentifikasi ide pokok paragraph = Ragu-ragu
22. Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya dapat mengidentifikasi kalimat utama = Setuju
23. Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya dapat menghasilkan sebuah karya = Setuju
24. Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya tidak dapat menghasilkan sebuah karya = Tidak Setuju
25. Saya tertarik dan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran = Sangat Setuju

Berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru bahwa pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Media gambar pada pembelajaran tematik berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran siswa sehingga hasil belajarnya meningkat secara signifikan. respon siswa dan guru terhadap pembelajaran *project based learning* sangat baik karena dengan adanya perlakuan khusus sangat membantu siswa dan guru dalam membangun komunikasi yang baik dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga proses belajar mengajar sesuai dengan harapan dan tujuan yang telah ditetapkan oleh guru.

C. PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini akan mendeskripsikan hasil penelitian ini dalam menjawab beberapa masalah yang telah dibahas pada bab sebelumnya yaitu Apakah kelas yang belajardengan model PjBL berbantuan media gambar lebih baik hasil belajar kognitifiyadibanding dengan siswa yang belajar secara konvensional ,Apakah kemampuan penalaran siswa yang belajar dengan model PjBL berbantuanMedia gambar lebih baik daripada siswa yang belajar secara konvensional dan Bagaimana pendapat guru dan siswa terhadap model PjBL berbantuan Media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik dikelas IV SD. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Hasil belajar kognitif pada siswa yang belajar dengan pembelajaran berbasis PjBL lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional

Setelah dilakukan tes awal (*Pre Test*) diketahui nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yaitu 57,36 dan kelompok kontrol 54,32 dari perolehan nilai tersebut dapat diketahui kemampuan belajar siswa kedua kelas tersebut hampir sama tidak jauh berbeda dalam katagori kurang.perolehan nilai tersebut disebabkan kurangnya pemahaman siswa pada materi yang diajarkan,serta kebiasaan siswa yang cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan timbulnya rasa kurang percaya diri serta takut untuk mengemukakan pendapatnya didepan umum.hal tersebut terjadi pada kelas kontrol dan eksperimen. Pada tes

awal banyak terjadi kesalahan yang dilakukan siswa adalah kurangnya ketelitian pada saat membaca soal dan pemahaman siswa pada pertanyaan yang diajukan, siswa sulit mengingat materi yang telah diajarkan sehingga ragu untuk menjawab soal-soal hal ini disebabkan karena kurangnya ketertarikan siswa pada materi yang diajarkan sehingga hasil belajar pada tes awal kurang memuaskan.

Pada saat pelaksanaan tes akhir (*Post Test*) semua siswa juga menyampaikan pendapatnya baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol, namun yang menjadi perbedaannya dikelas eksperimen menggunakan model PjBL berbantuan media gambar sehingga siswa terlibat dan aktif dalam pembelajaran sedangkan di kelas kontrol siswa belajar secara konvensional sehingga hasil test akhir (*Post Test*) menjadi jauh berbeda perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 85,16 dan kelas kontrol 71,24.

2) Kemampuan penalaran pada siswa yang belajar dengan berbantuan Media gambar lebih baik dibanding dengan siswa yang belajar secara konvensional

Pada saat dilakukan tes awal (*Pre Test*) diketahui nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yaitu 57,36 dan kelompok kontrol 54,32 dari perolehan nilai tersebut dapat diketahui kemampuan penalaran siswa kedua kelas tersebut hampir sama tidak jauh berbeda dalam katagori kurang. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya ketertarikan siswa

dalam pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat menerima pembelajaran dan tidak fokus pada materi yang diajarkan oleh guru.

Setelah dilakukan tes akhir (*Post test*) kemampuan penalaran pada siswa yang melaksanakan pembelajaran *project based learning* berbantuan media gambar sangat berbeda dengan siswa yang belajar secara konvensional. kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83,56 dan kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 60,84. Berdasarkan perolehan nilai hasil belajar kognitif siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan berbantuan Media gambar dapat meningkatkan kemampuan penalaran siswa secara signifikan sehingga menjadi lebih baik daripada siswa yang belajar secara konvensional. Bahkan ada 5 siswa yang mendapat nilai sangat memuaskan dan 14 siswa mendapat nilai \geq KKM. KKM Satuan Pelajaran = 67 Sedangkan pada kelas kontrol ada 1 siswa yang mendapatkan nilai memuaskan, 11 siswa mendapat nilai \geq KKM. berdasarkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV A yang berada \geq KKM sebanyak 76 %, sedangkan kelas IV B (kontrol) sebesar 52 %.

3) Pendapat guru dan siswa terhadap model PjBL berbantuan Media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik dikelas IV SD?

Berdasarkan hasil analisis angket siswa dan guru menyatakan bahwa Secara umum media pembelajaran mempunyai kualitas visual (Penampilan) = Skor baik berarti Media gambar berkualitas dijadikan

sebagai media pembelajaran. Media Pembelajaran mencakup bahan untuk siswa dan guru (Panduan untuk guru dan LKS Siswa) = Skor baik berarti media pembelajaran baik dijadikan panduan sebagai bahan ajar. Konten merupakan informasi terbaru (up to date) = Skor sangat baik berarti informasi terbaru mudah didapat oleh siswa dan guru berkaitan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran aman digunakan oleh siswa = Skor sangat baik berarti media pembelajaran Media gambar aman digunakan oleh siswa. Sehingga dengan Strategi pembelajaran *Project based learning* saya dapat memberikan penjelasan sederhana tentang Indahnya kebersamaan, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari = Sangat Setuju berarti guru dan siswa setuju dengan strategi pembelajaran PjBL. Dengan strategi pembelajaran *Project based learning* konsep yang abstrak jadi lebih mudah dipahami = Setuju berarti guru dan setuju jika pembelajaran PjBL konsep yang abstrak menjadi mudah dipahami oleh siswa. Dengan strategi model pembelajaran *Project based learning* Melatih saya untuk dapat menjawab pertanyaan yang dibahas dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) tentang keberagaman budaya bangsaku = Setuju berarti dengan pembelajaran PjBL dapat melatih siswa untuk berani menjawab pertanyaan yang dibahas. Berdasarkan hasil angket diatas guru setuju bahwa dengan pembelajaran *Project based learning* berbantuan Media gambar dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan kemampuan penalaran siswa pada pembelajaran tematik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar kognitif siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan IPS, maka dalam Penelitian Ini dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan *Project Based Learning* berbantuan Media gambar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tema “ Indahnya kebersamaan” pada siswa kelas IV SDN Karang Anyar I Indramayu adapun Kesimpulannya sebagai berikut:

1. Hasil belajarkognitif siswa pada siswa yang belajar dengan pembelajaran berbasis PjBL berbantuan media gambar dengan siswa yang belajar secara konvensional. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen lebih baik dibanding siswa kelas kontrol.
 $H_i \geq H_0$
2. Kemampuan penalaran pada siswa yang belajar dengan pembelajaran berbasis PjBL berbantuan media gambar lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional. Hal ini dapat terlihat dari hasil evaluasi bahwa siswa kelas eksperimen dapat menyelesaikan soal evaluasi dengan jawaban yang tepat dibanding siswa kelas kontrol.
 $H_a \geq H_0$

3. Pendapat guru dan siswa terhadap pembelajaran tematik berbasis PBL dengan menggunakan Media gambar . Dari hasil angket guru dan siswa mengenai pembelajaran tematik berbasis PjBL berbantuan Media gambar terlihat positif . guru dan siswa setuju dengan adanya pembelajaran *Project based learning* berbantuan media gambar karena dengan model pembelajaran PjBL kemampuan penalaran dan hasil belajar kognitif siswa menjadi lebih baik dibandingkan secara konvensional. sehingga pembelajaran berbasis PjBL baik dilakukan guru agar proses belajar mengajar lebih variatif .

B. SARAN

Berdasarkan hasil temuan-temuan penelitian yang diperoleh maka saran yang dapat penulis kemukakan sebagai berikut:

1. Teoritis

- a. Penerapan *Project Based Learning* berbantuan Media gambar dapat dijadikan alternatif model yang dapat mengaktifkan siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Sehingga siswa yang belajar dengan model PjBL berbantuan media gambar lebih baik hasil belajar kognitif dan kemampuan penalarannya dibandingkan siswa yang belajar secara konvensional.

- b. Penerapann *Project Based learning* berbantuan Media gambar dapat mengembangkan penilaian menyeluruh pada setiap ranah sikap pengetahuan, keterampilan sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang ditetapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan instrument yang relevan dan bervariasi.

2. Praktis

a. Bagi guru

- 1) Penyampaian materi dengan jelas dan pemanfaatan berbagai metode dan media yang lebih variatif, dan efisien sesuai dengan karakteristik siswa perlu diterapkan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diajarkan dengan baik
- 2) Pengadaan variasi dalam memberikan penguatan, motivasi dan cara mengajar perlu ditingkatkan agar siswa lebih fokus dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.
- 3) Perlu persiapan yang matang untuk menerapkan *project based learning* berbantuan Media gambar. Siswa perlu dibiasakan menerapkan pembelajaran kooperatif dalam kelompok sehingga kemampuan penalaran mereka dalam berdiskusi, berbagi tugas dan menyelesaikan proyek/ percobaan dapat terasah dengan baik
- 4) Pengadaan variasi lingkungan belajar atau penataan ruang kelas perlu diterapkan agar ruangan kelas lebih hidup, selain itu memberikan

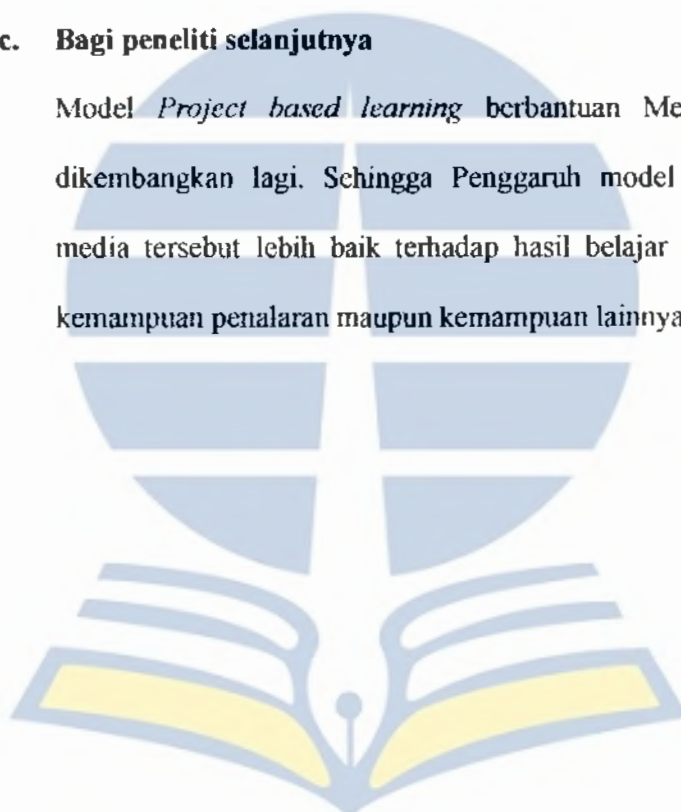
ruang gerak yang cukup dan memudahkan guru untuk mengawasi jalannya diskusi dalam pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya memfasilitasi guru dan siswa dengan sumber belajar yang kongkret dan sarana prasarana yang memadai agar memudahkan proses pembelajaran kurikulum 2013.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Model *Project based learning* berbantuan Media gambar perlu dikembangkan lagi. Sehingga Pengaruh model pembelajaran dan media tersebut lebih baik terhadap hasil belajar kognitif siswa dan kemampuan penalaran maupun kemampuan lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Amini,R.(2015) *Pengaruh Penggunaan Project Based Learning dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas V SD*. Universitas Negeri Padang
- Angkowo. (2007).*Optimalisasi Media Pengajaran*. Jakarta :Grasindo.
- Anitah,W.,Sri. (2008).*Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Ardyn, D. (2015). *Penalaran Deduktif dan Induktif, (online)*, ([http://dhanieardyn.blogspot.co.id/penalaran deduktif dan induktif](http://dhanieardyn.blogspot.co.id/penalaran-deduktif-dan-induktif). Diakses 16 maret 2018
- Arikunto .S, dkk (2009)_, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Asan.dkk.(2005). *Implementing Project Based Learning In the Computer Classroom. The Turkish Online Journal of Educational Tekhnology- TOJET , Volume 4 Issue 3*. [http: Tojet.net/articles/4310.doc](http://Tojet.net/articles/4310.doc) di akses 3-2-2017
- Bahriah,S.E (2011) *Taksonomi Bloom dan Kerangka Kerja Quellmalz* (online) [http://www.google.com/evisapinatulbahriah.wordpress.com.taksonomi_bloom_&_kerangka_kerja_quellmalz](http://www.google.com/evisapinatulbahriah.wordpress.com/taksonomi_bloom_&_kerangka_kerja_quellmalz) . 2011/06/24 di unduh 16 januari 2018.
- Bloom,B. S Et al.(1979). *Taxonomi of Educational Objectives Book I Cognitive Domain*. London: Longman Group LTD
- Buck Institute for Education.(1999). *Project-Based Learning*, (online), ([http://www.bgsu.edu/ organizations/etl/proj.html](http://www.bgsu.edu/organizations/etl/proj.html), diakses 5 Mei 2017).
- Burhanuddin, (2007)*Pendekatan, Metode dan Teknik Penelitian Pendidikan (Sebuah Pengantar Praktis)*. Subang: UPI PGSD Kampus Subang.
- Delvia, A, (2015).*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Bersyukur Atas Keberagaman melalui Model Project Based Learning pada Siswa Kelas IV SD No 053 /XI Air Teluh Kecamatan Kumun Debai,Padang:Universitas Negeri Padang*.

- Depdiknas (2004). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas Badan Penelitian
- Dimiyati dan Mudjiono.(2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Ekawati, E dan Sumaryant. (2011). *Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Matematika SD/SMP*, Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Faiq, M. (2014). Penelitian tindakan Kelas dan Model Pembelajaran, diakses dalam <http://www.blogspot.com>. tanggal 7 februari 2017
- Fitrianti, (2016). *Sukses Profesi Guru dengan Penelitian Tindakan Kelas*, Deepublish, Yogyakarta .
- Fridani,L, & APE Ilestari, (2009). *TS: Inspiring Education - Usia SD*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hajar, I. (2013). *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik*, Yogyakarta: DIVA Press.
- Hake,R.R. (1999), *Analizing Change /Gain Scores* online tersedia : [http://www.physics.indiana.edu/~sdi/Analizing Change-Gain pdf](http://www.physics.indiana.edu/~sdi/Analizing%20Change-Gain.pdf) diunduh 9 Mei 2017
- Hamalik,O. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta : Salemba Empat.
- _____,(2011). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hanifah. (2016). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa kelas V SDN Halimun Bandung*. Bandung Universitas Pendidikan Indonesia.
- Heinich,R. dkk.(2002). *Intructional Media and Technologies for learning*.
- Hudoyo. (1998). *Implementasi Penelitian mengajar Belajar Matematika*, Jakarta:P3G Depdikbud.
- Ismaini,A. (2015) *Definisi Penalaran deduktif Induktif* , (online), http://ayuismaini.blogspot.com/2015/10/03/definisi_penalaran_deduktif_induktif. Diakses 5 maret 2018.
- Kemendikbud.(2013). *Materi Pelatihan guru: Implementasi Kurikulum 2013*:Badan Pengembangan SDM Dikbud dan PMP.

- Keraf .G (1985). *Argumentasi dan Narasi Jakarta:Gramedia.*
- Khamidi,(2007). *Pendidikan dan Strategi belajar mengajar.* Surabaya: Unesa University.Press.
- Kurini dan Koniyo A. (2007). *Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL. Server,* Andi, Yogyakarta.
- Kurniawan,D (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian),* Bandung: Alfabeta,
- Kurniawati, (2016).*Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) dan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.Jakarta : Universitas Terbuka.*
- Lukitasari, (2014), *Penerapan Pembelajaran Project Based Learning media mind map untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa kelas IV Sekolah Dasar Semarang UNNES.*
- Mahanani, A, F,(2014) *Manfaat Pembelajaran berbasis Proyek,(online).* diakses www.geogle.com.http://m-educasi.web.id . diunduh 9 maret 2017
- Makmun,(1995). *Psikologi Pendidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul,* Bandung: Rosdakarya
- Manggony,T (2011).*Sistem Pendidikan Nasional,* Bandung: Citra Umbara.
- Miharso,Y (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan.* Jakarta: CV Rajawali Press.
- Mulyana,A (2017) *Level Kognitif pada Kisi-kisi Soal (online)* [www.geogle.com.http://ainamulyana.blogspot.com/2017/11/level-kognitif-pada-kisi-kisi-soal](http://ainamulyana.blogspot.com/2017/11/level-kognitif-pada-kisi-kisi-soal). diunduh 19 maret 2018.
- Mulyani, S dan Permana ,(2000).*Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: CV Maulana
- Murdiyatomoko ,(2007) *Sosiologi dan Mengkaji Masyarakat.* Bandung: Grafindo Media Pratama
- Mustikaningrum,(2015). *Pengaruh model Project Based Learning berbantuan Foto Novela Terhadap Hasil Belajar dan sikap Sain Siswa SMP.UNNES.* Semarang
- Mulyasa,H.E.(2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013.* Jakarta: Katapena.

- Naga,S.D (2005). Ukuran Efek Dalam Laporan Hasil Penelitian (online). Diakses <http://dali.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/399/4861-aARCHF.doc>. (15 Oktober 2017)
- Nasar, dkk.,(2009). *Panduan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Grasindo
- Natawijaya ,R (1984) *Defenisi belajar dan Prestasi belajar Siswa, IKIP, Bandung*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 81 A tahun 2013 tentang Implementasi kurikulum 2013
- Poejiaddi (1999), *Pengantar Filsafat Ilmu bagi Pendidik*, Bandung: Penerbit Yayasan Cendrawasih
- Pocrwanti, E. (2008). *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Prastowo,A, (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, Yogyakarta: Diva PRESS.
- Prawoto,(2013). *Analisis Regresi Dalam Penelitian Ekonomi & Bisnis : Dilengkapi Aplikasi SPSS & EVIEWS*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Purwadika.P, (2016) *Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik dalam tema selalu berhemat Energi Subtema Macam-Macam Sumber Energi*.Bandung FKIP UNPAS.
- Purwanto N. (1984), *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri,R. (2015) *Penalaran Deduktif dan Induktif*. (online), (<http://rimaputri.blogspot.co.id/2015/11/Penalaran>. (16 Maret 2018)
- Rais,M, (2010).*Model Project Based Learning Sebagai Upaya meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa* .Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Rohani (1997), *Mediu Intruksional Edukatif*, Rineka Cipta, Jakarta
- Rosidi , (2009). *Menulis...Siapa Takut? Panduan Bagi Penulis Pemula*. Yogyakarta: Kanisius
- Ruseffendi (1988),*Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini Untuk Guru dan SPG*, Bandung : Tarsito.

- Ruseffendi, E.T. (1988). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*, Bandung :.
- Rusman .(2012). *Model-model Pembelajaran*.Depok PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W.M (2011).*Strategi Pembelajaran Berorientasi standard Proses Pendidikan*.Jakarta,Kencana Permada Media
- Santoso,A (2010). *Statistik Multivariant*, Jakarta : PT Gramedia
- _____, (2014)*Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta Pranadamedia
- Samad, M. (2009) online diakses [http// pakguru .blogspot.com/2009/10/metode-penelitian-Experimen-semu](http://pakguru.blogspot.com/2009/10/metode-penelitian-Experimen-semu)
- Sardiman, A.M (2005) *.Interaksi dan Motivasi belajar mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada (Rajawali Pers)
- Sharon, L., Deborah L., Russel, J. D.. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. NJ: Pearson Education Inc..
- Sudjana,N (2009).*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Sugiar, Rani H, (2013).*Efektifitas Penggunaan Metode Analisis Teks Teknik Catatan Tulis dan Susun Pada Pembelajaran Shokyu Chokai II*, UPI,repository , upi.edu/perpustakaan ,upi.edu.
- Sugiyono, (2004).*Metode Penelitian Bisnis*: Penerbit CV. Alfabeta: Bandung
- _____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif dan kuantitatif)*Penerbit CV. Alfabeta: Bandung
- _____. (2012). *Metodologi Penelitian Kombinasi (mixed Metod)*, Alfa Beta, Bandung
- Suharsimi (2010).*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Suharto,K, (2003).*Tehnologi Pembelajaran (Pendekatan Sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar Media)*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.

