

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER

**PENGARUH STRATEGI *BRAIN-BASED LEARNING*
(*BBL BY DISCUSSION VS BBL BY LECTURE*)
DAN *COGNITIVE STYLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KURIKULUM 2013
(Studi Eksperimen Peserta Didik Kelas IV SD Negeri di Kabupaten Cianjur)**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

Iis Aisah
NIM. 500803935

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS TERBUKA
2018**

ABSTRACT**THE INFLUENCE OF BRAIN-BASED LEARNING
(BBL BY DISCUSSION VS BBL BY LECTURE) AND COGNITIVE STYLE
ON THE THEMATIC LEARNING OUTCOMES IN CURRICULUM 2013**

Iis Aisah
is_aisah@yahoo.com

Graduate Studies Program
Universitas Terbuka

The purpose of this study was to determine the effect of Brain-Based Learning (BBL) and cognitive style strategies on the results of students' Thematic learning. This type of research is experimental research with a non-equivalent control group design. The targeted population is fourth grade students in Cianjur District, the Tegalega Group, Warungkondang Sub-district which has implemented the Curriculum 2013. The sampling was taken using probability sampling techniques with four types of simple random sampling, namely SDN Bunikasih 3 and SDN Gedeh 3. Learning outcomes data were collected using multiple choice tests. Data collected were analyzed using two-way ANOVA. Based on the results of data analysis, the results of the study are found as follows. First, there is a significant difference between the BBL by Discussion strategy and the BBL by Lecture strategy on Thematic learning outcomes. Second, there are significant differences in learning outcomes between students with cognitive styles of the Independent Field and students with cognitive styles in the Dependent Field. Third, the learning outcomes of students in the Field Dependent cognitive style were higher using the BBL by Discussion strategy than the BBL by Lecture strategy. Fourth, the learning outcomes of students with the Field Independent cognitive style are higher by using the BBL by Lecture learning strategy compared to the BBL by Discussion strategy. Fifth, there is an interaction between Brain-Based Learning strategies and cognitive styles towards thematic learning outcomes.

Keyword : Brain Based Learning Strategies, Cognitive Style, Thematic Learning Outcomes in Curriculum 2013.

ABSTRAK**PENGARUH STRATEGI *BRAIN-BASED LEARNING*
(*BBL BY DISCUSSION VS BBL BY LECTURE*) DAN *COGNITIVE STYLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KURIKULUM 2013****Iis Aisah**is_aisah@yahoo.comProgram Pasca Sarjana
Universitas Terbuka

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *Brain-Based Learning (BBL)* dan *cognitive style* terhadap hasil belajar Tematik peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Populasi yang ditargetkan adalah peserta didik kelas empat di Kabupaten Cianjur khususnya gugus Tegalega Kecamatan Warungkondang yang telah melaksanakan Kurikulum 2013. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling* sebanyak empat kelas dari dua Sekolah yaitu SDN Bunikasih 3 dan SDN Gedeh 3. Data hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan tes pilihan ganda. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan ANAVA dua jalur. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan hasil-hasil penelitian sebagai berikut. Pertama, terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara strategi *BBL by Discussion* dan strategi *BBL by Lecture* terhadap hasil belajar Tematik. Kedua, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara peserta didik dengan gaya kognitif *Field Independent* dan peserta didik dengan gaya kognitif *Field Dependent*. Ketiga, hasil belajar peserta didik dengan gaya kognitif *Field Dependent* lebih tinggi menggunakan strategi *BBL by Discussion* dibandingkan strategi *BBL by Lecture*. Keempat, hasil belajar peserta didik dengan gaya kognitif *Field Independent* lebih tinggi dengan menggunakan strategi pembelajaran *BBL by Lecture* dibandingkan dengan strategi *BBL by Discussion*. Kelima, terdapat interaksi antara strategi *Brain-Based Learning* dan gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik.

Kata Kunci : Strategi *Brain-Based Learning*, Gaya Kognitif, Hasil Belajar Tematik Kurikulum 2013.