- Sukardi.(2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*.Jakarta : Bumi Aksara
- Soebroto, S. (2009).*Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Susilana,R & Riyana, C, (2009).*Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, pemanfaatan. dan Penilaian*, Bandung, CV. Wacana Prima.
- Sutedi,D, (2005). Pengantar Pendidikan Bahasa Jepang, Bandung UPI.
- Sutedi,D (2011). *Good Corporate Governace*. Sinar Grafika, Jakarta.
- Tanjung (1998), *Manajemen Motivasi* Jakarta: PT Grasindo
- Taufiq,A, dkk.(2011). *Born to Be a Genius*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka.
- Tarsito, D, (1993) *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: CV YRama Widya.
- _____.(2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV YRama Widya.
- Thomas, J.W. (2000). *A Review od Research on Project-Based Learning*. (Online), (http://www.autodesk.com/foundation, diakses 13 Oktober 2011).
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian I*, Bandung Imperial Bhakti Utama.
- Trianto , (2011).*Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* , Prenada Media Group, Jakarta.
- Utari , R.S,Saleh,T dan Indaryanti. (2013).*Pelaksanaan Pembelajaran Matematika dengan Model Project Based Learning dikelas X SMA Negeri Inderalaya*. Diambil 7 Desember 2017 dari situs Word Wide Web: <http://www.slideshare.net/Ama-Bustam/jurnal-matematika-pelaksanaan - pembelajaran- matematika-project - based - learning -?related-2>.
- Wibawa,B dkk, (2014).*Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta:Universitas Terbuka.
- Wena ,M.(2011). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

NO	Variabel	Indikator	Sumber Data	Pengumpulan Data	
				Teknik	Instrument
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran <i>Project based learning</i> berbantuan Media gambar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pendahuluan (keterampilan membuka dan menutup) 2. Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang akan menjadi tim dalam pelaksanaan proyek (keterampilan mengelola kelas) 3. Guru menggunakan Media gambar untuk membuat siswa memahami materi yang sedang dipelajari dan untuk mencapai proyek yang akan dikerjakan (keterampilan melakukan variasi). 4. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk diselesaikan dengan pelaksanaan proyek (Keterampilan menanya) 5. Guru mengarahkan siswa untuk merancang langkah- langkah penyelesaian proyek berbantuan Media gambar (keterampilan membimbing diskusia) 6. Guru memfasilitasi dan memonitoring 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data 2. Catatan lapangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Obsevasi 2. Catatan lapangan 3. Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Foto

		<p>7. pelaksanaan proyek(keterampilan mengajar)</p> <p>8. Guru memberikan apresiasi, penguatan dan umpan balik atas hasil pekerjaan siswa (keterampilan memberi penguatan)</p> <p>9. Guru menutup pembelajaran (keterampilan membuka dan menutup pembelajaran).</p>			
2.	<p>Aktivitas siswa dalam pembelajaran <i>Project based learning</i> berbantuan Media gambar</p>	<p>1. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran</p> <p>2. Merekonstruksi pengetahuan yang telah mereka peroleh sebelumnya</p> <p>3. Siswa membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang.</p> <p>4. Siswa mengeksplorasi materi dengan menggunakan Media gambar (gambar)</p> <p>5. Siswa menentukan proyek berdasarkan pertanyaan yang diberikan guru</p> <p>6. Siswa merancang langkah-langkah penyelesaian proyek</p> <p>7. Siswa menyelesaikan proyek dengan difasilitasi dan dimonitoring guru</p> <p>8. Siswa menyampaikan laporan dan mempretasikan hasil proyek.</p>	<p>1. Siswa</p> <p>2. Catatan lapangan</p>	<p>1.Obsevasi</p> <p>2.Catatan lapangan</p> <p>3. Dokumentasi</p>	<p>1. Lembar observasi</p> <p>2. Catatan lapangan</p> <p>3. Foto</p>

		9. Siswa menanyakan materi yang belum jelas atau belum dapat dipahami.			
3.	Hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran <i>Project based learning</i> berbantuan Media gambar	Ranah sikap a. Spiritual 1. Berdoa berperilaku sukur 2. Toleransi b. Sosial 1. Rasa ingin tahu 2. Kerjasama 3. Peduli	1. siswa	1. tes tertulis	1.soal evaluasi
		Ranah Pengetahuan 1. menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan 2. membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar 3. menceritakan pengalamannya menjaga keharmonisan hubungan dengan teman sebagai pengalaman nilai-nilai pancasila. 4. menceritakan pengamalan mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 5. menyajikan langkah percobaan dalam bentuk laporan 6. menjelaskan perambatan bunyi	1. siswa	1. tes tertulis	1.soal evaluasi

		<p>7. membandingkan hasil percobaan perambatan bunyi melalui benda padat cair dan gas.</p> <p>8. mendesain rumah adat impian.</p> <p>9. menulis laporan hasil percobaan dengan melengkapi tabel.</p> <p>10. melaporkan hasil percobaan mengenai bunyi didepan kelas</p> <p>11. mengidentifikasi gambar alam benda dan kolase.</p>			
		<p>Ranah keterampilan</p> <p>1. mempraktikan langkah-langkah yang terdapat pada teks percobaan perambatan bunyi</p> <p>2. merancang hasil seni kreatif tentang</p> <p>3. membuat proyek tentang indra pendengar</p> <p>4. mendesain gambar rumah adat impian dengan teknik kolase.</p>	1. siswa	<p>1. observasi</p> <p>2. dokumentasi</p>	<p>1. rubrik penilaian unjuk kerja/produk</p> <p>2. foto</p>
4	<p>Kemampuan penalaran siswa dalam pembelajaran <i>Project based learning</i> berbantuan Media gambar</p>	<p>1. siswa mampu menganalisis pengetahuan tentang sumber bunyi</p> <p>2. siswa mampu memprediksi sumber bunyi</p> <p>3. siswa menyimpulkan jenis – jenis bunyi</p>	1. siswa	1. tes tertulis	1. soal evaluasi

Lampiran 2

LEMBAR OBSERVASI SISWA
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA INDAHNYA
KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA GAMBAR

Nama :

Kelas/Semester :

Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan descriptor aktivitas siswa di bawah ini !

2. Berilah tanda centang (√) pada kolom deskriptor yang tampak !

3. Kriteria penilaian :

- a) nilai 4 = jika semua descriptor tampak.
- b) nilai 3 = jika hanya 3 deskriptor yang tampak.
- c) nilai 2 = jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- d) nilai 1 = jika hanya 1 deskriptor yang tampak .

4. hal-hal yang dicatat dalam lembar observasi dinarasikan pada catatan lapangan.

No	Indikator Aktivitas siswa	Deskriptor Aktivitas siswa	Tampak	NILAI			
				4	3	2	1
1.	Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran	a. Siswa tenang ditempat duduk masing – masing.	√	√			
		b. Siswa mempersiapkan peralatan belajar (buku, bolpoint, dll)	√	√			
		c. Siswa tidak mengerjakan tugas pelajaran yang lain.	√	√			
		d. Berdoa dengan tenang di tempat duduk masing masing.	√	√			
2.	Siswa membentuk kelompok kecil terdiri dari 4-5	a.Siswa mengikuti petunjuk guru dalam membentuk kelompok.	√	√			

	orang	<p>b.siswa duduk dengan tertib dikelompoknya masing-masing</p> <p>c. siswa menunjuk ketua kelompok.</p> <p>d. siswa menerima lembar kerja dari guru</p>	√	√			
3.	Memperhatikan Media gambar	<p>a.Siswa duduk dengan tertib (menghadap kearah Media gambar)</p> <p>b.Mendengarkan dengan seksama penjelasan materi yang di ajarkan</p> <p>c.Sikap tenang saat Media gambar di perlihatkan</p> <p>d.Memberi tanggapan terhadap media pembelajaran.</p>	√		√		
4.	Siswa mengeksplorasi materi dengan menggunakan bantuan Media gambar	<p>a.Siswa menggali informasi dari Media gambar</p> <p>b.Siswa antusias mengamati gambar dengan baik.</p> <p>c.Siswa menyelesaikan tugas.</p>	√	√			
5	Siswa menentukan proyek berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang diberikan guru	<p>a.Siswa menanggapi pertanyaan/ permasalahan yang disampaikan guru</p> <p>b.Siswa berdiskusi mengenai persiapan proyek dengan kelompoknya</p> <p>c.Siswa memilih proyek sendiri</p> <p>d.Siswa menyiapkan alat dan bahan pembuatan alat peraga perambatan bunyi (telpon-telponan) dan sumber bunyi (terompet)</p>	√		√		
6.	Siswa merancang langkah-langkah penyelesaian proyek	<p>a.Siswa merancang langkah-langkah sendiri dalam kelompoknya</p> <p>b.Diskusi berjalan kondusif</p> <p>c.Masing – masing siswa memiliki andil dalam perencanaan</p>	√		√		

		d.Siswa aktif bertanya jika menemukan kesulitan.	√		√		
7.	Siswa menyelesaikan proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru	a.Siswa membagi tugas kelompoknya untuk menyelesaikan proyek b.Alat dan bahan disiapkan dengan baik c.Siswa aktif bertanya apabila menemukan kesulitan d.Proses penyelesaian proyek tepat waktu.	√ √ √ √		√ √ √ √		
8.	Siswa menyampaikan laporan dan Mempresentasikan hasil diskusi	a.Laporan diselesaikan dengan baik b.Laporan sesuai dengan tujuan proyek c.Proyek sesuai dengan target pembuatan proyek d.Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi hasil proyek kelompok lain.	√ √ √ √	√	√ √ √		
9.	Siswa menanyakan materi yang belum jelas atau belum dapat dipahami	a.Pertanyaan disampaikan dengan jelas b.Pertanyaan menggunakan bahasa yang santun c.Pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran d.Siswa mencatat materi pembelajaran di buku catatan	√ √ √ √	√ √ √	√		
10	Mengerjakan soal evaluasi	a.Siswa mengerjakan evaluasi sendiri b.Siswa mengerjakan evaluasi tanpa membuka buku c.Siswa tidak menganggu siswa lain saat mengerjakan evaluasi	√ √ √				
Total skor			123 : 38 = 32				
katagori			A (Sangat baik)				

Skor maksimal (m) = 38

Skor minimal (k) = 0

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak data (n)} &= (m - k) + 1 \\
 &= (38 - 0) + 1 \\
 &= 39
 \end{aligned}$$

Sehingga ditemukan kuartil ke-1 sampai dengan kuartil ke 3 sebagai berikut:

$$\begin{array}{lll}
 K_1 = \frac{1}{4} (n + 1) & K_2 = \frac{2}{4} (n + 1) & K_3 = \frac{3}{4} (n + 1) \\
 = \frac{1}{4} (38 + 1) & = \frac{1}{2} (38 + 1) & = \frac{3}{4} (38 + 1) \\
 = 10 & = 20 & = 10,5
 \end{array}$$

$$\begin{array}{lll}
 \text{Nilai } K_1 = \text{data ke } 10 & \text{Nilai } K_2 = \text{data ke } 20 & \text{Nilai } K_3 = \text{data ke } 10,5 \\
 = 9 & = 19 & = 8,5
 \end{array}$$

.Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor Penilaian	Kriteria
$28 \leq skor \leq 38$	Sangat baik (A)
$18 \leq skor < 28$	Baik (B)
$9 \leq skor < 18$	Cukup (C)
$0 \leq skor < 9$	Kurang (PB)

Lampiran 3

**ANGKET RESPON SISWA DAN GURU TERHADAP MODEL
PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN
VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA**

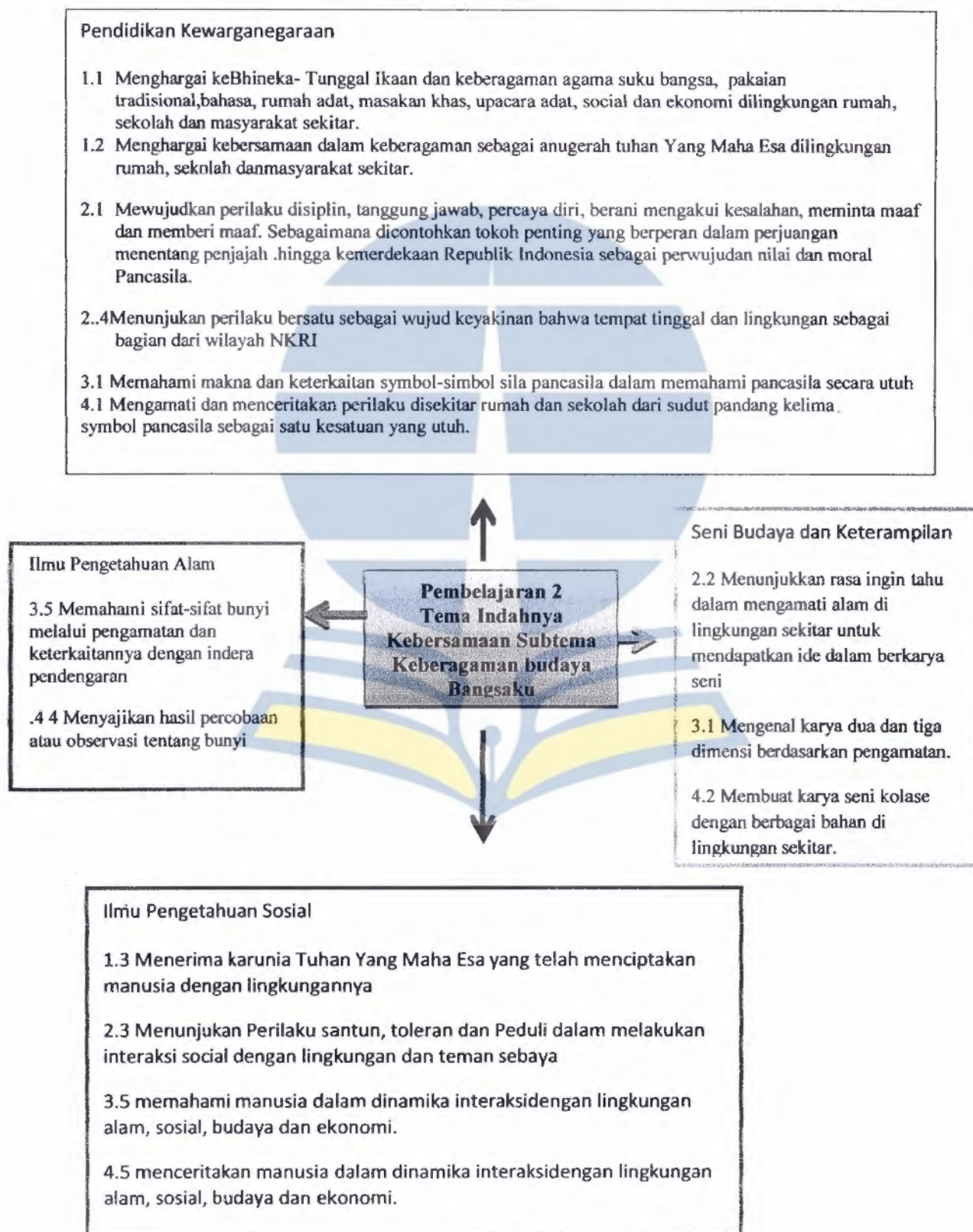
NO	PERNYATAAN	SS	S	RR	TS	STS
1	Dengan strategi pembelajaran <i>Project based learning</i> saya dapat memberikan penjelasan sederhana tentang Indahya kebersamaan, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari		√			
2	Dengan strategi pembelajaran <i>Project based learning</i> saya dapat memberikan penjelasan sederhana tentang Indahya kebersamaan dan, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari		√			
3	Dengan strategi pembelajaran <i>Project based learning</i> konsep yang abstrak jadi lebih mudah dipahami		√			
4.	Dengan strategi model pembelajaran <i>Project based learning</i> ,Melatih saya untuk dapat menjawab pertanyaan yang dibahas dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) tentang keberagaman budaya bangsaku		√			
5	Strategi Model pembelajaran yang digunakan guru membuat saya bingung untuk memahami materi yang diajarkan			√		
6	Menurut saya strategi model pembelajaran <i>Project based learning</i> tidak bermanfaat dalam pembelajaran tematik (IPA, PKn, dan IPS dan SBdP)				√	
7	Saya mudah memahami pelajaran IPA, PKn, dan IPS dan SBdP walaupun tidak melaksanakan percobaan			√		

8	Menurut saya membuat poster mampu melatih keterampilan		√			
9	Saya menyuruh orang membuat poster karena sulit menggambar		√			
10	Dengan strategi pembelajaran <i>Project based learning</i> Saya dapat memahami cara keberagaman melalui kegiatan positif	√				
11	Saya tidak dapat memprediksi dampak kegiatan yang dilakukan oleh manusia				√	
12	Saya dapat memprediksi dampak kegiatan yang dilakukan oleh manusia		√			
13	Saya dapat memprediksi dampak kegiatan yang dilakukan oleh manusia		√			
14	Saya tidak suka jika guru melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi <i>Project based learning</i>				√	
15	Saya malu bertanya pada saat wawancara dengan tokoh masyarakat tentang kegiatan di lingkungan tempat tinggal saya					√
16	Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya dapat membuat peta pikiran					√
17	Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya tidak dapat membuat peta pikiran				√	
18	Saya berani mengutarakan pendapat saya di depan kelas				√	
19	Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya dapat mengidentifikasi media perambatan bunyi	√				
20	Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya dapat mengidentifikasi sumber bunyi		√			
21	Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya dapat menghasilkan sebuah karya	√				

22	Saya mengalami kesulitan dalam membedakan contoh bunyi Gema dan gaung				√	
23	Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya dapat mengetahui alat musik daerah dan cara membunyikannya.	√				
24	Dengan strategi pembelajaran PjBL Saya tidak dapat menghasilkan sebuah karya				√	
25	Saya tertarik dan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran	√				
KATAGORI		Baik				



Lampiran 4

JARING – JARING TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

Lampiran 5

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Karang Anyar I
Tema/Subtema : Indahya Kebersamaan/Keberagaman Budaya Bangsa
Kelas/Semester : IV/1
Pertemuan : 1
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

KOMPETENSI INTI:

- KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
 KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
 KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
 KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
PPKN	1.1 Menghargai keBhineka- Tunggal Ikaan dan keberagaman agama suku bangsa, pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, masakan khas, upacara adat, social dan ekonomi dilingkungan rumah, sekolah dan	Menyebutkan nama rumah adat ,pakaian dan ,upacara adat dari berbagai macam daerah yang ada di Indonesia Menyebutkan alat musik dan tarian

	Maha Esa dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar	, sekolah dan masyarakat sekitar
	2.1 Mewujudkan perilaku disiplin, tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf. Sebagaimana dicontohkan tokoh penting yang berperan dalam perjuangan menentang penjajah hingga kemerdekaan Republik Indonesia sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.	Menceritakan pengalaman mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
	2.4 Menunjukkan perilaku bersatu sebagai wujud keyakinan bahwa tempat tinggal dan lingkungan sebagai bagian dari wilayah NKRI	
	3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.	
	4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku disekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.	
IPA	3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	Mengetahui sifat-sifat bunyi melalui benda padat.
	4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi	Membuktikan sifat bunyi yang dihasilkan oleh benda padat dan kaitannya dengan indera pendengaran.
IPS	1.3 Menerima karunia Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan manusia dengan lingkungannya	
	2.3 Menunjukkan Perilaku santun, toleran dan Peduli dalam melakukan interaksi social dengan lingkungan dan teman sebaya	
	3.5 memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.	

	4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.	
SBDP	2.2 Menunjukkan rasa ingin tahu dalam mengamati alam di lingkungan sekitar untuk mendapatkan ide dalam berkarya seni.	Membiasakan diri bersikap cermat dan teliti, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu serta tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas.
	3.1 Mengenai karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan.	Mempelajari karya seni dua dimensi di lingkungan.
	4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan di lingkungan sekitar.	Membuat kolase tentang lingkungan.

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi, setelah mempelajari subtema ini siswa diharapkan mampu:

1. Menunjukkan keberagaman individu;
2. Mengidentifikasi keberagaman individu;
3. Setelah membaca teks dan bereksplorasi dengan benda-benda sekitar, siswa dapat menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan.
4. Setelah bereksplorasi dengan benda-benda sekitar, siswa dapat membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda-benda yang bergetar.
5. Setelah berdiskusi siswa dapat menceritakan pengalamannya mengamalkan nilai-nilai pancasila.
6. Membuktikan sifat bunyi yang dihasilkan oleh benda padat dan kaitannya dengan indra pendengaran.
7. Mempelajari mengenai karya dua dimensi di lingkungan.
8. Membuat karya dua dimensi di lingkungan sekitar.
9. Membuat kolase tentang lingkungan.

B. Materi Pembelajaran

1. PPKN : Kebhineka Tunggal Ikaan
2. IPA : Sumber bunyi
3. SBDP : membuat kolase rumah adat

C. Metode Pembelajaran

- Pendekatan umum : *scientific Approach*
Strategi pembelajaran : *kooperatif*
Metode : Pengamatan, eksperimen, kerja proyek, diskusi dan observasi

D. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media : gambar- gambar rumah adat, alat musik tradisional,
2. Alat : LCD, penghapus, spidol, papan tulis, kaleng , benang jagung , air , boneka ,dan sebagainya.
3. Sumber : Buku *Facil: Tematik 4A Indahnya Kebersamaan untuk Kelas IV*, Tim Penulis Grafindo, Grafindo Media Pratama, 2014, lingkungan dan internet.

E. Kegiatan Pembelajaran**1. Pendahuluan**

- a. Guru melakukan salam
- b. Mengkondisikan siswa untuk membaca Al Quran selama 15 menit
- c. Menyanyikan lagu Indonesia Raya bersama-sama.
- d. Guru mengabsen Siswa.
- e. Guru melakukan apersepsi dengan memainkan rebana dan seruling.
Kemudian guru bertanya: "Anak-anak, tahukah kalian, apa nama benda yang baru saja ,ibu mainkan?"
- f. Guru bertanya tentang Bunyi
- g. Guru Menyampaikan inti tujuan pembelajaran hari ini.

2. Kegiatan Inti

- a. Membimbing siswa secara berkelompok untuk:

Mengamati

- 1) Mengamati gambar rumah adat dari berbagai daerah.
- 2) Mengamati sifat-sifat bunyi yang dihasilkan benda padat.
- 3) Membaca materi karya dua dimensi

Menanya

- 1) Mengajukan pertanyaan tentang keberagaman individu.
- 2) Bertanya tentang sifat-sifat bunyi yang dihasilkan benda padat.
- 3) Bertanya bagaimana cara membuat karya dua dimensi /kolase

Pengumpulan Data

- 1) Mengumpulkan informasi mengenai keberagaman individu.
- 2) Mencari informasi mengenai sifat-sifat bunyi yang dihasilkan benda padat.
- 3) Mengumpulkan gambar rumah adat

Mengasosiasi

- 1) Mengasosiasikan keberagaman individu.
- 2) Menyimpulkan tentang sifat-sifat bunyi yang dihasilkan benda padat.
- 3) Menggambar rumah adat

Mengkomunikasikan

- 1) Mengkomunikasikan tentang keberagaman individu.
 - 2) Mengkomunikasikan tentang sifat-sifat bunyi yang dihasilkan benda padat.
 - 3) Mengkomunikasikan dengan teman kelompoknya cara membuat kolase
- b. Mendiskusikan hasil diskusi dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kemudian mengerjakan Latihan setelah melakukan atau mengerjakan kegiatan yang ada dalam buku.
- 3. Kegiatan Penutup**
- a. Mendorong siswa untuk menyimpulkan dan menemukan nilai-nilai yang dapat dipetik dari aktivitas hari ini.
 - b. Memberikan penghargaan (pujian dalam lisan atau tulisan) kepada kelompok atau individu berkinerja baik.

PENILAIAN

1. Teknik dan Bentuk Instrumen

Kompetensi Inti	Teknik	Bentuk Instrumen
Kompetensi Inti I dan II	• Pengamatan Sikap	• Lembar Pengamatan Sikap Rubrik
Kompetensi III dan IV	• Tes Unjuk Kerja	• Tes Uji Petik Kerja dan Rubrik
	• Tes Tertulis	• Tes Uraian, Pilihan ganda, tabel pengamatan, atau lembar kerja siswa.
	• Portofolio	• Panduan Penyusunan Portofolio

1. Contoh Instrumen

a. Lembar Pengamatan Sikap

No	Aspek yang dinilai	3	2	1	Keterangan
1	Menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan.				
2	Menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab merawat tubuh agar sehat dan bugar				
3	Menunjukkan perilaku santun dan patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku.				
4	Menjaga kerapian dan kebersihan kelas				

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang dinilai	Rubrik
1	Menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan YME	3: menunjukkan ekspresi rasa syukur kepada Tuhan YME pada satu atau lebih kesempatan (topik) 2: belum secara eksplisit menunjukkan ekspresi atau ungkapan syukur, namun menaruh minat terhadap kebesaran Tuhan saat refleksi 1: belum menunjukkan ekspresi rasa syukur, atau menaruh minat terhadap kebesaran Tuhan saat refleksi
2	Menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab merawat tubuh agar sehat dan bugar	3: Selalu menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab merawat tubuh. 2: menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab

		merawat tubuh , namun tidak terlalu antusias, dan baru terlibat aktif dalam kegiatan ketika disuruh. 1. tidak menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab dalam kegiatan merawat tubuh.
3	Menunjukkan perilaku santun dan patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku.	3: Selalu menunjukkan perilaku santun dan patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku. 2: Jarang menunjukkan perilaku santun dan patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku. 1: tidak pernah menunjukkan perilaku santun dan patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku.
4	Menjaga kerapihan dan kebersihan kelas	3: Selalu menunjukkan perilaku menjaga kerapihan dan kebersihan kelas. 2. Jarang menunjukkan perilaku menjaga kerapihan dan kebersihan kelas. 1. tidak pernah menunjukkan perilaku menjaga kerapihan dan kebersihan kelas.

Deskripsi sikap ini digunakan untuk pertimbangan dalam menentukan profil siswa (bukan angkanya yang penting, namun deskripsi sikap siswa).

Petunjuk Penyekoran :

Siswa memperoleh nilai :

Baik Sekali : apabila memperoleh skor 13 - 16

Baik : apabila memperoleh skor 9 - 12

Cukup : apabila memperoleh skor 5 - 8

Kurang : apabila memperoleh skor 1 - 4

b. Lembar Tes Unjuk Kerja

No.	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Siswa dapat membaca dengan benar			
2.	Siswa dapat melaksanakan tata tertib di rumah			
3.	Siswa dapat membuat karya			
4.	Siswa dapat bernyanyi dengan percaya diri			
5.	Siswa dapat berolahraga dengan semangat			

Petunjuk Penyelesaian :

Siswa memperoleh nilai :

Baik : apabila terdapat 5 – 4 jawaban YA

Cukup : apabila terdapat 3 – 2 jawaban YA

Kurang : apabila terdapat 1 jawaban YA

c. Lembar Tes Tertulis

1. Apa yang dimaksud dengan gaung?
2. jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut..
3. Sebutkan salah satu sifat bunyi !
4. Sebutkan 3 hewan yang dapat mendengar suara infrasonik!
5. Sebutkan 3 suku yang ada di Indonesia beserta Rumah adat ,tari daerah dan senjata tradisional yang kalian ketahui!

Kunci Jawaban

2. Gaung adalah bunyi pantul yang terdengar kuang jelas.
3. Tari kreasi
3. Bunyi dapat merambat melalui benda padat.
4. Kuda, Anjing dan Angsa
5. Suku Aceh,rumah tari Saman dengan senjata tradisional Rencong. Jawa, Rumah Joglo , Tari Gamyong,senjata tradisional Keris, Papua Rumah Honai,tari Perang, senjata tradisional piso surit

Indramayu ,

Agustus 2017



Mengetahui,
Kepala Sekolah

SDN
KARANGANYARI I

MUHAMMAD ABU YAZID, SPd

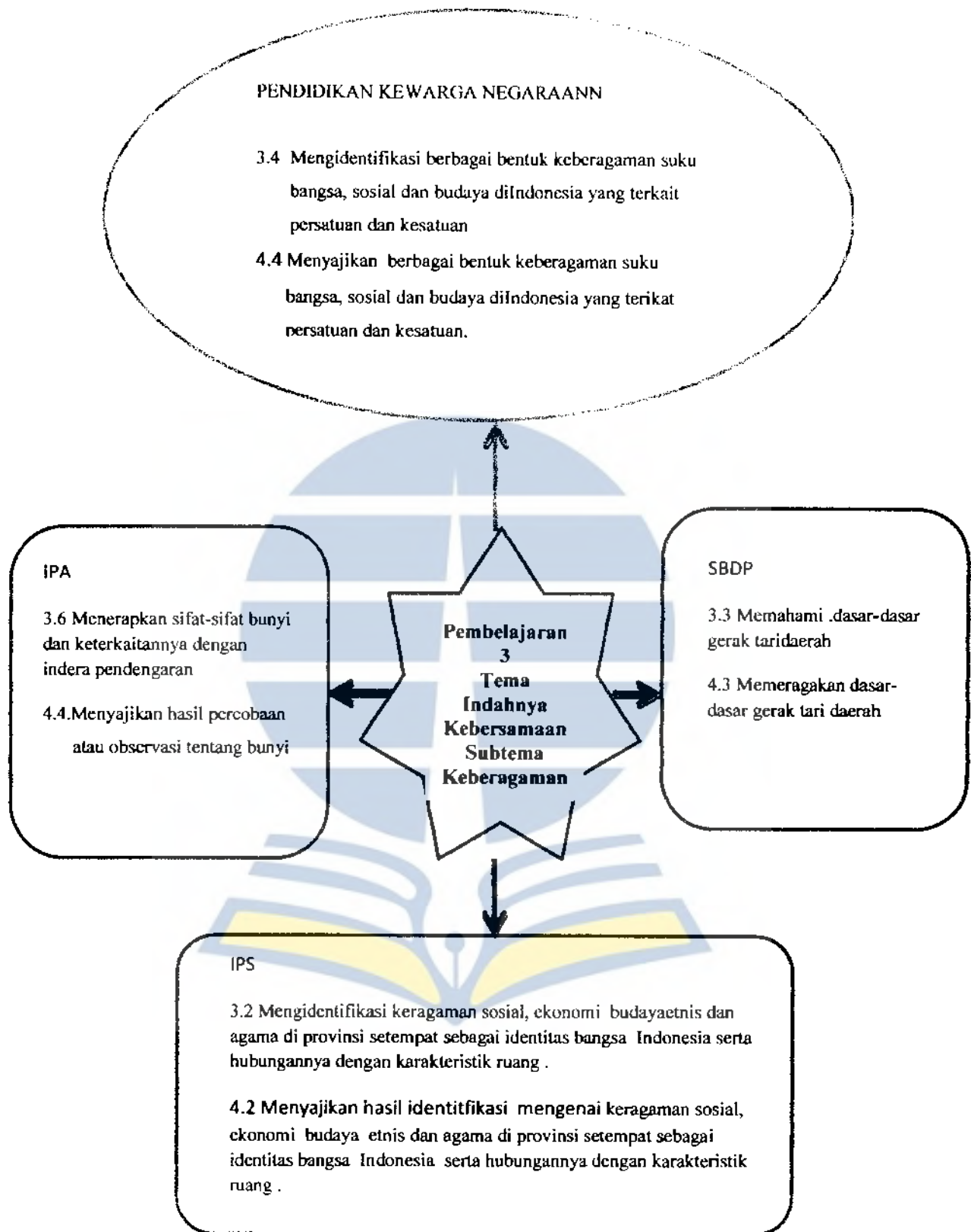
NIP. 19600304 198308 1 003

Guru Kelas IV

NANI SURYANI, SPd

NIP. 19661215 2008012003

Lampiran 6

JARING – JARING TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
(RPP PjBL)

Satuan Pendidikan : SDN Karang Anyar I
Tema/Subtema : Indahnya Kebersamaan/Keberagaman Budaya Bangsaku
Kelas/Semester : IV/1
Pertemuan : 1
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI:

- KI -1** : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
PPKN	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya diindonesia yang terkait persatuan dan kesatuan	Mengetahui sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.
	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya diindonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	Mengidentifikasi berbagai macam bentuk kerja sama dilingkungan rumah , sekolah dan masyarakat sekitar

IPA	3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	Mengetahui sifat-sifat bunyi melalui benda padat.
	4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi	Membuktikan sifat bunyi yang dihasilkan oleh benda padat dan kaitannya dengan indera pendengaran.
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi budaya etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang .	Mencari informasi keanekaragaman sumber daya unggulan daerah
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragamansosial, ekonomi budaya etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang .	Meng identifikasi keragama budaya yang ada di masyarakat sekitar.
SBDP	3.3 Memahami .dasar-dasar gerak taridaerah	Memahami gerak dasar tari saman
	4.3 Memeragakan dasar-dasar gerak tari daerah	Meenari tarian daerah (tari saman)

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi, setelah mempelajari subtema ini siswa diharapkan mampu:

1. Mencari informasi keanekaragaman sumber daya unggulan daerah
2. Mengetahui Sifat perambatan bunyi
3. Menari tarian daerah (tari saman)
4. Mengidentifikasi sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan serta sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

D. Materi Pembelajaran

PPKN : KeBhineka Tunggal Ikaan
 IPA : Sifat perambatan bunyi
 SBDP : Menyajikan gerak tari daerah

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan umum : *scientific Approach*

Strategi pembelajaran : *Project Based Learning berbantuan Media gambar*
 Metode : Pengamatan, eksperimen, kerja proyek, diskusi dan observasi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

- a. Media : Powerpoint Tematik kelas 4A, Subtema 2 “Berbeda tetapi Satu”, gambar- gambar rumah adat, alat musik tradisional,
- b. Alat : LCD, penghapus, spidol, papan tulis, kaleng , benang jagung , air , boneka , dan sebagainya.
- c. Sumber : Buku *Facil: Tematik 4A Indahnya Kebersamaan untuk Kelas IV*, Tim Penulis Grafindo, Grafindo Media Pratama, 2014, lingkungan dan internet.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru melakukan salam
- b. Mengkondisikan siswa untuk membaca Al Quran selama 15 menit
- c. Menyanyikan lagu Indonesia Raya bersama-sama.
- d. Guru mengabsen Siswa.
- e. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu bungong jeumpa bersama-sama dengan siswa dan bertanya kepada siswa asal lagu daerah tersebut
- f. Guru bertanya tentang Bunyi
- g. Guru Menyampaikan inti tujuan pembelajaran hari ini.

2. Kegiatan Inti

1. Membimbing siswa secara berkelompok untuk:

Mengamati

 - 1) Mengamati gambar rumah adat dari berbagai daerah.
 - 2) Mengamati gambar alat musik daerah
 - 3) Mengamati sifat-sifat bunyi yang dihasilkan benda padat.
 - 4) Mengamati video tari saman

Menanya

 - 1) Mengajukan pertanyaan tentang keberagaman individu.

- 2) Bertanya tentang sifat-sifat bunyi yang dihasilkan benda padat.
- 3) Bertanya bagaimana gerak tari saman

Pengumpulan Data

- 1) Mengumpulkan informasi mengenai keberagaman individu.
- 2) Mencari informasi mengenai sifat-sifat bunyi yang dihasilkan benda padat.
- 3) Mengumpulkan gambar gerakan dasar tari saman

Mengasosiasi

- 1) Mengasosiasikan keberagaman individu.
- 2) Menyimpulkan tentang sifat-sifat bunyi yang dihasilkan benda padat.
- 3) Meragakan tari saman

Mengkomunikasikan

- 1) Mengkomunikasikan tentang keberagaman individu.
- 2) Mengkomunikasikan tentang sifat-sifat bunyi yang dihasilkan benda padat.
- 3) Mengkomunikasikan dengan teman kelompoknya untuk memeragakan tari saman

3. Kegiatan Penutup

- a. Mendorong siswa untuk menyimpulkan dan menemukan nilai-nilai yang dapat dipetik dari aktivitas hari ini.
- b. Memberikan penghargaan (pujian dalam lisan atau tulisan) kepada kelompok atau individu berkinerja baik.
- c. Mendiskusikan hasil diskusi dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kemudian mengerjakan Latihan setelah melakukan atau mengerjakan kegiatan yang ada dalam buku.

H. INSTRUMEN PENILAIAN

1. Teknik dan Bentuk Instrumen

Kompetensi Inti	Teknik	Bentuk Instrumen
Kompetensi Inti I dan II	• Pengamatan Sikap	• Lembar Pengamatan Sikap • Rubrik
Kompetensi III dan IV	• Tes Unjuk Kerja	• Tes Uji Petik Kerja dan Rubrik
	• Tes Tertulis	• Tes Uraian, Pilihan ganda, tabel pengamatan, atau lembar kerja siswa.

2. Contoh Instrumen

a. Lembar Pengamatan Sikap

No	Aspek yang dinilai	3	2	1	Keterangan
1	Menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan.				
2	Menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab merawat tubuh agar sehat dan bugar				
3	Menunjukkan perilaku santun dan patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku.				
4	Menjaga kerapihan dan kebersihan kelas				

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang dinilai	Rubrik
1	Menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan YME	<p>3: menunjukkan ekspresi rasa syukur kepada Tuhan YME pada satu atau lebih kesempatan (topik)</p> <p>2: belum secara eksplisit menunjukkan ekspresi atau ungkapan syukur, namun menaruh minat terhadap kebesaran Tuhan saat refleksi</p> <p>1: belum menunjukkan ekspresi rasa syukur, atau menaruh minat terhadap terhadap kebesaran Tuhan saat refleksi</p>
2	Menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab merawat tubuh agar sehat dan bugar	<p>3: Selalu menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab merawat tubuh.</p> <p>2: menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab merawat tubuh , namun tidak terlalu antusias, dan baru terlibat aktif dalam kegiatan ketika disuruh.</p> <p>1: tidak menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab dalam kegiatan merawat tubuh.</p>
3	Menunjukkan perilaku santun dan patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku.	<p>3: Selalu menunjukkan perilaku santun dan patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku.</p> <p>2: Jarang menunjukkan perilaku santun dan patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku.</p> <p>1: tidak pernah menunjukkan perilaku santun dan</p>

		patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku.
4	Menjaga kerapihan dan kebersihan kelas	3: Selalu menunjukkan perilaku menjaga kerapihan dan kebersihan kelas. 2: Jarang menunjukkan perilaku menjaga kerapihan dan kebersihan kelas. 1: tidak pernah menunjukkan perilaku menjaga kerapihan dan kebersihan kelas.

Deskripsi sikap ini digunakan untuk pertimbangan dalam menentukan profil siswa (bukan angkanya yang penting, namun deskripsi sikap siswa).

Petunjuk Penyeoran :

Siswa memperoleh nilai :

Baik Sekali : apabila memperoleh skor 13 - 16

Baik : apabila memperoleh skor 9 - 12

Cukup : apabila memperoleh skor 5 - 8

Kurang : apabila memperoleh skor 1 - 4

b. Lembar Tes Unjuk Kerja

No.	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Siswa dapat membaca dengan benar			
2.	Siswa dapat melaksanakan tata tertib di sekolah			
3.	Siswa dapat melakukan gerakan tari saman			
4.	Siswa dapat menari dengan percaya diri			
5.	Siswa dapat menari dengan semangat			

Petunjuk Penyeoran :

Siswa memperoleh nilai :

Baik : apabila terdapat 5 – 4 jawaban YA

Cukup : apabila terdapat 3 – 2 jawaban YA

Kurang : apabila terdapat 1 jawaban YA

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis (soal evaluasi) IPA,PKn, dan IPS.
- b. Ppenilaian sikap Spiritual dan sikap Sosial
- c. Penilaian Unjuk kerja “ memeragakan tari saman”
- d. Penilaian Proyek “ Laporan kegiatan percobaan”
- e. Penilaian produk “ Ansambel Musik Sederhana” (IPA)
- f. Penilaian Produk” mencocokkan gambar dengan pernyataan mengenai sikap persatuan dan kesatuan

2. Bentuk Instrumen

- a. Lembar evaluasi siswa
- b. Lembar pengamatan observasi sikap spiritual dan sikap social
- c. *Rating Scale* unjuk kerja “ Memeragakan tari Saman”
- d. *Rating Scale Penilaian Proyek* “ Laporan kegiatan percobaan”
- e. *Rating Scale Penilaian Produk* “ Ansambel Musik Sederhana”
- f. *Check list Penilaian Produk*” mencocokkan gambar dengan pernyataan mengenai sikap persatuan dan kesatuan

Indramayu ,

Agustus 2017



Mengetahui,
Kepala Sekolah

MUHAMMAD ABU YAZID, SPd
NIP. 19600304 198308 1 003

Guru Kelas IV

NANI SURYANI, SPd
NIP. 191215 200801 2 003

Lampiran 8

MATERI

1. Ilmu Pengetahuan Sosial

Mengidentifikasi Kebudayaan Masyarakat Daerah di Indonesia

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang majemuk. Bangsa Indonesia terdiri atas beberapa suku bangsa yang tersebar dipulau-pulau Indonesia. Setiap suku bangsa tersebut memiliki beragam budaya yang berbeda dengan daerah lain. Hal ini tercermin dari semboyan Bhineka Tunggal Ika. Artinya berbeda-beda tetapi tetap satu juga. Kemajemukan terdiri atas suku Bangsa, budaya, agama, ras, dan bahasa.

Setiap suku bangsa yang ada di Indonesia memiliki ciri khusus yang membedakannya dengan suku bangsa lain. Perbedaan-perbedaan itulah yang menjadi ciri khas suatu bangsa. Perbedaan dapat menjadi kekayaan bangsa kita jika disikapi dengan cara yang benar. Sebaliknya, Perbedaan juga dapat memicu terjadinya konflik jika disikapi dengan cara yang salah. Menjaga keragaman bangsa dapat dilakukan dengan cara menanamkan sikap saling menghargai, menghormati, dan menolong dalam kehidupan.

Adat-istiadat, kesenian, kekerabatan, bahasa, dan bentuk fisik yang dimiliki oleh suku-suku bangsa yang ada di Indonesia berbeda. Namun, selain perbedaan. Suku-suku di Indonesia memiliki Persamaan. Persamaan hukum, hak milik tanah, kehidupan social yang berasaskan kekeluargaan

g. Suku Bangsa

Suku Bangsa adalah sekelompok manusia yang terikat oleh kesadaran dan Identitas akan kesatuan kebudayaan. Suku-suku yang tersebar di Indonesia merupakan warisan sejarah bangsa. Persebaran suku di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti geografis, perdagangan laut, dan kedatangan para penjajah di Indonesia. Contoh suku yang ada di Indonesia seperti suku minang di Sumatra Barat, suku Toba di Sumatra Utara, suku Sunda dan Badui Jawa Barat, suku Madura di Tengger Jawa Timur, dll.

h. Bahasa Daerah

Bahasa yang tumbuh dan berkembang hanya sebatas wilayah tertentu saja disebut Bahasa Daerah contoh bahasa Jawa, bahasa Sunda, bahasa Madura, Bahasa Batak, bahasa Batak dll.

i. Rumah Adat

Setiap suku di Indonesia memiliki rumah adat masing-masing dan memiliki ciri khas sesuai Karakter suku tersebut.

Contoh, Rumah Tongkonan dari Toraja, Rumah Joglo dari Jawa, rumah gadang dari Sumatra Barat. Rumah Honai dari Papua, rumah Baileo dari Maluku dll.

j. Pakaian Adat

Pakaian adat menunjukkan Identitas suatu suku Bangsa, Pakaian adat biasa digunakan pada upacara sakral seperti upacara Pernikahan dan upacara lainnya. Pakaian adat memiliki nama tertentu seperti baju Surjan dan belangkon dari D.I Yogyakarta, Baju Beskap dan belangkon dari Jawa Tengah. Baju teluk benggaladan destar dari Riau. Serta ulos dan sabe-sabe (tutup kepala) dari Sumatra Utara. Baju Bodo dari Sulawesi dll

k. Tari Daerah

Tari daerah merupakan hasil Karya Seni tari yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah. Setiap tari daerah memiliki karakteristik gerak yang berbeda dengan sajian tari daridaerah lain seperti tar seudati dan saman dari Aceh. Tari Tor-tor dari Sumatra Utara, tari Sriwijaya dari Sumatra Selatan, tari Jaipong dari Jawa Barat, tari Gamyong dari Jawa Tengah, tari pendet dan kecak dari Balidll

l. Instrument Musik Daerah

Sajian tari daerah diikuti Instrumen music .penggunaan iringan music dimaksudkan untuk menghidupkan karakter tari dan menyelaraskan kontinuitas gerak tari yang dibawakan seperti gamelan dari Jawa Tengah

m. Makanan Khas Daerah

Makanan khas Jawa Tengah Gudeg dan bakpia ,empek-empek dari Palembang, rending dari Padang, rujak cingur dari Surabaya,gado-gado dari betawi dll.

(Sumber dari Ayo Belajar Sekar tema Indahny Kebersamaan)

2. Pendidikan Kewarganegaraan



Sumber [http// www.goegle.com.persatuan kesatuan bangsa](http://www.goegle.com.persatuan kesatuan bangsa)

Pentingnya Persatuan dan Kesatuan dalam Keberagaman

Bangsa kita terdiri dari berbagai suku, bahasa, dan adat yang beraneka ragam. Semboyan Bhineka tunggal Ika tepat disematkan kepada bangsa Indonesia. Karena semboyan Bhineka tunggal ika persatuan dan kesatuan semakin kuat, meskipun bahasa daerah masing –masing, kita dapat disatukan dengan bahasa Indonesia, begitu juga dengan bendera merah putih

lambang identitas bangsa, kita juga bersatu padu bahwa falsafah dan dasar Negara Pancasila.

Sikap menjaga persatuan dan kesatuan merupakan salah satu pengamalan Pancasila terutama sila ke tiga, yaitu "Persatuan Indonesia". Sila ketiga dilambangkan Pohon beringin yang bermakna semua rakyat Indonesia dapat berteduh dibawah naungan Negara Indonesia. Persatuan bangsa Indonesia menjadi lebih kuat dan terhindar dari Imperialisme bangsa lain.

Pengamalan sila ketiga Pancasila dapat terwujud dalam kehidupan sehari-hari jika masing-masing individu menyadari akan pentingnya rasa persatuan dalam kehidupan bermasyarakat. Misalnya warga sekolah bekerja bakti membersihkan lingkungan sekolah dan kekompakan masyarakat dalam melaksanakan kegiatan social di masyarakat. Dengan begitu kita lebih mengutamakan kepentingan umum dibanding kepentingan pribadi dan golongan.

Untuk mendemonstrasikan mengenai pentingnya persatuan dan kesatuan dapat dilakukan dengan menggunakan stik es krim atau batang korek api yang disusun menjadi bentuk piramida. Ambillah beberapa stik atau batang korek api yang disusun yang terletak dibagian bawah atau tengah, maka piramida tersebut akan doyong dan seketika roboh.

(Sumber dari Ayo Belajar Sekar tema Indah nya Kebersamaan)

3. Ilmu Pengetahuan Alam



Sumber diakses dari [http://www.geogle.com./sumber bunyi](http://www.geogle.com./sumber_bunyi)

Sifat Perambatan Bunyi

Bunyi adalah gelombang. Bunyi dihasilkan oleh benda yang bergetar. Bagaimanakah bunyi dapat kita dengar?, bunyi yang dihasilkan oleh sumber bunyi dapat kita dengar karena ia merambat sampai ketelinga kita. Bunyi dapat merambat melauai benda gas car, padat.

Bunyi dapat merambat melalui benda gas. Ketika suatu benda bergetar, udara disekelilingnya juga ikut bergetar. Hal ini menunjukkan bahwa benda gas, yakni udara berperan dalam perambatan bunyi.

Bunyi dapat merambat melalui benda cair. Ketika kamu jatuhkan batu ke air. Akan terlihat gelombang-gelombang. Kamu juga masih mendengar suara bunyi batu jatuh ke dalam air bukan?

Apakah bunyi dapat merambat di ruang hampa udara?

Bunyi tidak dapat merambat di ruang hampa udara., Karena tidak ada udara sebagai medium untuk merambatnya bunyi. Bunyi yang diserap akan terdengar lebih lirih seperti di bioskop semua dinding dan lantai di lapiisi karpet. Karpet berfungsi sebagai peredam bunyi sehingga bunyi yang ditimbulkan tidak gaduh..

Telinga manusia hanya mampu mendengar bunyi yang jumlah geterannya antara 20 sampai 20.000 Hz yang disebut bunyi Audiosonik. Bunyi yang geterannya kurang dari 20 Hz disebut Infrasonik. Sedangkan bunyi yang geterannya lebih dari 20.000 Hz disebut ultrasonik. Meskipun manusia tidak mampu mendengar bunyi infra sonic dan ultrasonik ternyata ada hewan yang mampu mendengarnya . contoh hewan yang mampu mendengar bunyi infrasonik diantaranya jangkrik, kuda, angsan dan anjing . sedangkan contoh hewan yang dapat mendengar bunyi ultrasonik adalah lumba-lumba dan kelelawar.

Bunyi pantul yang sama seperti suara asli disebut gema. sedangkan bunyi pantul yang kurang jelas disebut gaung.