PERSETUJUAN TAPM

Judul Penelitian : Pengaruh Strategi *Brain-Based Learning (BBL By Discussion VS BBL By Lecture)* Dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kurikulum 2013

Penyusun TAPM : Iis Aisah

NIM : 500803935

Program Studi : S2 Magister Pendidikan Dasar

Hari/Tanggal : Sabtu/ 03 November 2018

Menyetujui :

Pembimbing II,

Dr. Mukti Amini, M.Pd.
NIP. 1972021172005012001

Pembimbing I,

Dr. C. Rudy Prihantoro, M.Pd.
NIP. 196106041986021001

Penguji Ahli

Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D.
NIP.1959092211983031003

Mengetahui,

Ketua Bidang Ilmu Pendidikan
Program Pascasarjana

Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.
NIP.196008211986012001

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan



Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.
NIP.196904051994031002

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN

Nama : Iis Aisah
 NIM : 500803935
 Program Studi : S2 Magister Pendidikan Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Strategi *Brain-Based Learning (BBL By Discussion VS BBL By Lecture)* Dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kurikulum 2013

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari/Tanggal : Sabtu/ 03 November 2018

Waktu : 13.30 – 15.00

Dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

Ketua Komisi Penguji
 Nama: Dr. Liestyodono B. Irianto, M.Si.

Penguji Ahli
 Nama: Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D.

Pembimbing I
 Nama: Dr. C. Rudy Prihantoro, M.Pd.

Pembimbing II
 Nama: Dr. Mukti Amini, M.Pd.

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

TAPM yang berjudul Pengaruh Strategi *Brain-Based Learning* (*BBL by Discussion VS BBL by Lecture*) Dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kurikulum 2013 adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik

Cianjur, November 2018
Yang Menyatakan



IIS AISAH
NIM. 500803935

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga TAPM dengan judul **“Pengaruh Strategi *Brain Based Learning* (*BBL by Discussion VS BBL by Lecture*) dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kurikulum 2013.”** TAPM ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Magister pada Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka.

Dalam penyusunan TAPM ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus dan sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini selesai.

1. Prof. Ojat Darajat, M. Bus., Ph.D. sebagai Rektor UT
2. Prof. Drs. Udan Kusmawan, MA, Ph.D. sebagai Dekan FKIP UT
3. Dr. Liestyodono Bawono Irianto, M. Si. sebagai Ketua P4S FKIP
4. Dr. Amalia Sapriati, M.A. sebagai Ketua Bidang Ilmu Pendidikan Keguruan Program Pascasarjana
5. Drs. Boedhi Oetoyo, M.A. sebagai Kepala UPBJJ UT Bogor
6. Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D. sebagai Penguji Ahli
7. Dr. Constantinus Rudy Prihantoro, M. Pd. sebagai Dosen Pembimbing I
8. Dr. Mukti Amini, M. Pd. sebagai Dosen Pembimbing 2
9. Bapak dan Ibu dosen yang telah mengajarkan banyak hal pada penulis dan atas segala dedikasinya
10. Kepala Sekolah SD Negeri Bunikasih 3 dan SD Negeri Gedeh 3 yang telah memberikan ijin penulis untuk melakukan penelitian.
11. Rekan-rekan guru yang telah memotivasi penulis.
12. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan Program Magister Pendidikan Dasar yang bersama-sama bertukar pikiran dan saling membantu penyusunan TAPM ini.
13. Suami, orang tua, saudara dan anak tercinta yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun TAPM ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga semua amal dan budi baiknya mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa TAPM ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat berterimakasih terhadap saran dan kritik yang diberikan, yang akan dijadikan masukan guna perbaikan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Cianjur, November 2018
Penulis

Iis Aisah
NIM. 500803935

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstract.....	i
Abstrak.....	ii
Persetujuan TAPM	iii
Pengesahan TAPM Penelitian	iv
Lembar Pernyataan Bebas Plagiat	v
Kata Pengantar	vi
Riwayat Hidup.....	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	12
1. Hasil Belajar	12
2. Pembelajaran Tematik	14
3. Strategi <i>Brain-Based Learning</i>	18
4. Metode Diskusi (<i>Discussion Method</i>)	20
5. Metode Ceramah (<i>Lecture Method</i>)	22
6. Gaya Kognitif	24
B. Penelitian Terdahulu	26
C. Kerangka Berpikir.....	27
D. Operasionalisasi Variabel.....	34
E. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel.....	40
C. Instrumen Penelitian	43
D. Prosedur Pengumpulan Data	44
E. Metode Analisis Data	50
F. Hipotesis Statistik	53