(Sumber dari Ayo Belajar Sekar tema Indahny Kebersamaan)

4. Seni Budaya dan keterampilan





Sumber diakses http://www.google.com/search?q=gerakan_tari_saman

Berlatih Tari Saman



Tari saman berasal dari Aceh .keunikan tari ini adalah gerakannya yang lincah, luwes dan ringan. Tarian ini umumnya diiringi music yang bersumber dari rebana atau anggota tubuh penari. Seperti petikan jari, tepuk tangan, atau tepukan dada. Tari saman biasa dimainkan oleh belasan puluh laki-laki,

tetapi jumlahnya harus ganjil, namun dalam perkembangannya tarian ini diperlukan kerjasama yang baik diantara penari.

Posisi pada tari saman , posisi penari duduk berlutut dan berat badan tertekan pada kedua telapak kaki. Pola ruang pada tari saman terbatas pada ketinggian posisi badan, dari posisi duduk berlutut berubah ke posisi badan, dari posisi duduk berubah ke posisi atas lutut disebut berlembuku. Gerakan ini merupakan level tertinggi .adapun level paling rendah saat penari membungkuk ke depan 45° yang disebut tungkukatau saat penari miring ke belakang 60° yang disebut Langat . ada pula gerakan tari saman yang disertai miring ke kiri dan kekanan yang disebut singkeh. Selain itu, ada gerak badan dalamposisi duduk melenggang kekanan depan atau kekiri belakang yang disebut linggang .dalam tari saman gerakan tangan sangat dominan karena berfungsi sebagai gerak dan music. Gerakan tangan dalam tari saman adalah sebagai berikut:

1.  Gambar disamping adalah gerak cerkop, cerkop gerakan ujung jari telunjuk seakan mengambil benda ringan seperti garam.
2.  2. Gambar disamping adalah gerakan tepok, tepok adalah gerakan tangan yang dilakukan dalam berbagai posisi, misalnya horizontal atau baling – baling.

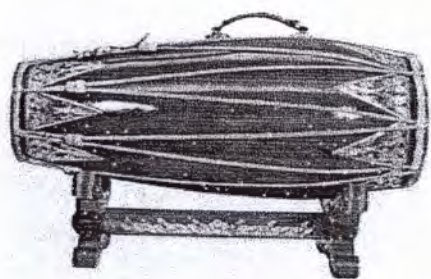
adapun gerak kepala dalam tari saman

3.  Gambar disamping adalah gerakan anguk, Anguk adalah gerakan kepala seperti menganguk dalam tempo lambat sampai cepat.
4.  Gambar disamping adalah gerakan girek, Girek adalah kepala berputar seperti baling – baling.

*Sumber dari Ayo Belajar Sekar tema Indahny
Kebersamaan)*

Lampiran 9

GAMBAR – GAMBAR ALAT MUSIK TRADISIONAL



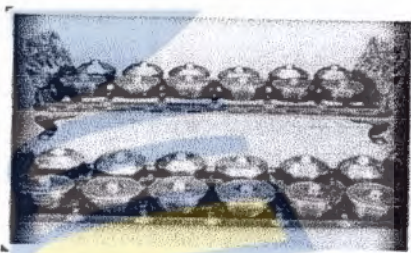
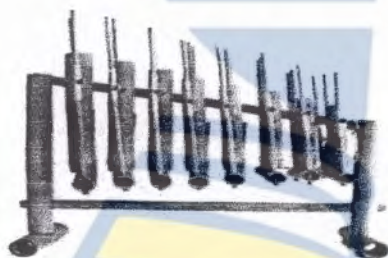
Genderang

Saluang



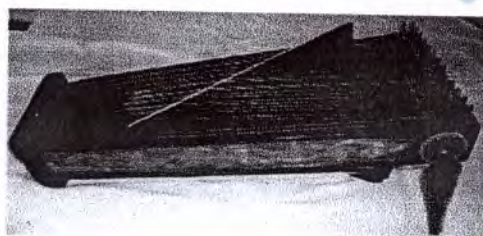
Arbab

Tifa



Angklung

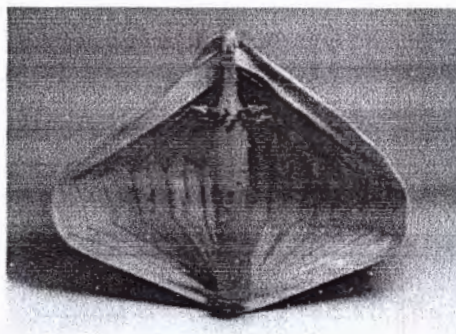
Gamelan



Siter

Tolindo

Sumber diakses <http://www.google.com/search?q=alat+music+tradisional>



Sasando



Suling



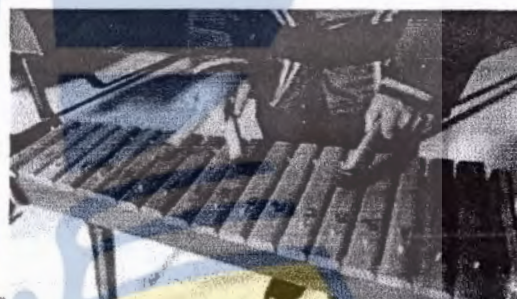
Harfa



Rebana



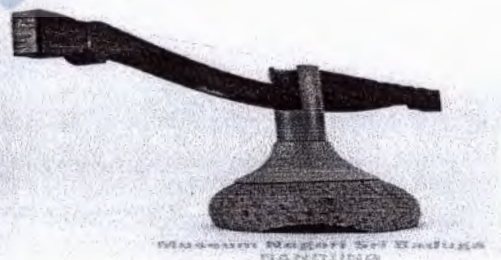
Saxophone



Kolintang



Sampek

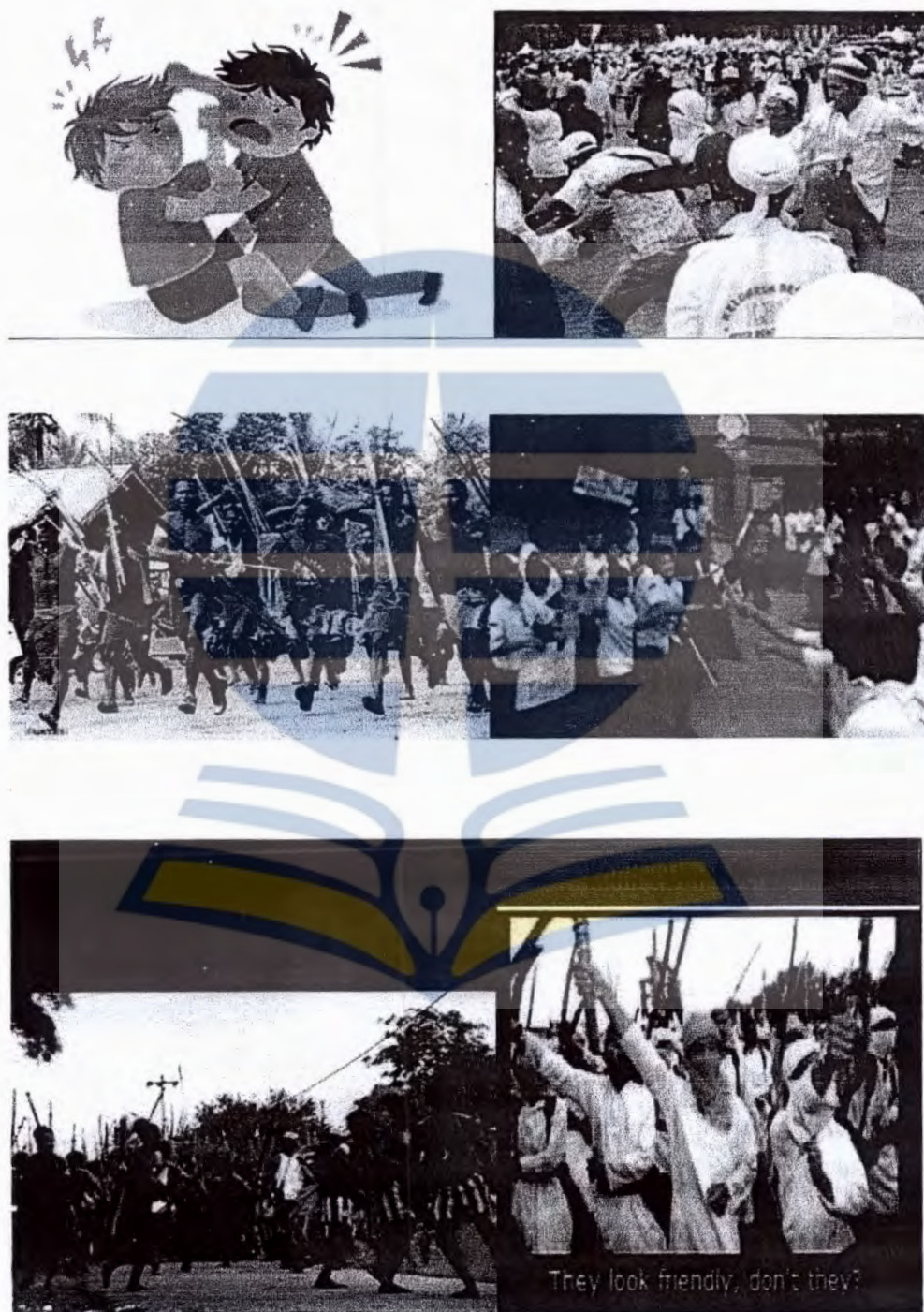


Tolindo

Sumber diakses <http://www.google.com/search?q=alat+music+tradisional>

Lampiran 10

GAMBAR PERPECAHAN ANTAR SUKU, RAS,



Sumber diakses http://www.geogle.com/search?q=tawuran_pelajar

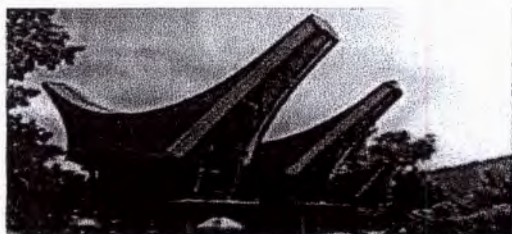
Lampiran 11

GAMBAR SIKAP MENJAGA PERSATUAN DAN KESATUAN

Sumber diakses <http://www.google.com/search?q=kerukunan>

Lampiran 12

GAMBAR RUMAH ADAT DI INDONESIA



Rumah Tongkonan



Rumah Gadang



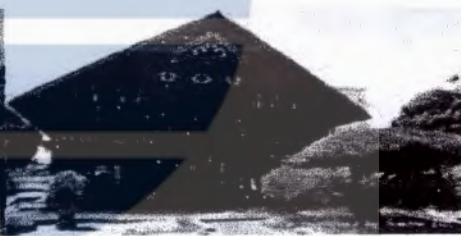
Rumah Honai



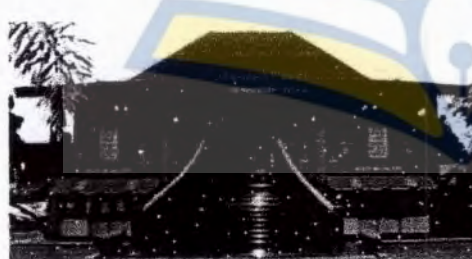
Rumah Joglo



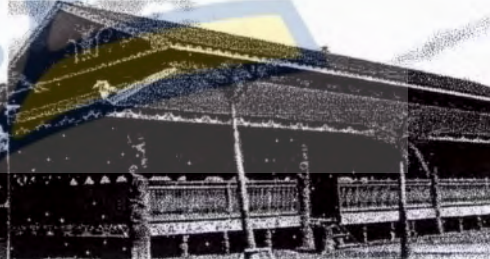
Rumah Panjang



Rumah Aceh



Rumah Limas Jawa Timur



Rumah Lamin KalTim



Sumber diakses <http://www.google.com/search?q=rumah+adat>

Lampiran 13

CATATAN LAPANGAN

Penerapan project based learning berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas IV SDN Karang Anyar 1 Indramayu

Hari/ tanggal : Rabu , 5 Agustus 2017

Pukul : 07.00 sd selesai

Catatlah kegiatan dan keadaan selama proses pembelajaran berlangsung!

Kegiatan belajar mengajar menggunakan model *Project based learning*

.....

berlangsung dengan tertib dan lancar, semua siswa terlihat bersemangat dalam

.....

Mengikuti proses belajar mengajar, mereka terlibat semua dalam pembuatan karya

.....

Tidak ada siswa yang malu untuk bertanya ataupun menyampaikan idenya.

.....

Dalam proses pembuatan alat peraga perambatan bunyi dan sumber bunyi

.....

(terompet) semua bekerja sama saling membantu sehingga berhasil menyelesaikan

.....

sebuah produk/karya dengan baik.

.....

Indramayu, 5 Agustus 2017

Observer

(.....)

Lampiran 14

LEMBAR KERJA SISWA (1)

Eksplorasi sifat – sifat Bunyi yang dihasilkan oleh benda Padat, cair dan gas.

Nama : 1
 2.
 3.
 4.
 5.

Kompetensi Dasar:4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

Indikator : Membuktikan sifat bunyi yang dihasilkan oleh benda padat dan kaitannya dengan indra pendengaran.

Tujuan : Mengidentifikasi sifat bunyi yang dihasilkan oleh benda padat, cair dan gas dan kaitannya dengan indra pendengaran.

Alat dan bahan : kaleng susu, tali, boneka bebek ,air , ember,

Langkah kerja : 1. Amatilah benda –benda yang ada disekitarmu!
 4. Ambilah 5 benda yang kalian anggap sebagai sumber bunyi yang telah kalian siapkan
 5. Cobalah satu persatu benda yang kalian siapkan, pastikan bahwa benda tersebut dapat merambat melalui benda padat, cair dan gas
 6. Catatlah hasil pengamatan mu pada tabel di bawah ini!

Percobaan ke	Media atau perantara perambatan bunyi	Bunyi yang dihasilkan (√)	
		Terdengar	Tidak terdengar
1			
2			
3			
4			
5			

Apa yang kalian simpulkan tentang Perambatan bunyi

Lampiran 15

LEMBAR KERJA SISWA (2)

Nama :

Kelas :

Kompetensi dasar : 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Indikator : 1. Mengetahui sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

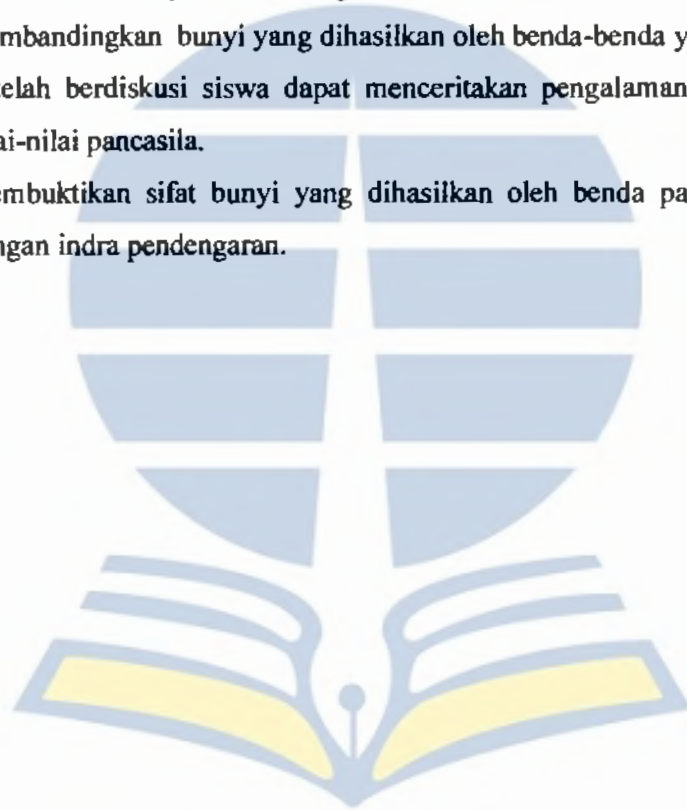
Sebutkan contoh – contoh sikap dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

No	Sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan	Sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.
1		
2		
3		
4		
5		

Lampiran 16

KISI –KISI SOAL UJI KEMAMPUAN PENALARAN SISWA

1. Siswa mampu menggunakan nalar berkaitan dengan bunyi dan sifat-sifat bunyi
2. Siswa dapat memprediksi sikap toleransi berbagai suku,ras dan agama
3. Siswa dapat membedakan jenis-jenis bunyi
4. Siswa dapat menganalisis gerakan-gerakan tari
5. Siswa mampu memprediksi bunyi yang dihasilkan hewan dan alat pendengarannya.
6. Siswa dapat Mengidentifikasi keberagaman individu;
7. siswa dapat menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan.
8. Setelah bereksplorasi dengan benda-benda sekitar, siswa dapat membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda-benda yang bergetar.
9. Setelah berdiskusi siswa dapat menceritakan pengalamannya mengamalkan nilai-nilai pancasila.
10. Membuktikan sifat bunyi yang dihasilkan oleh benda padat dan kaitannya dengan indra pendengaran.



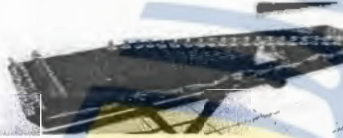
Lampiran 17

SOAL UJI KEMAMPUAN PENALARAN SISWA

Nama :

Kelas :

Jawablah soal dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Melalui media apa saja bunyi dapat merambat sampai ke telinga kita?
.....
2. Wujud membina persatuan dan kesatuan tidak hanya mementingkan kepentingan diri sendiri maupun kelompok, tetapi lebih mengutamakan kepentingan....
3. Bunyi yang getarannya kurang dari 20 Hz disebut...
4. Salah satu gerakan tari saman Gerak kepala seperti mengangguk dalam tempo lamban sampai cepat disebut !
5. Bunyi yang dapat didengar oleh kuda adalah bunyi...
6. Sebutkan contoh perilaku yang dapat memecah keberagaman!
7.  Alat musik disamping dapat menghasilkan bunyi dengan cara.....
8. Cobalah perhatikan suara yang **dinasikan** oleh sumber bunyi, sem- getaran benda maka semakin bunyi yang dihasilkan.
9. Tuliskan sikapmu yang mencerminkan pengamalan dari Pancasila
10. Dengan menggunakan kaleng yang diikat oleh benang jagung kalian dapat bermain telpon-telponan dan mendengar' suara dari sebrang, percobaan ini membuktikan bahwa bunyi dapat melalui...

Lampiran 18

SOAL PRETEST MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR

LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama :
Kelas :
Hari Tanggal :

Berilah tanda silang pada huruf a ,b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

- Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita . . .
a. asingkan c. berikan
b. hilangkan d. lestarikan
- Tanduk Kerbau pada puncak atap rumah gadang memiliki arti . . .
a. kekuatan c. Kemenangan
b. keberanian d. Kekompakan
- Benda- benda dapat mengeluarkan bunyi, karena benda tersebut . . .
a. bergoyang c. bergetar
b. berwarna d. berpindah tempat
- Unsur utama dalam tari daerah adalah . . .
a. jumlah penonton c. wajah penari
b. gerakannya d. tata riasnya
- Berikut adalah yang bukan identitas nasional Indonesia adalah . . .
a. bahasa Indonesia c. kepala naga
b. garuda pancasila d. bendera merah putih
- Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali . . .
a. suku bangsa b. budaya c. gagasan d. agama
- Suku Asmat berasal dari provinsi . . .
a. Jawa Barat b. Papua c. Sumatera Utara d. Bali
- Berikut adalah media perambatan bunyi Kecuali . . .
a. benda padat b. benda cair c. gas d. ruang hampa udara
- Hal- hal yang dapat memecah persatuan dan kesatuan adalah . . .
a. merasa daerahnya paling baik
b. membantu teman yang membutuhkan

- c. menghargai teman yang sedang beribadah
- d. bersikap ramah kepada warga daerah lain

10. Keberadaan masyarakat yang berbeda beda merupakan . . . bagi bangsa Indonesia.

- a. ancaman
- b. beban
- c. kesulitan
- d. kekayaan

11. Jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut . .

- a. tari kreasi
- b. tari adat
- c. tari klasik
- d. tari inovasi

12. perhatikan gambar dibawah ini



gambar ini adalah rumah adat suku . . .

- a. Dayak
- b. Sunda
- c. Minangkabau
- d. Nias

13. Hewan yang dapat mendengar suara ultrasonik adalah..

- a. lumba-lumba dan kelelawar
- b. kuda dan manusia
- c. jangkrik dan anjing
- d. cecak dan angsa

14. frekuensi gelombang ultra sonik adalah...

- a. < 20 hertz
- b. 20-20.000 hertz
- c. > 20.000 hertz
- d. 200

15. gelombang audiosonik dapat dimanfaatkan untuk . . .

- a. speaker
- b. mengukur kedalaman laut
- c. mendeteksi janin (USG)
- d. kaca mata tuna netra

16. alat musik angklung dan calung berasal dari provinsi . . .

- a. Jawa Barat
- b. Jawa Timur
- c. Jawa Tengah
- d. Bali

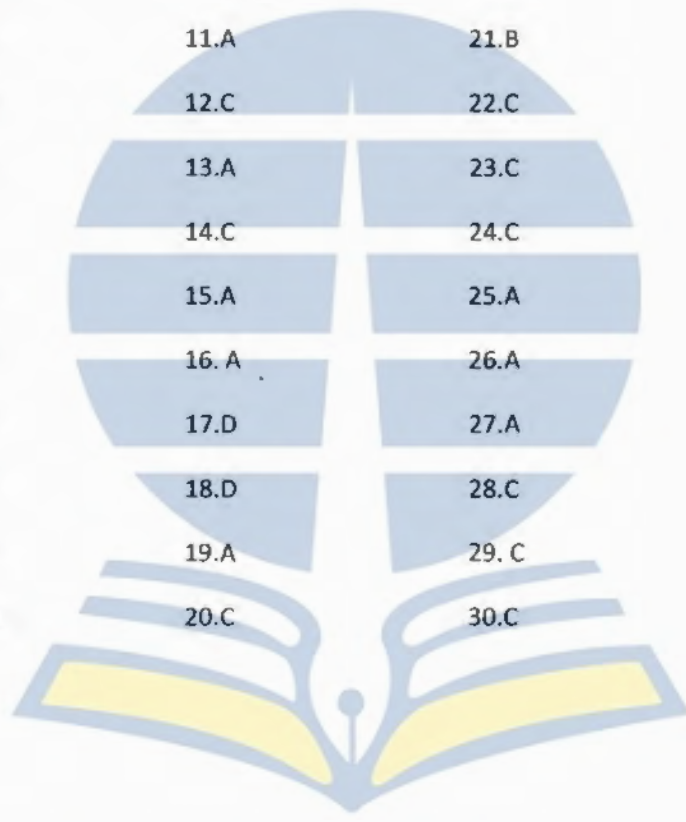
17. Suara gema paling mudah kita dengar di . . .