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Objek Penelitian	54
B. Hasil Penelitian.....	55
1. Analisis Data Angket Gaya Kognitif.....	55
2. Analisis Data Hasil Belajar Tematik	75
3. Pengujian Persyaratan Analisis.....	74
C. Pembahasan	83
D. Keterbatasan Penelitian.....	90
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	92
B. Implikasi	93
C. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	100



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 : Histogram Pengelompokan Gaya Koginitf	56
Gambar 4.2 : Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik yang Diajar dengan Strategi <i>Brain-Based Learning By Discussion</i>	59
Gambar 4.3 : Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik yang Diajar dengan Strategi <i>Brain-Based Learning By Lecture</i>	61
Gambar 4.4 : Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif <i>Field Dependent</i>	63
Gambar 4.5 : Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif <i>Field Independent</i>	65
Gambar 4.6 : Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif <i>Field Dependent</i> yang Diajar dengan Strategi <i>Brain-Based Learning By Discussion</i>	67
Gambar 4.7 : Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif <i>Field Dependent</i> yang Diajar dengan Strategi <i>Brain-Based Learning By Lecture</i>	69
Gambar 4.8 : Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif <i>Field Independent</i> yang Diajar dengan Strategi <i>Brain-Based Learning By Discussion</i>	71
Gambar 4.9 : Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif <i>Field Independent</i> yang Diajar dengan Strategi <i>Brain-Based Learning By Lecture</i>	73
Gambar 4.10: Grafik Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Tematik.....	74
Gambar 4.11: Histogram Uji Normalitas Gaya Kognitif <i>FD</i> dengan <i>BBL By Discussion</i>	76
Gambar 4.12: Histogram Uji Normalitas Gaya Kognitif <i>FD</i> dengan <i>BBL By Lecture</i>	76
Gambar 4.13: Histogram Uji Normalitas Gaya Kognitif <i>FI</i> dengan <i>BBL By Discussion</i>	77
Gambar 4.14: Histogram Uji Normalitas Gaya Kognitif <i>FI</i> dengan <i>BBL By Lecture</i>	77

Gambar 4.15: Interaksi antara Strategi <i>Brain-Based Learning</i> (<i>BBL By Discussion</i> dan <i>BBL By Lecture</i>) dengan Gaya Kognitif (<i>Field Dependent</i> dan <i>Field Independent</i>) terhadap Hasil Belajar Tematik Kurikulum 2013.....	83
Gambar 4.16 : Diagram Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Tematik.....	89



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Desain Penelitian dengan Rancangan Desain Faktorial 2x2	39
Table 3.2 : Komposisi Peserta Didik Kelas IV	41
Tabel 3.3 : Komposisi Gaya Kognitif Peserta Didik	42
Table 3.4 : Komposisi Sampel Menurut Jenis Perlakuan	43
Tabel 3.5 : Metode Pengumpulan Data	44
Tabel 3.6 : Interpretasi Reliabilitas	47
Tabel 3.7 : Kriteria Taraf Kesukaran Butir Soal	48
Table 3.8 : Kriteria Daya Beda Pembeda Butir Soal	49
Tabel 4.1 : Pengelompokan Gaya Kognitif Peserta Didik	56
Tabel 4.2 : Deskripsi Statistik Nilai Hasil Belajar Tematik	57
Tabel 4.3 : Statistika Deskripsi Hasil Belajar dengan Strategi <i>BBL By Discussion</i>	58
Tabel 4.4 : Distribusi Frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik yang Diajar dengan Strategi <i>BBL By Discussion</i>	59
Tabel 4.5 : Statistika Deskripsi Hasil Belajar dengan Strategi <i>BBL By Discussion</i>	60
Tabel 4.6 : Distribusi Frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik yang Diajar Dengan Strategi <i>BBL By Lecture</i>	61
Tabel 4.7 : Statistika Deskripsi Hasil Belajar dengan Strategi <i>BBL By Discussion</i>	62
Tabel 4.8 : Distribusi Frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik dari Peserta Didik Kategori <i>Field Dependent</i>	63
Tabel 4.9 : Statistika Deskripsi Hasil Belajar Kategori <i>Field Independent</i> ..	64
Tabel 4.10 : Distribusi Frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik dari Peserta Didik Kategori <i>Field Independent</i>	65

Tabel 4.11 : Statistika Deskripsi Hasil Belajar Kategori <i>Field Dependent</i>	66
Tabel 4.12 : Distribusi Frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik dari Peserta Didik Kategori <i>Field Dependent</i> yang Diajar dengan Strategi <i>BBL By Discussion</i>	67
Tabel 4.13 : Statistika Deskripsi Hasil Belajar Gaya Kognitif <i>Field Dependent</i> dengan Strategi <i>BBL By Lecture</i>	68
Tabel 4.14 : Distribusi frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik Peserta didik Kategori <i>Field Dependent</i> yang Diajar dengan Startegi <i>BBL By Lecture</i>	69
Tabel 4.15 :Statistika Deskripsi Hasil Belajar dengan Gaya Kognitif <i>Field Independent</i> yang Diajar dengan Startegi <i>BBL By Discussion</i>	70
Tabel 4.16 : Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kategori <i>Field Independent</i> yang Diajar dengan Strategi <i>BBL By Discussion</i>	71
Tabel 4.17 :Statistika Deskripsi Hasil Belajar Gaya Kognitif <i>Field Independent</i> dengan Strategi <i>BBL By Lecture</i>	72
Tabel 4.18 : Distribusi Frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik Peserta Didik Kategori <i>Field Independent</i> yang Diajar dengan Strategi <i>BBL By Lecture</i>	73
Tabel 4.19 : Hasil Perhitungan Nilai Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik	74
Tabel 4.20 : Hasil Uji Normalitas Sampel dengan Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i> Pada $\alpha = 0,05$	75
Tabel 4.21 : Hasil Uji Homogenitas dengan Uji <i>Levene</i>	78
Tabel 4.22 : Hasil Perhitungan ANAVA Dua Jalan dari Hasil Pembelajaran Tematik	79
Tabel 4.23 : Hasil Uji <i>Scheffe</i> untuk Hasil Belajar Tematik	79

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 :	101
A. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Universitas Terbuka	102
B. Surat Izin Penelitian dari Sekolah Lokasi Penelitian SD Negeri Bunikasih 3	103
C. Surat Izin Penelitian dari sekolah Lokasi Penelitian SD Negeri Gedeh 3	104
Lampiran 2 :	105
A. SILABUS	106
B. Strategi <i>Brain-Based Learning By Discussion</i>	110
C. Strategi <i>Brain-Based Learning By Lecture</i>	139
Lampiran 3 : Instrumen Penelitian.....	168
A. Kisi-Kisi Uji Coba Tes Pilihan Ganda	169
B. Instrumen Uji Coba Tes Pilihan Ganda	175
C. Tes Gaya Kognitif (Tes GEFT).....	180
D. Kisi-Kisi Instrumen Tes Pilihan Ganda.....	192
E. Tes Hasil Belajar (Tes Pilihan Ganda)	198
F. Kunci Jawaban Tes Pilihan Ganda	203
G. Kunci Jawaban Instrumen GEFT	204
Lampiran 4 : Analisis Instrumen	209
A. Uji Validitas	211
B. Uji Reliabilitas	211
Lampiran 5 : Data Hasil Penelitian.....	217
Lampiran 6 :	241
A. Perhitungan Anava 2x2.....	243
B. Perhitungan Uji Lanjut (Uji <i>Scheffe</i>)	246
Lampiran 7 : Dokumentasi Hasil Penelitian.....	248
A. Daftar Wawancara.....	249
B. Gambar Kegiatan Penelitian	259
C. Hasil Tes Gaya Kognitif	260
D. Hasil Tes Soal Pilihan Ganda.....	260

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pilar bagi tegaknya sebuah bangsa karena pendidikan mempunyai andil yang besar untuk kemajuan bangsa. Berjalannya sebuah sistem pendidikan salah satunya ada pada peran seorang guru, karena andil seorang guru sangat besar dalam menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas. Hasbullah (2011:125) menyatakan bahwa "Tujuan sistem Pendidikan Nasional berfungsi memberikan arahan pada semua kegiatan pendidikan dalam satuan-satuan pendidikan yang ada".