- a. kamar
- b. gua
- c. lapangan
- d. gedung bertingkat

18. salah satu gerakan tangan pada tari saman ketika ujung jari telunjuk mengambil benda ringan seperti garam disebut. . . .
- a. angguk
 - b. tepok
 - c. girek
 - d. cerkop
19. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh
- a. kuda dan anjing
 - b. jangkrik dan anjing
 - c. kelelawar dan manusia
 - d. kuda dan lumba-lumba
20. Rumah adat dari daerah Jawa Tengah disebut ...
- a. Rumah Panjang
 - b. Rumah Keraton
 - c. Rumah Joglo
 - d. Rumah gadang
21. Dibawah ini contoh karya seni dua dimensi , kecuali...
- a. Melukis
 - b. Mengukir
 - c. Kolase
 - d. Menggambar
22. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah
- a. peran dan tanggung jawab yang jelas
 - b. ingin berbagi ide dan pikiran
 - c. berburuk sangka kepada orang lain
 - d. keinginan untuk mencapai tujuan
23. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu
- a. pemandangan alam
 - b. bahasa
 - c. tradisi
 - d. pengetahuan
24. Bunyi pantul yang terdengar setelah setelah bunyi asli disebut
- a. frekuensi
 - b. gaung
 - c. gema
 - d. ampilitudo
25. Berikut ini yang bukan merupakan bagian luar telinga adalah
- a. daun telinga
 - b. lubang telinga
 - c. rumah siput
 - d. saluran telinga luar
26. Bangsa Indonesia harus agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
- a. peduli
 - b. bersatu
 - c. terpecah-belah
 - d. sombong dengan daerah asalnya
27. salah satu cara mempersatukan keberagaman adalah
- a. tolong menolong
 - b. mau menang sendiri
 - c. bekerja sendiri sendiri
 - d. menjelek-jelekan daerah lain
28. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
- a. hanya mempelajari budaya sendiri
 - b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
 - c. menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda
 - d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan

29. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
- a. menyalahkan teman yang lain
 - b. berpura-pura tidak tahu
 - c. berani meminta maaf
 - d. memusuhi teman yang lain
30. Berikut ini yang merupakan candi peninggalan umat Buddha adalah
- a. Candi Gebang
 - b. Candi Ijo
 - c. Candi Muara Takus
 - d. Candi Prambanan

Kunci Jawaban *Pre test* soal evaluasi



1.D	11.A	21.B
2.A	12.C	22.C
3.C	13.A	23.C
4.B	14.C	24.C
5.C	15.A	25.A
6.C	16.A	26.A
7.B	17.D	27.A
8.D	18.D	28.C
9.A	19.A	29.C
10.D	20.C	30.C

Lampiran 19

FORMAT PENILAIAN PELAKSANAAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK						
NAMA GURU : NANI SURYANI NIP : KELAS : IV (EMPAT) TEMA : INDAHNYA KEBERSAMAAN						
NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				RATA-RATA SKOR TIAP ASPEK
		1	2	3	4	
1	Membuka pelajaran : A. Membangkitkan perhatian dan motivasi siswa			√		3
	B. Memberikan apersepsi pembelajaran/menyiapkan pengetahuan prasyarat			√		
	C. Menjelaskan relevansi/kegunaan materi pelajaran bagi kehidupan				√	
	D. Menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran /kompetensi yang ingin dicapai.		√			
2	Penyajian Materi: A. Cakupan dan kedalaman materi yang akan dibahas disampaikan. Sesuai dengan model PjBL konsep Tematik				√	3,75
	B. Materi yang disusun dan sajikan dalam urutan yang logis dan sistematis				√	
	C. Uraian materi disajikan dengan lancar.				√	
	D. Memiliki wawasan materi yang luas			√		
	E. Memberikan contoh yang relevan dengan materi yang dibahas dengan bantuan Media gambar				√	

	F. Memberikan kesempatan berlatih kepada siswa relevan dengan materi yang dipelajari			√	
	G. Menggunakan metode yang sesuai dengan tujuan, materi dan jumlah siswa.			√	
	H. Mengaktifkan belajar siswa (secara individual dan kelompok)		√		
3	Sikap dan pengelolaan kelas: A. Menunjukkan Antusiasme dan kegairahan mengajar			√	
	B. Menunjukkan sikap ramah luwes, terbuka dan pengertian		√		3,3
	C. Menggunakan ekspresi lisan tulisan dan gerakan badan yang edukatif			√	
	D. Memicu dan memelihara keterlibatan siswa dalam pembelajaran		√		
	E. Menangani dan merespon siswa		√		
	F. Efektivitas penggunaan waktu		√		
4	Penggunaan media : A. Media yang digunakan sesuai dengan tema			√	
	B. Media yang digunakan sesuai dengan jumlah siswa yang dihadapi		√		3,8
	C. Menarik minat dan menstimulasi motivasi belajar siswa			√	

	D. Memicu daya nalar siswa terhadap materi yang dipelajari			√	
	E. Melibatkan siswa dalam penggunaan media			√	
5	Penilaian proses pembelajaran: A. Melakukan pengecekan penalaran siswa secara sistematis			√	3,4
	B. Melakukan pengecekan pemahaman siswa			√	
	C. Memberi umpan balik atas hasil tes yang di berikan			√	
	D. Menggunakan teknik evaluasi yang bervariasi			√	
	E. Kesesuaian teknik evaluasi dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang dibahas			√	
6	Menutup pembelajaran: A. Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.			√	3,4
	B. Memberikan review/rangkuman materi yang telah dipelajari			√	
	C. Melaksanakan <i>Post test</i> di akhir pembelajaran.			√	
	D. Memberi umpan balik atas hasil tes akhir pembelajaran			√	
	E. Memberikan tindak lanjut, sejalan dengan hasil tes akhir pembelajaran			√	
7	Kesan umum pembelajaran : A. Antusiasme dan aktifitas belajar siswa			√	

B. Penampilan guru dalam pembelajaran				✓	
C. Komunikasi dan interaksi guru dan siswa ,siswa-siswa				✓	
D. Keefektifan proses pembelajaran			✓		
E. Konsisten/kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan RPP			✓		
<p>Jumlah Nilai Rata-rata Aspek RPP (1+2+3+4+5+6+7) =</p> <p><u>Jumlah Nilai Rata-rata Aspek RPP</u> = $\frac{26}{7} = 3,4$</p>					

Indramayu, Agustus 2017



Mengetahui,

Kepala SDN Karang Anyar 1

MUNABU YAZID

NIP. 19600403 198308 1003

Peneliti,

SURYANI

Lampiran 20

DAFTAR NILAI HASILPRE TEST

KKM 67

<i>Pre test</i>				
Kelas eksperimen			Kelas kontrol	
No	Kode	Nilai	Kode	Nilai
1.	E01	80	K01	33
2.	E02	60	K02	33
3.	E03	60	K03	73
4.	E04	53	K04	73
5.	E05	60	K05	76
6.	E06	46	K06	20
7.	E07	70	K07	66
8.	E08	53	K08	46
9.	E09	23	K09	46
10.	E10	53	K10	80
11.	E11	60	K11	40
12.	E12	60	K12	53
13.	E13	66	K13	40
14.	E14	46	K14	60
15.	E15	56	K15	60
16.	E16	53	K16	53
17.	E17	60	K17	53
18.	E18	60	K18	53
19.	E19	40	K19	53
20.	E20	60	K20	80
21.	E21	80	K21	66
22.	E22	46	K22	26
23.	E23	73	K23	73
24.	E24	53	K24	56
25.	E25	63	K25	46
Jumlah Nilai		1434	Jumlah Nilai	1358
Rsta-rata		57,36	Rata-rata	54,32
NT		80	NT	80
NR		23	NR	20
Presentase keberhasilan	4/25 = 16 % 21/25=84 %	Tuntas Belum Tuntas	Presentase keberhasilan	6/25 = 24% Tuntas 20/25=76 % Belum Tuntas

Lampiran 21

ANALISIS BUTIR SOAL EVALUASI *PRE TEST* TEMA
INDAHNYA KEBERSAMAAN

Butir soal	KODE SISWA																									jml	Ket
	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20	E21	E22	E23	E24	E25		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	M
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	ST
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	28	M
4	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	9	ST
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	28	M
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	5	ST
7	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	13	SD
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	26	M
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	M
10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	12	SD
11	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4	ST
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	M
13	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	10	SD
14	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	8	ST
15	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	12	SD
16	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	11	SD
17	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	SD
18	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	20	SD
19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	26	M
20	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	M
21	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	18	SD
22	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	25	M
23	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	19	SD
24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	30	M
25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	ST
26	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	M
27	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	21	M

28	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	M	
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	M
30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	ST	
Benar	24	18	18	16	18	14	21	16	7	16	18	18	20	14	17	16	18	18	12	18	24	14	22	16	19					
%	80	60	60	53	60	46	70	53	23	53	60	60	66	46	56	53	60	60	40	60	80	46	73	53	63					
Salah	6	12	12	14	12	16	9	14	23	14	12	12	10	16	13	14	12	12	18	12	6	16	8	14	11					
%	20	40	40	47	40	54	30	47	77	47	40	40	34	54	44	47	40	40	60	40	20	54	27	47	37					
KET	T	BT	BT	BT	BT	BT	T	BT	BT	BT	BT	BT	BT	BT	BT	BT	BT	BT	BT	BT	T	BT	T	BT	BT					

Keterangan:

ST = Soal Sulit

SD = Soal Sedang

M = Soal Mudah



Lampiran 22

**SOAL *POSTTEST* MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA GAMBAR**

LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama :

Kelas :

Hari Tanggal :

Berilah tanda silang pada huruf a ,b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini sikap yang menunjukkan persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah
 - a. membuat suara gaduh didalam kelas
 - b. saling bekerja sama saat piket kelas
 - c. tidak menyapa guru sebelum masuk kelas
 - d. saling menyontek saat ujian
2. Suku bugis berasal dari . . .

a. Sumatra Utara	c. Sulawesi Selatan
b. Kalimantan Tengah	d. Papua
3. Benda benda dapat mengeluarkan bunyi, karena benda tersebut . . .


a. bergoyang	c. berwarna
b. bergetar	d. berpindah tempat
4. Unsur utama dalam tari daerah adalah . . .

a. jumlah penonton	c. wajah penari
b. gerakannya	d. tata riasnya
5. Berikut adalah media perambatan bunyi ,kecuali . . .

a. benda padat	c. benda gas
b. benda cair	d. ruang hampa udara
6. Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali . . .

a. agama	b. budaya	c. gagasan	d. suku bangsa
----------	-----------	------------	----------------
7. Suku Asmat berasal dari provinsi . . .

a. Papua	c. Sumatera Utara
b. Kalimantan Timur	d. Bali

8. Berikut adalah yang bukan identitas nasional Indonesia adalah . . .
- bahasa Indonesia
 - garuda pancasila
 - kepala naga
 - bendera merah putih
9. dibawah ini nama Alat music tradisional dari minahasa yaitu. . .
- Kolintang
 - seruling
 - calung
 - gendang
10. Keberadaan masyarakat yang berbeda beda merupakan . . . bagi bangsa Indonesia.
- ancaman
 - beban
 - kesulitan
 - kekayaan
11. Jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut . .
- tari kreasi
 - tari adat
 - tari klasik
 - tari inovasi
12. Perhatikan gambar dibawah ini
- 
- gambar diatas adalah rumah adat suku . . .
- Dayak
 - Papua
 - Nias
 - Sunda
13. Hewan yang dapat mengeluarkan suara ultrasonik adalah..
- lumba-lumba dan kelelawar
 - kuda dan manusia
 - jangkrik dan anjing
 - cecak dan angsa
14. frekuensi gelombang ultra sonic adalah...
- < 20 hertz
 - 20-20.000 hertz
 - > 20.000 hertz
 - 200 hertz
15. gelombang audiosonik dapat dimanfaatkan untuk . . .
- speaker
 - mengukur kedalaman laut
 - mendeteksi janin (USG)
 - kaca mata tuna netra
16. alat musik angklung dan calung berasal dari provinsi . . .
- Jawa Barat
 - Jawa Timur
 - Jawa Tengah
 - Bali

17. Bunyi pantul yang diikuti bunyi asli disebut . . .
- gaung
 - gema
 - getar
 - nada
18. Dibawah ini sikap yang dapat memicu perpecahan adalah . . .
- kerja bakti
 - menolong korban gempa
 - menghina agama lain
 - membangun jembatan
19. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh
- kuda dan angsa
 - jangkrik dan anjing
 - kelelawar dan manusia
 - kuda dan lumba-lumba
20. Rumah adat dari daerah Jawa Tengah disebut . . .
- Rumah Panjang
 - Rumah Keraton
 - Rumah Joglo
 - Rumah gadang
21. salah satu gerakan pada tari saman Gerak kepala berputar seperti baling-baling disebut . . .
- Anguk
 - Girek
 - Cekrop
 - Tepok
22. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah
- peran dan tanggung jawab yang jelas
 - ingin herbagi ide dan pikiran
 - berburuk sangka kepada orang lain
 - keinginan untuk mencapai tujuan
23. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu
- pemandangan alam
 - bahasa
 - tradisi
 - pengetahuan
24. Bunyi pantul yang terdengar setelah setelah bunyi asli disebut
- frekuensi
 - gaung
 - gema
 - ampilitudo
25. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita . . .
- lestarikan
 - hilangkan
 - berikan
 - asingkan
26. Bangsa Indonesia harus agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
- peduli
 - bersatu
 - terpecah-belah
 - sombong dengan daerah asalnya

27. Salah satu gerakan pada tari saman yaitu ujung jari telunjuk seakan mengambil benda ringan seperti garam dalam tarian saman disebut
 a. cerkop b. anguk c. girek d. tepok
28. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
 a. hanya mempelajari budaya sendiri
 b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
 c. menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda
 d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan
29. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
 a. menyalahkan teman yang lain c. berani meminta maaf
 b. berpura-pura tidak tahu d. memusuhi teman yang lain
30. bunyi diredam agar tidak berisik dengan menggunakan
 a. kertas c. kain
 b. tembok d. karpet

Kunci jawaban Soal *Post test* evaluasi

1.B	11.A	21.B
2.C	12.B	22.C
3.B	13.A	23.C
4.B	14.C	24.C
5.D	15.A	25.A
6.C	16.A	26.A
7.A	17.B	27.A
8.C	18.B	28.C
9.A	19.A	29.C
10.D	20.C	30.D

Lampiran 23

DAFTAR NILAI HASIL *POST TEST***KKM 67**

<i>Post test</i>				
Kelas eksperimen			Kelas kontrol	
No	Kode	NILAI	Kode	Nilai
1.	E01	90	K01	80
2.	E02	88	K02	60
3.	E03	81	K03	85
4.	E04	80	K04	75
5.	E05	80	K05	70
6.	E06	87	K06	66
7.	E07	100	K07	70
8.	E08	83	K08	75
9.	E09	85	K09	70
10.	E10	85	K10	85
11.	E11	85	K11	70
12.	E12	82	K12	65
13.	E13	84	K13	68
14.	E14	77	K14	68
15.	E15	81	K15	73
16.	E16	82	K16	70
17.	E17	82	K17	75
18.	E18	82	K18	70
19.	E19	80	K19	60
20.	E20	100	K20	85
21.	E21	90	K21	70
22.	E22	79	K22	65
23.	E23	86	K23	75
24.	E24	80	K24	65
25.	E25	100	K25	68
Jumlah Nilai		2.129	Jumlah Nilai	1780
Rata-Rata		85.16	Rata-Rata	71,24
NT		100	NT	85
NR		77	NR	60
Presentase keberhasilan		25/25 = 100 % Tuntas	Presentase keberhasilan	19/25 = 84% Tuntas 6/25=16 % Belum Tuntas

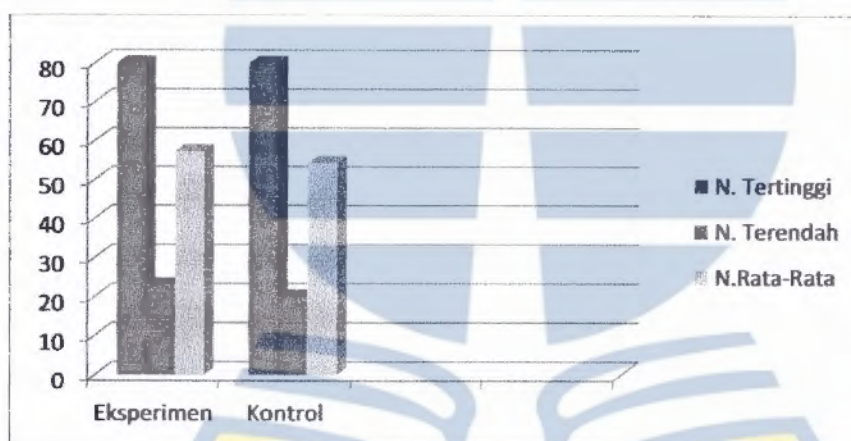
Lampiran 24

DAFTAR NILAI KEMAMPUAN PENALARAN

<i>Post test</i>				
Kelas eksperimen			Kelas kontrol	
No	Kode	NILAI	Kode	Nilai
1.	E01	80	K01	80
2.	E02	65	K02	60
3.	E03	70	K03	80
4.	E04	80	K04	70
5.	E05	70	K05	70
6.	E06	80	K06	50
7.	E07	90	K07	70
8.	E08	90	K08	70
9.	E09	80	K09	70
10.	E10	80	K10	80
11.	E11	70	K11	70
12.	E12	80	K12	60
13.	E13	90	K13	40
14.	E14	90	K14	60
15.	E15	80	K15	70
16.	E16	90	K16	70
17.	E17	90	K17	80
18.	E18	75	K18	70
19.	E19	80	K19	60
20.	E20	70	K20	80
21.	E21	90	K21	70
22.	E22	65	K22	60
23.	E23	80	K23	70
24.	E24	90	K24	60
25.	E25	90	K25	50
Jumlah Nilai		2.015	Jumlah Nilai	1.670
Rata-Rata		80,6	Rata-Rata	66,8
NT		90	NT	80
NR		65	NR	40

Tabel 4.1 Data hasil skor ;pre test

Pre test			
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Jumlah Siswa	25	Jumlah Siswa	25
Nilai tertinggi	80	Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	23	Nilai terendah	20
Rata-rata	57,36	Rata-rata	54,32
Rentang	63	Rentang	53



Gambar 4.1 Grafik Hasil Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Lampiran 26

UJI NORMALITAS

Uji Normalitas distribusi ini digunakan untuk mengetahui apakah penyebaran data distribusi normal atau tidak. Dalam melakukan uji normalitas distribusi menggunakan rumus chi kuadrat (χ^2). Uji chi kuadrat secara umum digunakan dalam penelitian untuk mencari kecocokan atau untuk menguji apakah populasi yang digunakan berdistribusi yang sama. Dengan bantuan Program SPSS 16.0 for Windows dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Aktifkan program SPSS sehingga muncul spreadsheet
- b) Aktifkan **Variable view** dan definisikan tiap kolomnya
- c) Aktifkan **Data View** dan diisi sesuai hasil angket angket uji coba.
- d) Klik menu **Analyze**, pilih data **Nonparametrik test**, pilih **Chi square**,
- e) Setelah itu akan muncul kotak dialog **chi square Test**
- f) Destinaskan item-item dengan cara meng klik setiap **variable** dan pindah **variable** tersebut ke **Test Variabel List**.
- g) Masih pada kotak **Chi Square Test**, klik **Option**, sehingga tampil kotak dialog **options**, pada kotak tersebut pilih **descriptive**
- h) Setelah mendestinasikan, klik **continue** sehingga kembali ke kotak dialog **Chi-Square test**.
- i) Klik **OK**, sehingga hasilnya tampak pada **out viewer**

Tabel 4.2 Hasil perhitungan uji normalitas data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		N.EKSPMN	N.KNTRL
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.2400	54.8800
	Std. Deviation	11.27046	10.39359
Most Extreme Differences	Absolute	.148	.188
	Positive	.148	.111
	Negative	-.132	-.188
Kolmogorov-Smirnov Z		.742	.941
Asymp. Sig. (2-tailed)		.640	.338

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



HASIL UJI HOMOGENITAS

Tabel 4.3 Hasil perhitungan uji homogenitas data *pre test*

Test of Homogeneity of Variances

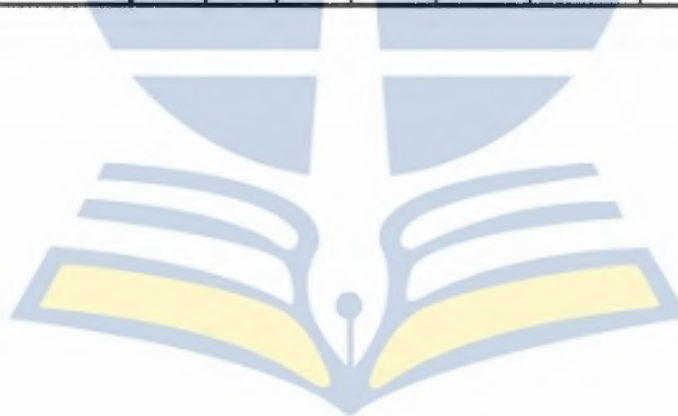
N.EKSPMN

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.356	4	16	.014

Tabel 4.4 Hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata data pretest

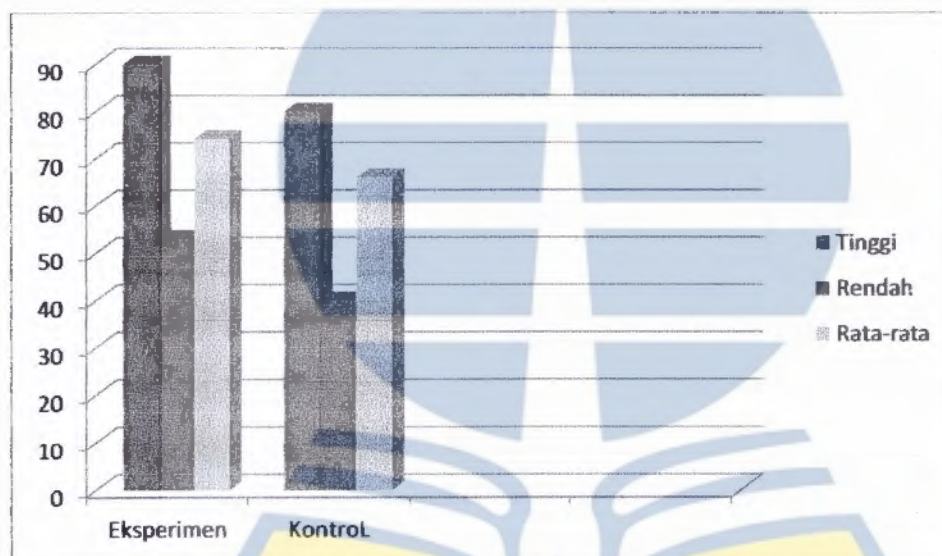
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
		Nilai	Equal variances assumed	2.522	.119	3.131	48	.003	13.28000	4.24135
	Equal variances not assumed			3.131	45.388	.003	13.28000	4.24135	4.73949	21.82051



Tabel 4.5 DATA HASIL *POST TEST*

Post test			
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Jumlah Siswa	25	Jumlah Siswa	25
Nilai tertinggi	100	Nilai tertinggi	86
Nilai terendah	77	Nilai terendah	60
Rata-rata	85, 16	Rata-rata	71, 24
Rentang	23	Rentang	26



Gambar 4.2 Grafik Hasil Post Test kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol

Lampiran 29

HASIL KELUARAN SPSS 16 UJI NORMALITAS DAN HOMOGENITAS***POST TEST*****Tabel 4.6 Hasil uji Normalitas data Post test**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		EKSPRMN	KTRL
N		25	25
Normal Parameters ^a	Mean	85.00	71.2400
	Std. Deviation	9.76815	8.22942
Most Extreme Differences	Absolute	.131	.145
	Positive	.131	.145
	Negative	-.109	-.139
Kolmogorov-Smirnov Z		.656	.727
Asymp. Sig. (2-tailed)		.783	.667

a. Test distribution is Normal.