Pendidikan adalah suatu media dalam membentuk manusia menjadi pribadi yang berkualitas. Pendidikan merupakan suatu alat untuk mendidik setiap individu agar dapat membekali diri untuk dijadikan sebagai pedoman bagi kehidupan.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa penerapan proses belajar-mengajar belum menunjukkan angka yang memuaskan pada pencapaian nilai belajar peserta didik. Ketuntasan nilai belajar yang rendah disebabkan karena faktor guru dan faktor peserta didik itu sendiri. Rendahnya pemahaman guru mengenai penggunaan metode yang variatif berdampak pada proses kegiatan pembelajaran. Guru menggunakan metode yang kurang bervariasi dan hanya beracuan pada buku panduan. Proses pembelajaran belum sepenuhnya

mengoptimalkan potensi otak peserta didik oleh karenanya Jensen (2011:6) menyatakan bahwa “Pembelajaran dengan pendekatan berbasis kemampuan otak sangat penting bagi para guru yang mengajar di kelas”. Melalui strategi *Brain-Based Learning* yang didalamnya terdapat aktivitas kerja otak yang maksimal sehingga peserta didik dapat menyerap materi pelajaran dengan mudah.

Rancangan sistematika pembelajaran yang didalamnya terdapat fokus utama dalam memberdayakan potensi otak peserta didik ditawarkan melalui strategi yang dikenal dengan strategi *Brain-Based Learning*. Syafaat (2007) menyatakan bahwa “Tiga strategi utama yang dapat dikembangkan dalam implementasi *Brain-Based Learning* Pertama, menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir peserta didik, Kedua menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, Ketiga menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik (*active learning*)”. Berdasarkan strategi yang dikemukakan ahli dapat disimpulkan bahwa *Brain-Based Learning* sebagai suatu strategi pembelajaran berbasis otak yang pada tahapannya dikemas dalam pembelajaran secara menarik dan menyenangkan.

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya ditunjang dengan penggunaan strategi yang tepat sebagai media yang mempermudah dalam penyampaian materi yang berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Pada aktivitas belajar hal yang terpenting adalah bagaimana informasi bisa diserap dengan mudah oleh peserta didik. Peran guru sebagai sumber informasi mampu menciptakan aktivitas belajar dengan menggunakan metode yang tepat sehingga

dalam proses pembelajaran terjadi aktivitas belajar yang menunjang pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Implementasi strategi *Brain-Based Learning* dalam upaya meningkatkan keaktifan peserta didik salah satunya dengan mengkombinasikan strategi *Brain-Based Learning* dalam metode diskusi. Akhmad (2008) menyatakan bahwa “Metode diskusi adalah suatu penyajian bahan pelajaran dengan peserta didik membahas dengan bertukar pendapat mengenai topik atau masalah tertentu untuk memperoleh suatu pengertian bersama yang lebih jelas dan teliti tentang topik atau sesuatu untuk mempersiapkan dan merampungkan keputusan bersama”. Pembelajaran dengan metode diskusi kelompok dapat memfasilitasi pada diri peserta didik untuk belajar bertukar pendapat dalam menghayati permasalahan. Aktivitas pada metode diskusi memberikan kesempatan belajar yang penuh untuk peserta didik sehingga tampaknya guru perlu mencoba menggunakan pembelajaran dengan strategi *Brain-Based Learning* kedalam metode diskusi kelompok. Melalui diskusi kelompok dapat memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan penguasaan konsep pelajaran dan mengembangkan rasa tanggung jawab pada peserta didik sehingga hasil belajar meningkat.