Tabel 4.7 Test of Homogeneity of Variances

POST

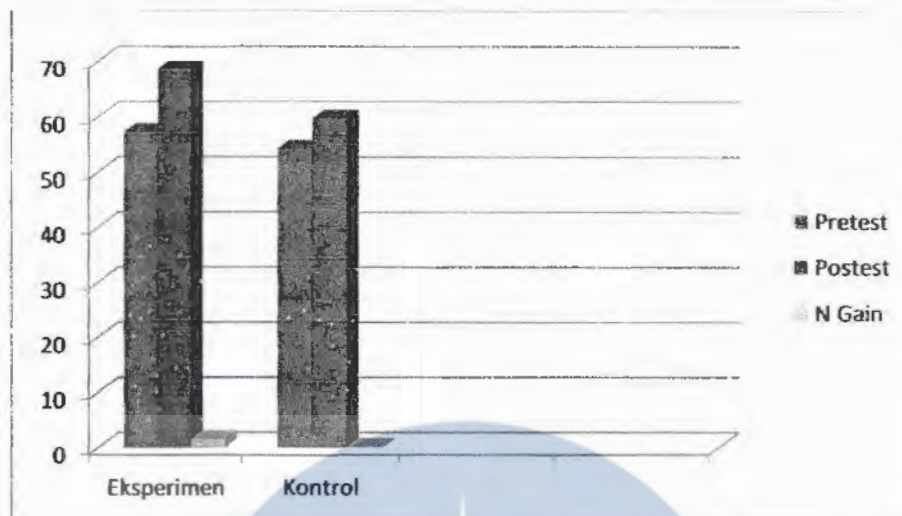
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.961	1	48	.332

Tabel 4.8 Hasil Belajar(Prettest),(Posttest), dan Gain Standard Daisy kelompok eksperimen(IV A) dan kelompok kontrol (IV B) SDN Karang Anyar I.

Kode	Kelas Eksperimen		Gain Standard Daisy	Kode	Kelas Kontrol		Gain Standard Daisy
	<i>Pret est</i>	<i>Posttest</i>			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
E1	80	90	0,5	K01	33	80	0,7
E2	60	88	0,7	K02	33	60	0,5
E3	60	81	0,5	K03	73	85	1
E4	53	80	0,5	K04	73	75	0,2
E5	60	80	1	K05	76	70	0,6
E6	46	87	0,7	K06	20	66	0,7
E7	70	100	1	K07	66	70	0,2
E8	53	83	0,6	K08	46	75	0,7
E9	23	85	0,8	K09	46	70	0,6
E10	53	85	0,7	K10	80	86	1,2
E11	60	85	0,6	K11	40	70	0,6
E12	60	82	0,5	K12	53	65	0,3
E13	66	84	0,5	K13	40	68	0,6
E14	46	77	0,5	K14	60	68	0,3
E15	56	81	0,5	K15	60	73	0,5
E16	53	82	0,6	K16	53	70	0,5
E17	60	82	0,5	K17	53	75	0,6
E18	60	82	0,5	K18	53	70	0,5
E19	40	80	0,6	K19	53	60	0,2
E20	60	100	1	K20	80	85	1
E21	80	90	0,5	K21	66	70	0,2
E22	46	79	0,6	K22	26	65	0,6
E23	73	86	0,5	K23	73	75	0,1
E24	53	80	0,7	K24	56	65	0,3
E25	63	100	1	K25	46	68	0,6
Jumlah	1,434	2.129	16,1	Jumlah	1358	1781	13,3
Rata-rata	57,36	85,16		Rata-rata	54,32	71,24	

Lampiran 31

HISTOGRAM N-GAIN



Gambar 4.3 Grafik Hasil N Gain Kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol

Tabel 4.9 Group Statistics

Group Statistics

group	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain 1	2	10.10	14.001	9.900
2	4	.55	.520	.260

UJI T Berpasangan

Tabel 4.10 Rangkuman skor hasil uji –t berpasangan pada *gain standard daisy* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Gain	Equal variances assumed	2831.373	.000	1.572	4	.191	9.550	6.075	-7.317	26.417
	Equal variances not assumed			.964	1.001	.511	9.550	9.903	-115.876	134.976

Berdasarkan tabel 4.10 dapat di ketahui bahwa *gain standard daisy* pada kelompok eksperimen memiliki harga $t=1.572$ dengan tingkat signifikan *2-tailed* adalah 0,191 dan kelompok kontrol memiliki nilai $t=-0.964$ dengan tingkat signifikan *2-tailed* adalah 0.511 Dari hasil perhitungan melalui software statistic (SPSS) 16 dari nilai probabilitas (p) dari uji t berpasangan adalah 0,000 jika dibandingkan dengan taraf signifikansi (α)= 0,05 maka $p < 0,005$ Dengan kriteria uji t diterima H_0 jika probabilitas $> 0,05$ sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

DESCRIPTIVE STATISTIK HASIL KELUARAN SPSS 16

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Eksperimen	25	23	77	100	84.76	1.298	6.489	42.107
Kontrol	25	25	60	85	69.20	1.102	5.508	30.333
Valid N (listwise)	25							

Test of Homogeneity of Variances

Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.005	5	15	.045
	1		

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Eksperimen	85.1600	25	6.49153	1.29831
Kontrol	71.2400	25	6.98737	1.39747

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Eksperimen & Kontrol	25	.204	.327

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Eksperimen - Kontrol	1.38000E1	8.50980	1.70196	10.28733	17.31267	8.108	24	.000

Lampiran 34

**KEGIATAN PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA GAMBAR**

Siswa sedang melaksanakan *Pre test*



Siswa siap memulai kegiatan belajar mengajar dengan penuh semangat



Siswa membuat alat peraga perambatan bunyi menggunakan kaleng dan tempat bekas Pop mie



Siswa saling bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan karyanya



Siswa melakukan percobaan perambatan bunyi dipandu oleh guru



Siswa membuat kesimpulan hasil Percobaan tentang Perambatan bunyi melalui benda padat

Membuat Sumber Bunyi (Terompet)





Siswa memperlihatkan hasil karyanya dengan percaya diri





Siswa saat melaksanakan *Post test*



LEMBAR KERJA SISWA (1)

Eksplorasi sifat – sifat Bunyi yang dihasilkan oleh benda Padat, cair dan gas.

Kelompok Manggis

Nama : 1. Nadine.....
 2. Cessa.....
 3. Fathis.....
 4. Opi.....
 5. Axel.....

Kompetensi Dasar : 4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

Indikator : Membuktikan sifat bunyi yang dihasilkan oleh benda padat dan kaitannya dengan indra pendengaran.

Tujuan : Mengidentifikasi sifat bunyi yang dihasilkan oleh benda padat, cair dan gas dan kaitannya dengan indra pendengaran.

Alat dan bahan : kaleng susu, tali, boneka bebek, air, ember,

Langkah kerja : 1. Amatilah benda –benda yang ada disekitarmu!

4. Ambilah 5 benda yang kalian anggap sebagai sumber bunyi yang telah kalian siapkan
5. Cobalah satu persatu benda yang kalian siapkan, pastikan bahwa benda tersebut dapat merambat melalui benda padat, cair dan gas
6. Catatlah hasil pengamatan mu pada tabel di bawah ini!

Percobaan ke	Media atau perantara perambatan bunyi	Bunyi yang dihasilkan (√)	
		Terdengar	Tidak terdengar
1	Telefon-Telefon dari kaleng	√	
2	Bertepuk Tangan	√	
3	Mendatunkan kaleng	√	
4	Menebuk Mela	√	
5	Membukarkan Batu kedalam air	√	

Apa yang kalian simpulkan tentang Perambatan bunyi

Bunyi bisa merambat melalui udara, zat padat dan zat cair

LEMBAR KERJA SISWA (1)

Eksplorasi sifat – sifat Bunyi yang dihasilkan oleh benda Padat, cair dan gas.

Kelompok Pisang

Nama : 1. Ibnu 6. jessica
 2. Zahra
 3. icha
 4. aman
 5. ayu

Kompetensi Dasar : 4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

Indikator : Membuktikan sifat bunyi yang dihasilkan oleh benda padat dan kaitannya dengan indra pendengaran.

Tujuan : Mengidentifikasi sifat bunyi yang dihasilkan oleh benda padat, cair dan gas dan kaitannya dengan indra pendengaran.

Alat dan bahan : kaleng susu, tali, boneka bebek, air, ember,

Langkah kerja : 1. Amatilah benda – benda yang ada disekitarmu!

4. Ambilah 5 benda yang kalian anggap sebagai sumber bunyi yang telah kalian siapkan
5. Cobalah satu persatu benda yang kalian siapkan, pastikan bahwa benda tersebut dapat merambat melalui benda padat, cair dan gas
6. Catatlah hasil pengamatan mu pada tabel di bawah ini!

Percobaan ke	Media atau perantara perambatan bunyi	Bunyi yang dihasilkan (√)	
		Terdengar	Tidak terdengar
1	telepon-teleponan dari kaleng	✓	
2	Bertepuk tangan	✓	
3	mengjatuhkan kaleng	✓	
4	menepek meja	✓	
5	mengjatuhkan batu kedalam air	✓	

Apa yang kalian simpulkan tentang Perambatan bunyi

Bunyi bisa merambat melalui udara zat padat dan zat cair

LEMBAR KERJA SISWA (2)

Nama : Nadine Aya Yumnaa
 Kelas : IV^A (Empat)

Kompetensi dasar : 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.

Indikator : 1. Mengetahui sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

Sebutkan contoh – contoh sikap dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

No	Sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan	Sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.
1	Mengganggu teman saat Beribadah.	Menghargai dan tidak mengganggu saat teman sedang beribadah.
2	Bermain dengan teman yang hanya satu agama	Bermain dengan teman walaupun berbeda agama.
3	Tidak adanya sikap toleransi pada setiap umat beragama	adanya sikap toleransi pada setiap umat beragama.
4	Tidak menghargai dan menghormati dalam setiap agama, suku, dan ras.	Menghargai dan menghormati dalam setiap agama, suku, dan ras
5	Menghina dan mengejek teman yang berbeda agama, suku, atau ras.	tidak menghina dan mengejek teman yang berbeda agama, suku, atau ras.

LEMBAR KERJA SISWA (2)

Nama : Axel Amalan
 Kelas : IVA (EMPAT A)

Kompetensi dasar : 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Indikator : 1. Mengetahui sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

Sebutkan contoh – contoh sikap dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

No	Sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan	Sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.
1	bertengkar dengan teman	bermain bersama dengan teman
2	tidak bergotong royong dgn tetangga	damai, dan bergotong royong dengan tetangga
3	bertengkar dgn tetangga dan bermusuhan	damai dgn tetangga
4	tdk Menghormati teman yg sedang beribadah	Menghormati teman yg sedang beribadah
5	Mengejek nama budaya bangsa lain	Menghormati budaya bangsa lain

lou

LEMBAR KERJA SISWA (2)

Nama : Ahmad Syauqi A
 Kelas : 4A (Empat)

Kompetensi dasar : 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.

Indikator : 1. Mengetahui sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

Sebutkan contoh – contoh sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

No	Sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan	Sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.
1	Bertengkar dengan teman/orang lain	Berteman dengan orang yg ber beda agama
2	Mengedek teman yg ber beda agama	Saling toleran sesama bangsa Indonesia
3	Membanggakan Suku sendiri	Menjaga nama baik Indonesia
4	Tdk menjaga nama baik Indonesia	Tdk membanggakan Suku sendiri
5	Mengganggu agama lain yg sedang beribadah	Tdk mengganggu agama lain yg sedang beribadah

100

LEMBAR KERJA SISWA (2)

Nama : GIFTI ANZALA SABILA
 Kelas : IV A Sempati

Kompetensi dasar : 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.

Indikator : 1. Mengetahui sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

Sebutkan contoh - contoh sikap dapat memecah persatuan dan kesatuan dan sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.

No	Sikap yang dapat memecah persatuan dan kesatuan	Sikap yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan.
1	berkelahi	bergotong-royong
2	tidak toleransi	toleransi
3	bermain dengan teman yg hanya satu suku bangsa, ras.	Membantu satu sama lain
4	memaksakan agama kepada orang lain	Sering berbuat baik
5	menfitnah orang	tidak merendahkan orang lain

- Nizard Afandi
- Tasya Tri Decfiana
- Gifti Anzala Sabila
- Nadhif Nizar dzinagul Sidai
- kesya galillanayo
- Siti Rihaftri Istiqomah
- Defa Rizki Alamsyah

Cara membuat alat peraga perambatan bunyi

Alat & bahan

- kaleng bekas
- tali/benang jagung
- Sedotan/lidi
- Gunting
- paku

Cara membuat

- kaleng dilubangi dengan paku
- Potong benang jagung kira-kira 1 meter
- Masukkan benang ke dalam lubang kaleng dari luar ke dalam
- Ujung tali di ikat dengan potongan lidi/sedotan
- Alat perambatan bunyi siap digunakan

Kesimpulan

A Alat peraga yang terbuat dari bekas pop mie lebih jelas suaranya daripada alat peraga yang terbuat dari kaleng. Karena, tempat pop mie mempunyai pori-pori sehingga suara terdengar lebih jelas. Sedangkan alat peraga yang terbuat dari kaleng tidak mempunyai pori-pori. Sehingga suara terdengar kurang jelas. Bunyi dapat merambat melalui benda padat

Kelas IV A

Kelompok Manggis

CESSA ADIA SETIAWAN

Fayza Novenia Angwary

Aranda Soffiana.S

Nizaro Appandi

<input type="checkbox"/>	cara membuat alat perambatan bunyi
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Alat dan bahan
1.	gelas pop mie
2.	benang jagung
3.	lidi / sedotan
4.	bunting
5.	paku
6.	palu
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	cara membuatnya
<input type="checkbox"/>	
1.	kaleng di lubangi dengan paku
2.	ambilah benang jagung kira-kira 2 meter lalu di potong
3.	masukkan benang ke dalam lubang kaleng
4.	ujung tali di ikat dengan potongan lidi / sedotan
5.	lalu siap di gunakan
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	kesimpulan
<input type="checkbox"/>	Alat peraga yang terbuat dari bekas pop mie lebih jelas
<input type="checkbox"/>	Suaranya dari pada alat peraga yang terbuat dari kaleng.
<input type="checkbox"/>	Karena tempat pop mie mempunyai pori-pori sehingga
<input type="checkbox"/>	Suara terdengar lebih jelas. Sedangkan kaleng tidak mempunyai
<input type="checkbox"/>	pori-pori sehingga suara terdengar tapi tidak jelas walau
<input type="checkbox"/>	pun bisa terdengar. Bunyi dapat merambat melalui benda
<input type="checkbox"/>	padat.

A

kelas : IV A
 kelompok : Pisang
 Nama : Nur Zahra
 Aman
 M. Gio Zimam
 Jerika Febriyanti
 Fitri Ayu Nirmala
 M. Ibnu Aditya.

Cara membuat alat Peraga Perambatan bunyi

Alat dan bahan: gelas pop mie, tali jagung, lidi / sedotan, gunting, Paku, Palu

Cara membuatnya:

1. kaleng dilubangi dengan Paku
2. ambil benang jagung kira-kira 1 meter lalu dipotong
3. Masukkan benang ke dalam lubang kaleng
4. ujung tali diikat dengan potongan lidi / sedotan
5. lalu siap digunakan

kesimpulan:

Alat Peraga yg terbuat dari bekas Pop mie lebih jelas daripada yg terbuat dari kaleng, karena tempat Pop mie mempunyai Peri-Peri sehingga suara terdengar lebih jelas, alat Peraga yg terbuat dari kaleng tdk mempunyai Peri-Peri sehingga suara terdengar kurang jelas, bunyi dapat merambat melalui benda padat

nama: Anas
Kelas: IVA

No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	Cara membuat Alat Peraga Perambatan Bunyi
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Alat / Bahan: ① kaleng susu, ② tali dogung ③ lidi
<input type="checkbox"/>	④ ganting ⑤ Paku dan Paku
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Cara membuat: ① kaleng di lubang dengan Paku
<input type="checkbox"/>	② ambil Benang dogung Potong kira-kira 1 meter
<input type="checkbox"/>	③ lalu masukkan Benang kedalam lubang kaleng
<input type="checkbox"/>	dari luar ke dalam
<input type="checkbox"/>	④ adung tali diikat dengan potongan lidi/sebetan
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>Siap Digunakan</u>
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Kesimpulan: Alat Peraga yg terbuat dari Bekas Popmie
<input type="checkbox"/>	lebih jelas suaranya dari pada alat peraga
<input type="checkbox"/>	yg terbuat dari kaleng, karena tempat
<input type="checkbox"/>	Popmie mempunyai pori-pori sehingga
<input type="checkbox"/>	Suara terdengar lebih jelas. Sedangkan
<input type="checkbox"/>	alat peraga alat peraga dari kaleng tidak
<input type="checkbox"/>	mempunyai pori-pori sehingga suara
<input type="checkbox"/>	terdengar kurang jelas. Bunyi
<input type="checkbox"/>	dapat merambat melalui benda
<input type="checkbox"/>	padat
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	kelompok: Durian
<input type="checkbox"/>	nama: anas, Dien, rafi, farrel, er, aisyah
<input type="checkbox"/>	nama : citra
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

People become fools when they stop asking questions

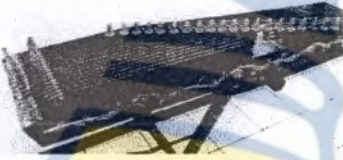


SOAL UJI KEMAMPUAN PENALARAN SISWA

Nama : Kooq

Kelas : kontrol

Jawablah soal dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Melalui media apa saja bunyi dapat merambat sampai ke telinga kita?
udara, gas, benda padat, benda cair
2. Wujud membina persatuan dan kesatuan tidak hanya mementingkan kepentingan diri sendiri maupun kelompok, tetapi lebih mengutamakan kepentingan diri sendiri
3. Bunyi yang getarannya kurang dari 20 Hz disebut ultrasonik
4. Gerak kepala seperti mengangguk dalam tempo lambat sampai cepat disebut ~~ate~~ presto
5. Bunyi yang dapat didengar oleh kuda adalah bunyi ultrasonik
6. Sebutkan contoh perilaku yang dapat memecah keberagaman! tidak mengabaikan keberagaman
7.  Alat musik disamping dapat menghasilkan bunyi dengan cara di petik
8. Cobalah perhatikan suara yang dihasilkan oleh sumber bunyi, semakin cepat getaran benda maka semakin keras bunyi yang dihasilkan.
9. Tuliskan sikapmu yang mencerminkan pengamalan dari Pancasila tolong menolong, toleransi
10. Dengan menggunakan kaleng yang diikat oleh benang jagung kalian dapat bermain telpon-telponan dan mendengar suara dari sebrang, percobaan ini membuktikan bahwa bunyi dapat melalui gemanya

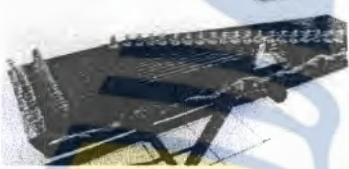
40

SOAL UJI KEMAMPUAN PENALARAN SISWA

Nama : *R008*

Kelas : *4^B (empat) / kontrol*

Jawablah soal dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Melalui media apa saja bunyi dapat merambat sampai ke telinga kita?
udara, padat, cair, gas
2. Wujud membina persatuan dan kesatuan tidak hanya mementingkan kepentingan diri sendiri maupun kelompok, tetapi lebih mengutamakan kepentingan...*orang lain.*
3. Bunyi yang getarannya kurang dari 20 Hz disebut...*Infra sonik.*
4. Gerak kepala seperti mengangguk dalam tempo lambat sampai cepat disebut!
Gerak Anggukkan.
5. Bunyi yang dapat didengar oleh kuda adalah bunyi...*audio sonik.*
6. Sebutkan contoh perilaku yang dapat memecah keberagaman!
mementingkan keberagaman diri sendiri.
7.  Alat musik disamping dapat menghasilkan bunyi dengan cara...*tipetik*
8. Cobalah perhatikan suara yang dihasilkan oleh sumber bunyi, semakin cepat getaran benda maka semakin...*keras* bunyi yang dihasilkan.
9. Tuliskan sikapmu yang mencerminkan pengamalan dari Pancasila
Tolong - menolong.
10. Dengan menggunakan kaleng yang diikat oleh benang jagung kalian dapat bermain telpon-telponan dan mendengar suara dari sebrang, percobaan ini membuktikan bahwa bunyi dapat melalui...*getaran suara.*

80

65

SOAL UJI KEMAMPUAN PENALARAN SISWA

Nama : IB

Kelas : X Periman

Jawablah soal dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Melalui media apa saja bunyi dapat merambat sampai ke telinga kita?

benda padat

1/2

2. Wujud membina persatuan dan kesatuan tidak hanya mementingkan kepentingan diri sendiri maupun kelompok, tetapi lebih mengutamakan

kepentingan orang lain

A.

3. Bunyi yang getarannya kurang dari 20 Hz disebut super sonik

✓

4. Gerak kepala seperti mengangguk dalam tempo lamban sampai cepat disebut!

5. Bunyi yang dapat didengar oleh kuda adalah bunyi ultra sonik

✓

6. Sebutkan contoh perilaku yang dapat memecah keberagaman!

tidak bertoleransi
mendiskriminasi

A

7.



Alat musik disamping dapat menghasilkan bunyi dengan cara di pukul

A

8. Cobalah perhatikan suara yang dihasilkan oleh sumber bunyi, semakin cepat getaran benda maka semakin keras... bunyi yang dihasilkan.

A

9. Tuliskan sikapmu yang mencerminkan pengamalan dari Pancasila

bertoleransi

membantu orang lain

A

10. Dengan menggunakan kaleng yang diikat oleh benang jagung kalian dapat

bermain telpon-telponan dan mendengar suara dari sebrang, percobaan ini

membuktikan bahwa bunyi dapat melalui udara

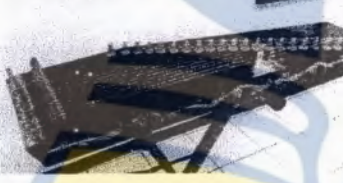
A

90.

SOAL UJI KEMAMPUAN PENALARAN SISWA

Nama : E.009

Kelas : IV^A**Jawablah soal dibawah ini dengan jawaban yang tepat!**

1. Melalui media apa saja bunyi dapat merambat sampai ke telinga kita?
udara, padat, cair, gas
2. Wujud membina persatuan dan kesatuan tidak hanya mementingkan kepentingan diri sendiri maupun kelompok, tetapi lebih mengutamakan kepentingan orang lain
3. Bunyi yang getarannya kurang dari 20 Hz disebut infrasonik
4. Gerak kepala seperti mengangguk dalam tempo lamban sampai cepat disebut angukan
5. Bunyi yang dapat didengar oleh kuda adalah bunyi audiosonik
6. Sebutkan contoh perilaku yang dapat memecah keberagaman! Memintakan keragaman diri sendiri
7.  Alat musik disamping dapat menghasilkan bunyi dengan cara dipetik
8. Cobalah perhatikan suara yang dihasilkan oleh sumber bunyi, semakin cepat getaran benda maka semakin keras.. bunyi yang dihasilkan.
9. Tuliskan sikapmu yang mencerminkan pengamalan dari Pancasila Tolong menolong
10. Dengan menggunakan kaleng yang diikat oleh benang jagung kalian dapat bermain telpon-telponan dan mendengar suara dari sebrang, percobaan ini membuktikan bahwa bunyi dapat melalui getaran suara yang berasal dari tali

SOAL PRETEST MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR

LEMBAR EVALUASI SISWA

20

Nama : *K. M. M.*
 Kelas :
 Hari Tanggal :

Berilah tanda silang pada huruf a ,b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita ...
 a. asingkan c. berikan
 b. hilangkan d. lestarikan
2. Tanduk Kerbau pada puncak atap rumah gadang memiliki arti ...
 a. kekuatan c. Kemenangan
 b. keberanian d. Kekompakan
3. Benda- benda dapat mengeluarkan bunyi, karena benda tersebut ...
 a. bergoyang c. bergetar
 b. berwarna d. berpindah tempat
4. Unsur utama dalam tari daerah adalah ...
 a. jumlah penonton c. wajah penari
 b. gerakannya d. tata riasnya
5. Berikut adalah yang bukan identitas nasional Indonesia adalah ...
 a. bahasa Indonesia c. kepala naga
 b. garuda pancasila d. bendera merah putih
6. Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali ...
 a. suku bangsa b. budaya c. gagasan d. agama
7. Suku Asmat berasal dari provinsi ...
 a. Jawa Barat b. Papua c. Sumatera Utara d. Bali
8. Berikut adalah media perambatan bunyi Kecuali ...
 a. benda padat b. benda cair c. gas d. ruang hampa udara
9. Hal- hal yang dapat memecah persatuan dan kesatuan adalah ...
 a. merasa daerahnya paling baik
 b. membantu teman yang membutuhkan

18. salah satu gerakan tangan pada tari saman ketika ujung jari telunjuk mengambil benda ringan seperti garam disebut. . . .
- a. angguk c. girek
b. tepok d. cerkop
19. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh
- a. kuda dan anjing c. kelelawar dan manusia
b. jangkrik dan anjing d. kuda dan lumba-lumba
20. Rumah adat dari daerah Jawa Tengah disebut ...
- a. Rumah Panjang c. Rumah Joglo
b. Rumah Keraton d. Rumah gadang
21. Di bawah ini contoh karya seni dua dimensi , kecuali...
- a. Melukis c. Kolase
b. Mengukir d. Mengambar
22. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah
- a. peran dan tanggung jawab yang jelas c. berburuk sangka kepada orang lain
b. ingin berbagi ide dan pikiran d. keinginan untuk mencapai tujuan
23. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu
- a. pemandangan alam c. tradisi
b. bahasa d. pengetahuan
24. Bunyi pantul yang terdengar setelah bunyi asli disebut
- a. frekuensi c. gema
b. gaung d. ampilitudo
25. Berikut ini yang bukan merupakan bagian luar telinga adalah
- a. daun telinga c. rumah siput
b. lubang telinga d. saluran telinga luar
26. Bangsa Indonesia harus agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
- a. peduli c. terpecah-belah
b. bersatu d. sombong dengan daerah asalnya
27. salah satu cara mempersatukan keberagaman adalah
- a. tolong menolong c. bekerja sendiri sendiri
b. mau menang sendiri d. menjelek-jelekan daerah lain
28. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
- a. hanya mempelajari budaya sendiri
b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
c. menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda
d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan

SOAL PRETEST MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR

LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama : k 20,
Kelas :
Hari Tanggal :

Berilah tanda silang pada huruf a ,b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita ...
 a. asingkan c. berikan
 b. hilangkan d. lestarikan
2. Tanduk Kerbau pada puncak atap rumah gadang memiliki arti ...
 a. kekuatan c. Kemenangan
 b. keberanian d. Kekompakan
3. Benda- benda dapat mengeluarkan bunyi, karena benda tersebut ...
 a. bergoyang c. bergetar
 b. berwarna d. berpindah tempat
4. Unsur utama dalam tari daerah adalah ...
 a. jumlah penonton c. wajah penari
 b. gerakannya d. tata riasnya
5. Berikut adalah yang bukan identitas nasional Indonesia adalah ...
 a. bahasa Indonesia d. kepala naga
 b. garuda pancasila d. bendera merah putih
6. Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali ...
 a. suku bangsa b. budaya d. gagasan d. agama
7. Suku Asmat berasal dari provinsi ...
 a. Jawa Barat b. Papua c. Sumatera Utara d. Bali
8. Berikut adalah media perambatan bunyi Kecuali ...
 a. benda padat b. benda cair c. gas d. ruang hampa udara
9. Hal- hal yang dapat memecah persatuan dan kesatuan adalah ...
 a. merasa daerahnya paling baik
 b. membantu teman yang membutuhkan

18. salah satu gerakan tangan pada tari saman ketika ujung jari telunjuk mengambil benda ringan seperti garam disebut . . .
- a. angguk c. girek
b. tepok d. cerkop
19. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh
- a. kuda dan anjing c. kelelawar dan manusia
b. jangkrik dan anjing d. kuda dan lumba-lumba
20. Rumah adat dari daerah Jawa Tengah disebut ...
- a. Rumah Panjang b. Rumah Keraton
c. Rumah Joglo d. Rumah gadang
21. Dibawah ini contoh karya seni dua dimensi , kecuali...
- a. Melukis c. Kolase
b. Mengukir d. Menggambar
22. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah
- a. peran dan tanggung jawab yang jelas b. berburuk sangka kepada orang lain
c. ingin berbagi ide dan pikiran d. keinginan untuk mencapai tujuan
23. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu
- a. pemandangan alam c. tradisi
b. bahasa d. pengetahuan
24. Bunyi pantul yang terdengar setelah bunyi asli disebut
- a. frekuensi c. gema
b. gaung d. ampilitudo
25. Berikut ini yang bukan merupakan bagian luar telinga adalah
- a. daun telinga c. rumah siput
b. lubang telinga d. saluran telinga luar
26. Bangsa Indonesia harus agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
- a. peduli c. terpecah-belah
b. bersatu d. sombong dengan daerah asalnya
27. salah satu cara mempersatukan keberagaman adalah
- a. tolong menolong c. bekerja sendiri sendiri
b. mau menang sendiri d. menjelek-jelekan daerah lain
28. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
- a. hanya mempelajari budaya sendiri
b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
c. menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda
d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan

SOAL PRETEST MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR

LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama : 1.09

Kelas :

Hari Tanggal :

23

Berilah tanda silang pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita ...
 - a. asingkan
 - b. hilangkan
 - c. berikan
 - d. lestarikan
2. Tanduk Kerbau pada puncak atap rumah gadang memiliki arti ...
 - a. kekuatan
 - b. keberanian
 - c. Kemenangan
 - d. Kekompakan
3. Benda- benda dapat mengeluarkan bunyi, karena benda tersebut ...
 - a. bergoyang
 - b. berwarna
 - c. bergetar
 - d. berpindah tempat
4. Unsur utama dalam tari daerah adalah ...
 - a. jumlah penonton
 - b. gerakannya
 - c. wajah penari
 - d. tata riasnya
5. Berikut adalah yang bukan identitas nasional Indonesia adalah ...
 - a. bahasa Indonesia
 - b. garuda pancasila
 - c. kepala naga
 - d. bendera merah putih
6. Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali ...
 - a. suku bangsa
 - b. budaya
 - c. gagasan
 - d. agama
7. Suku Asmat berasal dari provinsi ...
 - a. Jawa Barat
 - b. Papua
 - c. Sumatera Utara
 - d. Bali
8. Berikut adalah media perambatan bunyi Kecuali ...
 - a. benda padat
 - b. benda cair
 - c. gas
 - d. ruang hampa udara
9. Hal- hal yang dapat memecah persatuan dan kesatuan adalah ...
 - a. merasa daerahnya paling baik
 - b. membantu teman yang membutuhkan

18. salah satu gerakan tangan pada tari saman ketika ujung jari telunjuk mengambil benda ringan seperti garam disebut . . .
- a. angguk c. girek
b. tepok cerkop
19. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh
- kuda dan anjing c. kelelawar dan manusia
b. jangkrik dan anjing d. kuda dan lumba-lumba
20. Rumah adat dari daerah Jawa Tengah disebut ...
- a. Rumah Panjang c. Rumah Joglo
 Rumah Keraton d. Rumah gadang
21. Dibawah ini contoh karya seni dua dimensi , kecuali...
- a. Melukis Kolase
b. Mengukir d. Mengambar
22. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah
- a. peran dan tanggung jawab yang jelas berburuk sangka kepada orang lain
b. ingin berbagi ide dan pikiran d. keinginan untuk mencapai tujuan
23. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu
- a. pemandangan alam c. tradisi
b. bahasa d. pengetahuan
24. Bunyi pantul yang terdengar setelah bunyi asli disebut
- a. frekuensi c. gema
 gaung d. ampilitudo
25. Berikut ini yang bukan merupakan bagian luar telinga adalah
- a. daun telinga c. rumah siput
b. lubang telinga saluran telinga luar
26. Bangsa Indonesia harus agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
- a. peduli c. terpecah-belah
 bersatu d. sombong dengan daerah asalnya
27. salah satu cara mempersatukan keberagaman adalah
- tolong menolong c. bekerja sendiri sendiri
b. mau menang sendiri d. menjelek-jelekan daerah lain
28. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
- a. hanya mempelajari budaya sendiri
b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
 menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda
d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan

SOAL PRETEST MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR

LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama : E 21
 Kelas :
 Hari Tanggal :

80.

Berilah tanda silang pada huruf a ,b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita ...
 a. asingkan c. berikan
 b. hilangkan d. lestarikan
2. Tanduk Kerbau pada puncak atap rumah gadang memiliki arti ...
 a. kekuatan c. Kemenangan
 b. keberanian d. Kekompakan
3. Benda- benda dapat mengeluarkan bunyi, karena benda tersebut ...
 a. bergoyang b. bergetar
 b. berwarna d. berpindah tempat
4. Unsur utama dalam tari daerah adalah ...
 a. jumlah penonton c. wajah penari
 b. gerakannya d. tata riasnya
5. Berikut adalah yang bukan identitas nasional Indonesia adalah ...
 a. bahasa Indonesia b. kepala naga
 b. garuda pancasila d. bendera merah putih
6. Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali ...
 a. suku bangsa b. budaya c. gagasan d. agama
7. Suku Asmat berasal dari provinsi ...
 a. Jawa Barat b. Papua c. Sumatera Utara d. Bali
8. Berikut adalah media perambatan bunyi Kecuali ...
 a. benda padat b. benda cair c. gas d. ruang hampa udara
9. Hal- hal yang dapat memecah persatuan dan kesatuan adalah ...
 a. merasa daerahnya paling baik
 b. membantu teman yang membutuhkan

18. salah satu gerakan tangan pada tari saman ketika ujung jari telunjuk mengambil benda ringan seperti garam disebut
- a. angguk c. girek
b. tepok d. cerkop
19. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh
- a. kuda dan anjing c. kelelawar dan manusia
b. jangkrik dan anjing d. kuda dan lumba-lumba
20. Rumah adat dari daerah Jawa Tengah disebut ...
- a. Rumah Panjang c. Rumah Joglo
b. Rumah Keraton d. Rumah gadang
21. Dibawah ini contoh karya seni dua dimensi , kecuali...
- a. Melukis c. Kolase
b. Mengukir d. Mengambar
22. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah
- a. peran dan tanggung jawab yang jelas b. berburuk sangka kepada orang lain
b. ingin berbagi ide dan pikiran d. keinginan untuk mencapai tujuan
23. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu
- a. pemandangan alam c. tradisi
b. bahasa d. pengetahuan
24. Bunyi pantul yang terdengar setelah setelah bunyi asli disebut
- a. frekuensi c. gema
b. gaung d. ampilitudo
25. Berikut ini yang bukan merupakan bagian luar telinga adalah
- a. daun telinga c. rumah siput
b. lubang telinga d. saluran telinga luar
26. Bangsa Indonesia harus agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
- a. peduli c. terpecah-belah
b. bersatu d. sombong dengan daerah asalnya
27. salah satu cara mempersatukan keberagaman adalah
- a. tolong menolong c. bekerja sendiri sendiri
b. mau menang sendiri d. menjelek-jelekan daerah lain
28. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
- a. hanya mempelajari budaya sendiri
b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
c. menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda
d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan

**SOAL POSTTEST MODEL PROJECT BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA GAMBAR**

LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama : K 02
Kelas :
Hari Tanggal :

60

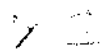
Berilah tanda silang pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini sikap yang menunjukkan persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah
 - a. membuat suara gaduh didalam kelas
 - b. saling bekerja sama saat piket kelas
 - c. tidak menyapa guru sebelum masuk kelas
 - d. saling menyontek saat ujian
2. Suku bugis berasal dari . . .
 - a. Sumatra Utara
 - b. Kalimantan Tengah
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. Papua
3. Benda benda dapat mengeluarkan bunyi, karena benda tersebut . . .
 - a. bergoyang
 - b. bergetar
 - c. berwarna
 - d. berpindah tempat
4. Unsur utama dalam tari daerah adalah . . .
 - a. jumlah penonton
 - b. gerakannya
 - c. wajah penari
 - d. tata riasnya
5. Berikut adalah media perambatan bunyi ,kecuali . . .
 - a. benda padat
 - b. benda cair
 - c. benda gas
 - d. ruang hampa udara
6. Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali . . .
 - a. agama
 - b. budaya
 - c. gagasan
 - d. suku bangsa
7. Suku Asmat berasal dari provinsi . . .
 - a. Papua
 - b. Kalimantan Timur
 - c. Sumatera Utara
 - d. Bali

17. Bunyi pantul yang diikuti bunyi asli disebut ...
a. gaung c. getar
b. gema d. nada
18. Dibawah ini sikap yang dapat memicu perpecahan adalah ...
a. kerja bakti b. menghina agama lain
c. menolong korban gempa d. membangun jembatan
19. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh
a. kuda dan angsa c. kelelawar dan manusia
b. jangkrik dan anjing d. kuda dan lumba-lumba
20. Rumah adat dari daerah Jawa Tengah disebut ...
a. Rumah Panjang c. Rumah Joglo
b. Rumah Keraton d. Rumah gadang
21. salah satu gerakan pada tari saman Gerak kepala berputar seperti baling-baling disebut...
a. Anguk c. Cekrop
b. Girek d. Tepok
22. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah
a. peran dan tanggung jawab yang jelas
b. ingin berbagi ide dan pikiran
c. berburuk sangka kepada orang lain
d. keinginan untuk mencapai tujuan
23. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu
a. pemandangan alam c. tradisi
b. bahasa d. pengetahuan
24. Bunyi pantul yang terdengar setelah setelah bunyi asli disebut
a. frekuensi c. gema
b. gaung d. ampilitudo
25. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita ...
a. lestarikan c. berikan
b. hilangkan d. asingkan
26. Bangsa Indonesia harus agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
a. peduli c. terpecah-belah
b. bersatu d. sombong dengan daerah asalnya

**SOAL POSTTEST MODEL PROJECT BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA GAMBAR**

LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama : 
Kelas :
Hari Tanggal :



Berilah tanda silang pada huruf a ,b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini sikap yang menunjukkan persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah
 - a. membuat suara gaduh didalam kelas
 - b. saling bekerja sama saat piket kelas
 - c. tidak menyapa guru sebelum masuk kelas
 - d. saling menyontek saat ujian
2. Suku bugis berasal dari . . .
 - a. Sumatra Utara
 - b. Kalimantan Tengah
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. Papua
3. Benda benda dapat mengeluarkan bunyi, karena benda tersebut . . .
 - a. bergoyang
 - b. bergetar
 - c. berwarna
 - d. berpindah tempat
4. Unsur utama dalam tari daerah adalah . . .
 - a. jumlah penonton
 - b. gerakannya
 - c. wajah penari
 - d. tata riasnya
5. Berikut adalah media perambatan bunyi ,kecuali . . .
 - a. benda padat
 - b. benda cair
 - c. benda gas
 - d. ruang hampa udara
6. Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali . . .
 - a. agama
 - b. budaya
 - c. gagasan
 - d. suku bangsa
7. Suku Asmat berasal dari provinsi . . .
 - a. Papua
 - b. Kalimantan Timur
 - c. Sumatera Utara
 - d. Bali

17. Bunyi pantul yang diikuti bunyi asli disebut . . .
- a. gaung c. getar
~~b. gema~~ d. nada
18. Dibawah ini sikap yang dapat memicu perpecahan adalah . . .
- a. kerja bakti ~~b. menghina agama lain~~
 c. menolong korban gempa d. membangun jembatan
19. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh
- ~~a. kuda dan angsa~~ c. kelelawar dan manusia
 b. jangkrik dan anjing d. kuda dan lumba-lumba
20. Rumah adat dari daerah Jawa Tengah disebut . . .
- a. Rumah Panjang ~~c. Rumah Joglo~~
 b. Rumah Keraton d. Rumah gadang
- ~~21. salah satu gerakan pada tari saman Gerak kepala berputar seperti baling-baling disebut...~~
- ~~a. Anguk~~ c. Cekrop
~~b. Girek~~ d. Tepok
22. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah
- a. peran dan tanggung jawab yang jelas
 b. ingin berbagi ide dan pikiran
~~c. berburuk sangka kepada orang lain~~
 d. keinginan untuk mencapai tujuan
23. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu
- a. pemandangan alam ~~c. tradisi~~
 b. bahasa d. pengetahuan
- ~~24. Bunyi pantul yang terdengar setelah setelah bunyi asli disebut~~
- ~~a. frekuensi~~ c. gema
~~b. gaung~~ d. ampilitudo
25. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita . . .
- ~~a. lestarikan~~ c. berikan
 b. hilangkan d. asingkan
26. Bangsa Indonesia harus agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
- a. peduli c. terpecah-belah
~~b. bersatu~~ d. sombong dengan daerah asalnya

**SOAL POSTTEST MODEL PROJECT BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA GAMBAR**

LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama : E 14
Kelas :
Hari Tanggal :

7,7

Berilah tanda silang pada huruf a ,b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini sikap yang menunjukkan persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah
 - a. membuat suara gaduh didalam kelas
 - b. saling bekerja sama saat piket kelas
 - c. tidak menyapa guru sebelum masuk kelas
 - d. saling menyontek saat ujian
2. Suku bugis berasal dari . . .
 - a. Sumatra Utara
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Kalimantan Tengah
 - d. Papua
3. Benda benda dapat mengeluarkan bunyi, karena benda tersebut . . .
 - a. bergoyang
 - b. bergetar
 - c. berwarna
 - d. berpindah tempat
4. Unsur utama dalam tari daerah adalah . . .
 - a. jumlah penonton
 - b. gerakannya
 - c. wajah penari
 - d. tata riasnya
5. Berikut adalah media perambatan bunyi ,kecuali . . .
 - a. benda padat
 - b. benda gas
 - c. benda cair
 - d. ruang hampa udara
6. Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali . . .
 - a. agama
 - b. budaya
 - c. gagasan
 - d. suku bangsa
7. Suku Asmat berasal dari provinsi . . .
 - a. Papua
 - b. Kalimantan Timur
 - c. Sumatera Utara
 - d. Bali

17. Bunyi pantul yang diikuti bunyi asli disebut ...
 a. gaung c. getar
 b. gema d. nada
18. Dibawah ini sikap yang dapat memicu perpecahan adalah ...
 a. kerja bakti b. menghina agama lain
 c. menolong korban gempa d. membangun jembatan
19. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh ...
 a. kuda dan angsa c. kelelawar dan manusia
 b. jangkrik dan anjing d. kuda dan lumba-lumba
20. Rumah adat dari daerah Jawa Tengah disebut ...
 a. Rumah Panjang b. Rumah Keraton
 c. Rumah Joglo d. Rumah gadang
21. salah satu gerakan pada tari saman Gerak kepala berputar seperti baling-baling disebut...
 a. Anguk c. Cekrop
 b. Girek d. Tepok
22. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah ...
 a. peran dan tanggung jawab yang jelas
 b. ingin berbagi ide dan pikiran
 c. berburuk sangka kepada orang lain
 d. keinginan untuk mencapai tujuan
23. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu ...
 a. pemandangan alam b. bahasa
 c. tradisi d. pengetahuan
24. Bunyi pantul yang terdengar setelah setelah bunyi asli disebut ...
 a. frekuensi c. gema
 b. gaung d. ampilitudo
25. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita ...
 a. lestarikan b. hilangkan
 c. berikan d. asingkan
26. Bangsa Indonesia harus ... agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
 a. peduli c. terpecah-belah
 b. bersatu d. sombong dengan daerah asalnya

**SOAL POSTTEST MODEL PROJECT BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA GAMBAR**

LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama :
Kelas :
Hari Tanggal :

100


Berilah tanda silang pada huruf a ,b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini sikap yang menunjukkan persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah
 - a. membuat suara gaduh didalam kelas
 - b. saling bekerja sama saat piket kelas
 - c. tidak menyapa guru sebelum masuk kelas
 - d. saling menyontek saat ujian
2. Suku bugis berasal dari . . .
 - a. Sumatra Utara
 - b. Kalimantan Tengah
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. Papua
3. Benda benda dapat mengeluarkan bunyi, karena benda tersebut . . .
 - a. bergoyang
 - b. bergetar
 - c. berwarna
 - d. berpindah tempat
4. Unsur utama dalam tari daerah adalah . . .
 - a. jumlah penonton
 - b. gerakannya
 - c. wajah penari
 - d. tata riasnya
5. Berikut adalah media perambatan bunyi ,kecuali . . .
 - a. benda padat
 - b. benda cair
 - c. benda gas
 - d. ruang hampa udara
6. Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali . . .
 - a. agama
 - b. budaya
 - c. gagasan
 - d. suku bangsa
7. Suku Asmat berasal dari provinsi . . .
 - a. Papua
 - b. Kalimantan Timur
 - c. Sumatera Utara
 - d. Bali

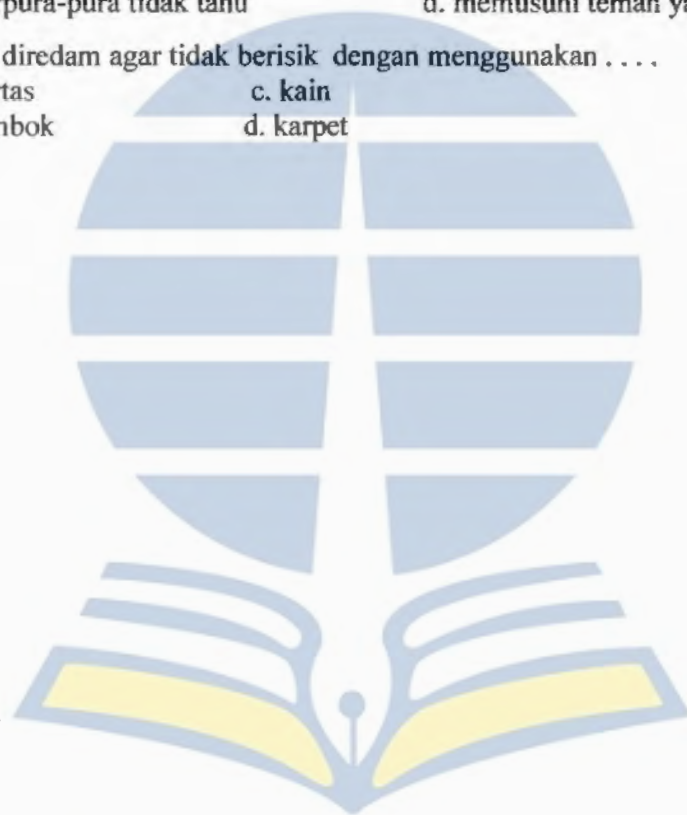
17. Bunyi pantul yang diikuti bunyi asli disebut ...
a. gaung
b. gema
c. getar
d. nada
18. Dibawah ini sikap yang dapat memicu perpecahan adalah ...
a. kerja bakti
c. menolong korban gempa
b. menghina agama lain
d. membangun jembatan
19. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh ...
a. kuda dan angsa
b. jangkrik dan anjing
c. kelelawar dan manusia
d. kuda dan lumba-lumba
20. Rumah adat dari daerah Jawa Tengah disebut ...
a. Rumah Panjang
b. Rumah Keraton
c. Rumah Joglo
d. Rumah gadang
21. salah satu gerakan pada tari saman Gerak kepala berputar seperti baling-baling disebut...
a. Anguk
b. Girek
c. Cekrop
d. Tepok
22. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah ...
a. peran dan tanggung jawab yang jelas
b. ingin berbagi ide dan pikiran
c. berburuk sangka kepada orang lain
d. keinginan untuk mencapai tujuan
23. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu ...
a. pemandangan alam
b. bahasa
c. tradisi
d. pengetahuan
24. Bunyi pantul yang terdengar setelah bunyi asli disebut ...
a. frekuensi
b. gaung
c. gema
d. ampilitudo
25. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita ...
a. lestarikan
b. hilangkan
c. berikan
d. asingkan
26. Bangsa Indonesia harus ... agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
a. peduli
b. bersatu
c. terpecah-belah
d. sombong dengan daerah asalnya