Anitah (2008:219) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar”. Hasil belajar yang baik akan tercipta manakala guru mampu menyajikan pembelajaran yang didalamnya terdapat aktivitas belajar peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi unsur tujuan, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan tentu saja peserta didik dan guru sendiri selaku objek yang melakukan kegiatan pembelajaran.

Tantangan zaman yang terus berubah mengharuskan adanya perubahan pada Kurikulum dengan alasan untuk membekali peserta didik sehingga mampu bersaing di masa depan. Muatan ajar yang dinilai terlalu banyak pada kurikulum sebelumnya dinilai membebani peserta didik sehingga pada pengembangan Kurikulum 2013 menitikberatkan pada penyederhanaan muatan ajar, Implementasikan Kurikulum berkaitan dengan kesiapan guru dalam membangun iklim pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Pembelajaran tematik integratif Kurikulum 2013 menerapkan sebuah konsep pembelajaran yang memadukan berbagai macam konsep pada satu tema sentral. Kegiatan belajar tematik pada prosesnya lebih banyak dilakukan melalui pengalaman langsung peserta didik dalam penyerapan informasi. Guru mempunyai peran mengkoordinasi aktivitas belajar sesuai dengan prinsip belajar yang efektif, sehingga potensi bakat dan minat peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal. Pengalaman belajar yang berkaitan dengan konsep-konsep pembelajaran yang membentuk skema memungkinkan untuk peserta didik mendapatkan keutuhan informasi pengetahuan.

Optimalisasi hasil belajar tematik salah satunya dengan pemberdayaan otak untuk itu strategi yang digunakan adalah sebuah strategi pembelajaran yang berbasis kemampuan otak. Jensen (2011:7) menyatakan bahwa "*Brain-Based Learning* adalah belajar sesuai dengan cara otak yang dirancang secara alamiah untuk belajar".

Berkaitan dengan masalah pembelajaran tematik yang didapatkan dari hasil survey di lapangan baik dari guru kelas maupun peserta didik,

kecenderungan umum yang terjadi di sekolah Indonesia khususnya di Kabupaten Cianjur adalah pembelajaran yang bersifat *teacher centered* dalam hal ini peserta didik sebagai objek pembelajar yang kegiatan belajarnya menerima informasi bahan ajar dari guru. Pemberian *reward* dan *punishment* tidak seimbang sehingga peserta didik kurang mampu untuk memfungsikan kinerja otaknya. Permasalahan lain adalah proses pembelajaran konvensional dan pasif tanpa variasi dalam strategi dan metode pembelajaran.

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil evaluasi atau ulangan harian pada pembelajaran tematik khususnya pada Tema Indahya Kebersamaan menunjukkan nilai ulangan yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal sekolah ditentukan yaitu 70, Rata-rata yang mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal adalah sebesar 51% dan selebihnya yaitu peserta didik yang belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan yaitu 70.

Dari pengamatan awal pada aktivitas belajar tematik di kelas IV Sekolah Dasar di Kabupten Cianjur, diperoleh informasi bahwa aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan masih terbatas pada penyampaian materi untuk dihapal oleh peserta didik tanpa ditunjang oleh aktivitas yang merangsang potensi otak peserta didik untuk berkembang. Hasil belajar peserta didik masih dalam mengingat atau menghapal belum sampai pada tingkat pemahaman. Candiasa (2006) menyatakan bahwa "Kurang nya pemahaman peserta didik terindikasi karena guru dalam pembelajaran kurang memperhatikan perbedaan karakteristik peserta didik". Pada prinsipnya peserta didik memiliki perbedaan karakteristik gaya kognitif. Gafur (2001:3-4) menyatakan bahwa "Peserta didik yang mempunyai gaya kognitif

Field Independent ditandai oleh sifat-sifat: (1) suka berpikir untuk kemajuan diri sendiri, (2) belajar sesuai dengan kecepatan dan kesempatan diri, (3) memperhatikan pendapat orang lain, (4) suka mempelajari materi yang dipandang penting, (5) mempunyai keyakinan akan kemampuan, sedangkan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* mempunyai sifat-sifat (1) sedikit menunjukkan semangat ingin tahu, (2) menunggu arahan kurang inisiatif, (3) memandang guru sebagai satu-satunya sumber dan pendorong belajar”.