27. Salah satu gerakan pada tari saman yaitu ujung jari telunjuk seakan mengambil benda ringan seperti garam dalam tarian saman disebut
a. cerkop b. anguk c. girek d. tepok
28. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
a. hanya mempelajari budaya sendiri
b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
c. menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda
d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan
29. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
a. menyalahkan teman yang lain c. berani meminta maaf
b. berpura-pura tidak tahu d. memusuhi teman yang lain
30. bunyi diredam agar tidak berisik dengan menggunakan
a. kertas c. kain
b. tembok d. karpet



8. Berikut adalah yang bukan identitas nasional Indonesia adalah . . .
- | | |
|---------------------|------------------------|
| a. bahasa Indonesia | c. kepala naga |
| b. garuda Pancasila | d. bendera merah putih |
9. dibawah ini nama Alat music tradisional dari minahasa yaitu . . .
- | | | | |
|--|-------------|-----------|------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> a. Kolintang | b. seruling | c. calung | d. gendang |
|--|-------------|-----------|------------|
10. Keberadaan masyarakat yang berbeda beda merupakan . . . bagi bangsa Indonesia.
- | | |
|------------|---|
| a. ancaman | c. kesulitan |
| b. beban | <input checked="" type="checkbox"/> d. kekayaan |
11. Jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut . . .
- | | |
|--|-----------------|
| a. tari kreasi | c. tari klasik |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. tari adat | d. tari inovasi |
12. Perhatikan gambar dibawah ini
- 
- gambar diatas adalah rumah adat suku . . .
- | | |
|--|----------|
| a. Dayak | c. Nias |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Papua | d. Sunda |
13. Hewan yang dapat mengeluarkan suara ultrasonik adalah..
- | | |
|--|------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> a. lumba-lumba dan kelelawar | c. jangkrik dan anjing |
| b. kuda dan manusia | d. cecak dan angsa |
14. frekuensi gelombang ultra sonic adalah...
- | | |
|---|-------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> a. < 20 hertz | c. > 20.000 hertz |
| b. 20-20.000 hertz | d. 200 hertz |
15. gelombang audiosonik dapat dimanfaatkan untuk . . .
- | | |
|--|---------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> a. speaker | c. mendeteksi janin (USG) |
| b. mengukur kedalaman laut | d. kaca mata tuna netra |
16. alat musik angklung dan calung berasal dari provinsi . . .
- | | |
|---|----------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> a. Jawa Barat | c. Jawa Tengah |
| b. Jawa Timur | d. Bali |

27. Salah satu gerakan pada tari saman yaitu ujung jari telunjuk seakan mengambil benda ringan seperti garam dalam tarian saman disebut
- a. cercop b. anguk c. girek d. tepok
28. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
- a. hanya mempelajari budaya sendiri
b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
c. menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda
d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan
29. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
- a. menyalahkan teman yang lain c. berani meminta maaf
b. berpura-pura tidak tahu d. memusuhi teman yang lain
30. bunyi diredam agar tidak berisik dengan menggunakan
- a. kertas c. kain
b. tembok d. karpet



8. Berikut adalah yang bukan identitas nasional Indonesia adalah . . .

- a. bahasa Indonesia c. kepala naga
b. garuda pancasila d. bendera merah putih

9. dibawah ini nama Alat music tradisional dari minahasa yaitu. . .

- a. Kolintang b. seruling c. calung d. gendang

10. Keberadaan masyarakat yang berbeda beda merupakan . . . bagi bangsa Indonesia.

- a. ancaman c. kesulitan
b. beban d. kekayaan

11. Jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut . . .

- a. tari kreasi c. tari klasik
b. tari adat d. tari inovasi

12. Perhatikan gambar dibawah ini



gambar diatas adalah rumah adat suku . . .

- a. Dayak c. Nias
b. Papua d. Sunda

13. Hewan yang dapat mengeluarkan suara ultrasonik adalah..

- a. lumba-lumba dan kelelawar c. jangkrik dan anjing
b. kuda dan manusia d. cecak dan angsa

14. frekuensi gelombang ultra sonic adalah...

- a. < 20 hertz c. > 20.000 hertz
b. 20-20.000 hertz d. 200 hertz

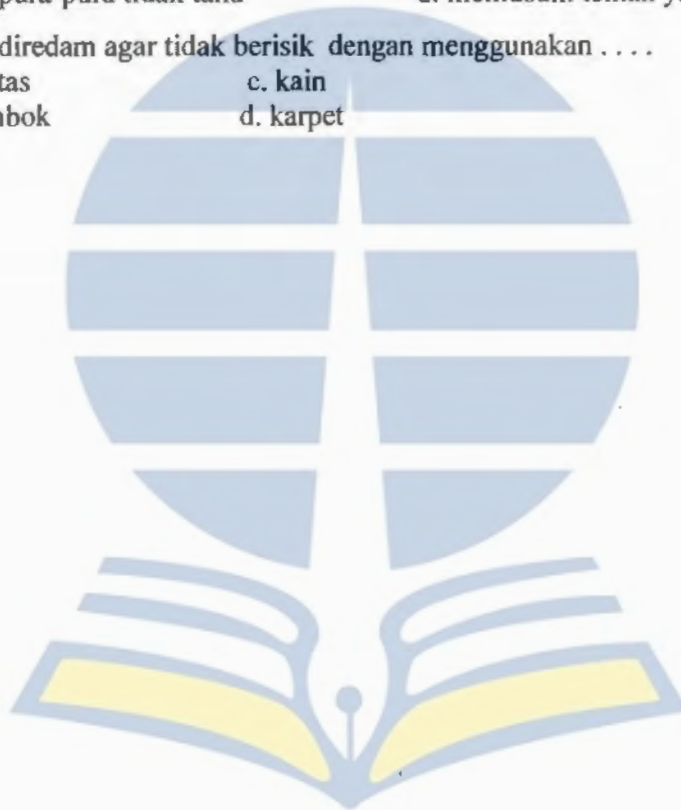
15. gelombang audiosonik dapat dimanfaatkan untuk . . .


- a. speaker c. mendeteksi janin (USG)
b. mengukur kedalaman laut d. kaca mata tuna netra

16. alat musik angklung dan calung berasal dari provinsi . . .

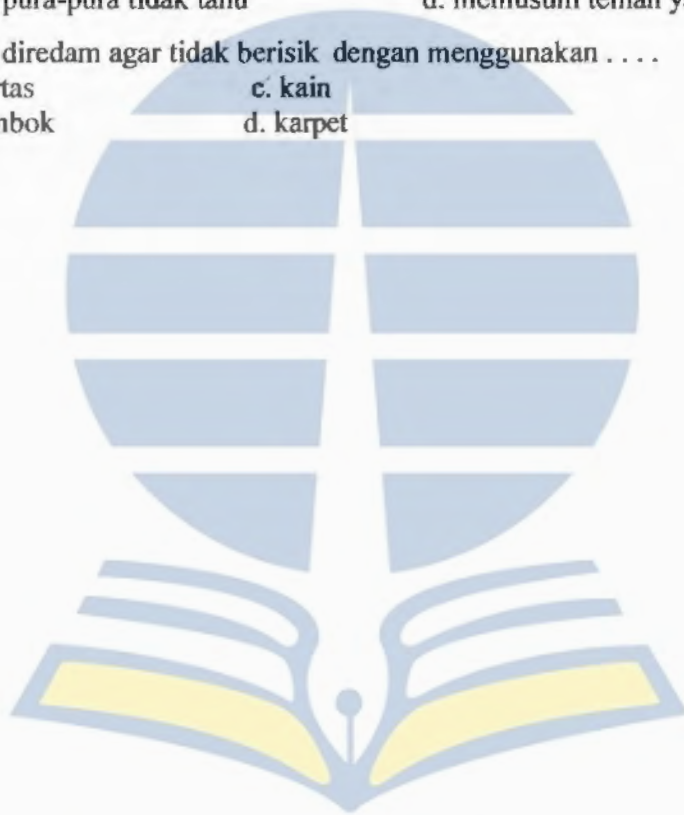
- a. Jawa Barat c. Jawa Tengah
b. Jawa Timur d. Bali


- ~~27.~~ Salah satu gerakan pada tari saman yaitu ujung jari telunjuk seakan mengambil benda ringan seperti garam dalam tarian saman disebut
a. cerkop b. anguk ~~c. girek~~ d. tepok
28. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
a. hanya mempelajari budaya sendiri
b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
~~c. menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda~~
d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan
29. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
a. menyalahkan teman yang lain ~~c. berani meminta maaf~~
b. berpura-pura tidak tahu d. memusuhi teman yang lain
- ~~30.~~ bunyi diredam agar tidak berisik dengan menggunakan
a. kertas c. kain
~~b. tembok~~ d. karpet



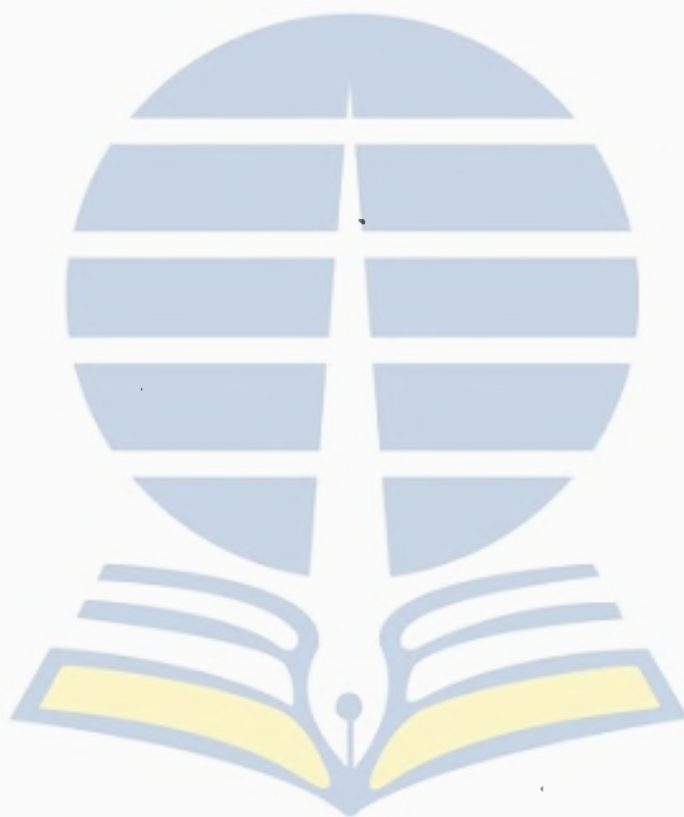
8. Berikut adalah yang bukan identitas nasional Indonesia adalah . . .
- a. bahasa Indonesia ~~c. kepala naga~~
 b. garuda pancasila d. bendera merah putih
9. dibawah ini nama Alat music tradisional dari minahasa yaitu . . .
- ~~a. Kolintang~~ b. seruling c. calung d. gendang
10. Keberadaan masyarakat yang berbeda beda merupakan . . . bagi bangsa Indonesia.
- a. ancaman c. kesulitan
 b. beban ~~d. kekayaan~~
11. Jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut . . .
- ~~a. tari kreasi~~ c. tari klasik
 b. tari adat d. tari inovasi
12. Perhatikan gambar dibawah ini
- 
- gambar diatas adalah rumah adat suku . . .
- ~~a. Dayak~~ c. Nias
 b. Papua d. Sunda
13. Hewan yang dapat mengeluarkan suara ultrasonik adalah..
- ~~a. lumba-lumba dan kelelawar~~ c. jangkrik dan anjing
 b. kuda dan manusia d. cecak dan angsa
14. frekuensi gelombang ultra sonic adalah...
- a. < 20 hertz ~~b. > 20.000 hertz~~
 b. 20-20.000 hertz d. 200 hertz
15. gelombang audiosonik dapat dimanfaatkan untuk . . .
- ~~a. speaker~~ c. mendeteksi janin (USG)
 b. mengukur kedalaman laut d. kaca mata tuna netra
16. alat musik angklung dan calung berasal dari provinsi . . .
- ~~a. Jawa Barat~~ c. Jawa Tengah
 b. Jawa Timur d. Bali

27. Salah satu gerakan pada tari saman yaitu ujung jari telunjuk seakan mengambil benda ringan seperti garam dalam tarian saman disebut
a. cerkop b. anguk c. girek d. tepok
28. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
a. hanya mempelajari budaya sendiri
b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
c. menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda
d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan
29. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
a. menyalahkan teman yang lain c. berani meminta maaf
b. berpura-pura tidak tahu d. memusuhi teman yang lain
30. bunyi diredam agar tidak berisik dengan menggunakan
a. kertas c. kain
b. tembok d. karpet



8. Berikut adalah yang bukan identitas nasional Indonesia adalah . . .
- | | |
|---------------------|------------------------|
| a. bahasa Indonesia | c. kepala naga |
| b. garuda Pancasila | d. bendera merah putih |
9. dibawah ini nama Alat music tradisional dari minahasa yaitu. . .
- | | | | |
|--------------|-------------|-----------|------------|
| a. Kolintang | b. seruling | c. calung | d. gendang |
|--------------|-------------|-----------|------------|
10. Keberadaan masyarakat yang berbeda beda merupakan . . . bagi bangsa Indonesia.
- | | |
|------------|--------------|
| a. ancaman | c. kesulitan |
| b. beban | d. kekayaan |
11. Jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut . . .
- | | |
|----------------|-----------------|
| a. tari kreasi | c. tari klasik |
| b. tari adat | d. tari inovasi |
12. Perhatikan gambar dibawah ini
- 
- gambardiatas adalah rumah adat suku . . .
- | | |
|----------|----------|
| a. Dayak | c. Nias |
| b. Papua | d. Sunda |
13. Hewan yang dapat mengeluarkan suara ultrasonik adalah..
- | | |
|------------------------------|------------------------|
| a. lumba-lumba dan kelelawar | c. jangkrik dan anjing |
| b. kuda dan manusia | d. cecak dan angsa |
14. frekuensi gelombang ultra sonic adalah...
- | | |
|--------------------|-------------------|
| a. < 20 hertz | c. > 20.000 hertz |
| b. 20-20.000 hertz | d. 200 hertz |
15. gelombang audiosonik dapat dimanfaatkan untuk . . .
- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| a. speaker | c. mendeteksi janin (USG) |
| b. mengukur kedalaman laut | d. kaca mata tuna netra |
16. alat musik angklung dan calung berasal dari provinsi . . .
- | | |
|---------------|----------------|
| a. Jawa Barat | c. Jawa Tengah |
| b. Jawa Timur | d. Bali |

29. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
- a. menyalahkan teman yang lain
 - b. berpura-pura tidak tahu
 - c. berani meminta maaf
 - d. memusuhi teman yang lain
30. Berikut ini yang merupakan candi peninggalan umat Buddha adalah
- a. Candi Gebang
 - b. Candi Ijo
 - c. Candi Muara Takus
 - d. Candi Prambanan



- c. menghargai teman yang sedang beribadah
d. bersikap ramah kepada warga daerah lain

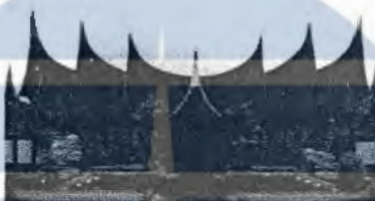
10. Keberadaan masyarakat yang berbeda beda merupakan . . . bagi bangsa Indonesia.

- a. ancaman b. beban c. kesulitan ~~d. kekayaan~~

11. Jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut . .

- a. tari kreasi c. tari klasik
~~b. tari adat~~ d. tari inovasi

12. perhatikan gambar dibawah ini



gambar ini adalah rumah adat suku . . .

- a. Dayak c. Minangkabau
b. Sunda ~~d. Nias~~

13. Hewan yang dapat mendengar suara ultrasonik adalah..

- ~~a. lumba-lumba dan kelelawar~~ c. jangkrik dan anjing
b. kuda dan manusia d. cecak dan angsa

14. frekuensi gelombang ultra sonik adalah...

- ~~a. < 20 hertz~~ c. > 20.000 hertz
b. 20-20.000 hertz d. 200

15. gelombang audiosonik dapat dimanfaatkan untuk . . .

- a. speaker ~~c. mendeteksi janin (USG)~~
b. mengukur kedalaman laut d. kaca mata tuna netra

16. alat musik angklung dan calung berasal dari provinsi . . .

- ~~a. Jawa Barat~~ c. Jawa Tengah
b. Jawa Timur d. Bali

17. Suara gema paling mudah kita dengar di . . .

- a. kamar c. lapangan
~~b. gua~~ d. gedung bertingkat

29. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
- a. menyalahkan teman yang lain
 - b. berpura-pura tidak tahu
 - c. berani meminta maaf
 - d. memusuhi teman yang lain
30. Berikut ini yang merupakan candi peninggalan umat Buddha adalah
- a. Candi Gebang
 - b. Candi Ijo
 - c. Candi Muara Takus
 - d. Candi Prambanan



- c. menghargai teman yang sedang beribadah
- d. bersikap ramah kepada warga daerah lain

10. Keberadaan masyarakat yang berbeda beda merupakan . . . bagi bangsa Indonesia.

- a. ancaman
- b. beban
- c. kesulitan
- d. kekayaan

11. Jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut . .

- a. tari kreasi
- b. tari klasik
- c. tari adat
- d. tari inovasi

12. perhatikan gambar dibawah ini



gambar ini adalah rumah adat suku . . .

- a. Dayak
- b. Minangkabau
- c. Sunda
- d. Nias

13. Hewan yang dapat mendengar suara ultrasonik adalah..

- a. lumba-lumba dan kelelawar
- b. kuda dan manusia
- c. jangkrik dan anjing
- d. cecak dan angsa

14. frekuensi gelombang ultra sonik adalah...

- a. < 20 hertz
- b. > 20.000 hertz
- c. 20-20.000 hertz
- d. 200

15. gelombang audiosonik dapat dimanfaatkan untuk . . .

- a. speaker
- b. mengukur kedalaman laut
- c. mendeteksi janin (USG)
- d. kaca mata tuna netra

16. alat musik angklung dan calung berasal dari provinsi . . .

- a. Jawa Barat
- b. Jawa Timur
- c. Jawa Tengah
- d. Bali

17. Suara gema paling mudah kita dengar di . . .

- a. kamar
- b. gua
- c. lapangan
- d. gedung bertingkat

- ~~29~~. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
- a. menyalahkan teman yang lain
 - b. berpura-pura tidak tahu
 - c. berani meminta maaf
 - d. memusuhi teman yang lain
30. Berikut ini yang merupakan candi peninggalan umat Buddha adalah
- a. Candi Gebang
 - b. Candi Ijo
 - c. Candi Muara Takus
 - ~~d. Candi Prambanan~~



- c. menghargai teman yang sedang beribadah
- d. bersikap ramah kepada warga daerah lain

10. Keberadaan masyarakat yang berbeda beda merupakan . . . bagi bangsa Indonesia.

- a. ancaman
- b. beban
- c. kesulitan
- d. kekayaan

11. Jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut . .

- a. tari kreasi
- b. tari adat
- c. tari klasik
- d. tari inovasi

12. perhatikan gambar dibawah ini



gambar ini adalah rumah adat suku . . .

- a. Dayak
- b. Minangkabau
- c. Sunda
- d. Nias

13. Hewan yang dapat mendengar suara ultrasonik adalah..

- a. lumba-lumba dan kelelawar
- b. kuda dan manusia
- c. jangkrik dan anjing
- d. cecak dan angsa

14. frekuensi gelombang ultra sonik adalah...

- a. < 20 hertz
- b. 20-20.000 hertz
- c. > 20.000 hertz
- d. 200

15. gelombang audiosonik dapat dimanfaatkan untuk . . .

- a. speaker
- b. mengukur kedalaman laut
- c. mendeteksi janin (USG)
- d. kaca mata tuna netra

16. alat musik angklung dan calung berasal dari provinsi . . .

- a. Jawa Barat
- b. Jawa Timur
- c. Jawa Tengah
- d. Bali

17. Suara gema paling mudah kita dengar di . . .

- a. kamar
- b. gua
- c. lapangan
- d. gedung bertingkat

29. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
- a. menyalahkan teman yang lain
 - b. berpura-pura tidak tahu
 - c. berani meminta maaf
 - d. memusuhi teman yang lain
30. Berikut ini yang merupakan candi peninggalan umat Buddha adalah
- a. Candi Gebang
 - b. Candi Ijo
 - c. Candi Muara Takus
 - d. Candi Prambanan



- c. menghargai teman yang sedang beribadah
- d. bersikap ramah kepada warga daerah lain

10. Keberadaan masyarakat yang berbeda beda merupakan . . . bagi bangsa Indonesia.

- a. ancaman
- b. beban
- c. kesulitan
- d. kekayaan

11. Jenis tarian yang gerakannya perpaduan antara gerak tari tradisional dan gerak tari klasik disebut . .

- a. tari kreasi
- b. tari adat
- c. tari klasik
- d. tari inovasi

12. perhatikan gambar dibawah ini



gambar ini adalah rumah adat suku . . .

- a. Dayak
- b. Sunda
- c. Minangkabau
- d. Nias

13. Hewan yang dapat mendengar suara ultrasonik adalah..

- a. lumba-lumba dan kelelawar
- b. kuda dan manusia
- c. jangkrik dan anjing
- d. cecak dan angsa

14. frekuensi gelombang ultra sonik adalah...

- a. < 20 hertz
- b. 20-20.000 hertz
- c. > 20.000 hertz
- d. 200

15. gelombang audiosonik dapat dimanfaatkan untuk . . .

- a. speaker
- b. mengukur kedalaman laut
- c. mendeteksi janin (USG)
- d. kaca mata tuna netra

16. alat musik angklung dan calung berasal dari provinsi . . .

- a. Jawa Barat
- b. Jawa Timur
- c. Jawa Tengah
- d. Bali

17. Suara gema paling mudah kita dengar di . . .

- a. kamar
- b. gua
- c. lapangan
- d. gedung bertingkat