Berkaitan dengan permasalahan kegiatan belajar yang ada di Sekolah Negeri di Kabupaten Cianjur, dirasa perlu untuk melakukan perbaikan dalam kegiatan belajar dengan menggunakan strategi belajar aktivitas yang inovatif. Perbaikan proses pembelajaran yang dimaksudkan berkaitan dengan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi kinerja otak sehingga peserta didik dapat belajar dengan kondisi otak yang siap untuk mencerna setiap informasi yang disampaikan oleh guru. Melalui strategi yang dapat memfungsikan kinerja otak peserta didik akan terpacu untuk belajar tematik. Strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi potensi otak adalah strategi *Brain-Based Learning/BBL*. Menurut Yulvinamaesari (2014) menyatakan bahwa “Pembelajaran berbasis otak menawarkan sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak peserta didik”. Given (2011) menyatakan bahwa “Strategi pembelajaran berbasis otak bertujuan untuk mengembangkan lima sistem pembelajaran alamiah otak yang dapat mengembangkan potensi otak dengan maksimal yaitu sistem pembelajaran emosional, sosial, kognitif, fisik, dan reflektif”.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka peneliti merasa perlu untuk melaksanakan penelitian eksperimen dalam rangka meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik-integratif kurikulum 2013 dengan judul *Pengaruh Strategi Brain-Based Learning (BBL by Discussion VS BBL by Lecture) dan Cognitive Style terhadap Hasil Belajar Tematik-Integratif Kurikulum 2013. (Studi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Cianjur).*

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Nilai belajar peserta didik pada pembelajaran tematik integratif belum optimal dikarenakan peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk mengasah otak atau pengetahuannya.
2. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered*.
3. Dalam pelaksanaan pembelajaran kurang memperhatikan perbedaan karakteristik peserta didik.
4. Proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan penekanan pada buku paket.
5. Dalam proses pembelajaran peserta didik masih menerima pelajaran tanpa melakukan proses pengolahan informasi dengan selektif.
6. Dalam proses pembelajaran guru kurang melakukan penataan lingkungan belajar.
7. Sumber belajar yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal.
8. Peserta didik pasif pada saat pembelajaran.

9. Belum diterapkannya suatu strategi pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan otak sebagai pemicu untuk menciptakan aktivitas belajar yang efektif demi tercapainya tujuan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dirumuskan batasan pengkajian sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan untuk pembelajaran tematik integratif kelas IV Tema Indahya Kebersamaan dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning*, yang terangkum dalam suatu penelitian kuasi eksperimen pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Cianjur.
2. Belum diterapkannya suatu model yang memfasilitasi kemampuan otak sebagai pemicu untuk menciptakan aktivitas belajar yang efektif demi tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Aktivitas belajar yang berlangsung, guru kurang memperhatikan perbedaan karakteristik peserta didik seperti karakteristik gaya kognitif *Field Independent* dan *Field Dependent*.
4. Prestasi belajar peserta didik rendah dalam aktivitas belajar tematik, sehingga kompetensi yang diharapkan tidak terpenuhi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dirumuskan suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan, apakah terdapat perbedaan hasil belajar tematik peserta didik yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar tematik peserta didik yang memiliki gaya kognitif kategori *Field Dependent* dengan peserta didik kategori *Field Independent*?
3. Bagi peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dependent*, apakah hasil belajar tematik lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*?
4. Bagi peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Independent*, apakah hasil belajar tematik lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dibandingkan dengan strategi pembelajaran *Brain-Based Learning by Discussion*?
5. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik peserta didik yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.

2. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar tematik peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dependent* dengan peserta didik kategori *Field Independent*.
3. Untuk mengetahui hasil belajar tematik peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dipendent*, apakah lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.
4. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kategori *Field Independent*, apakah hasil lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*.
5. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik.

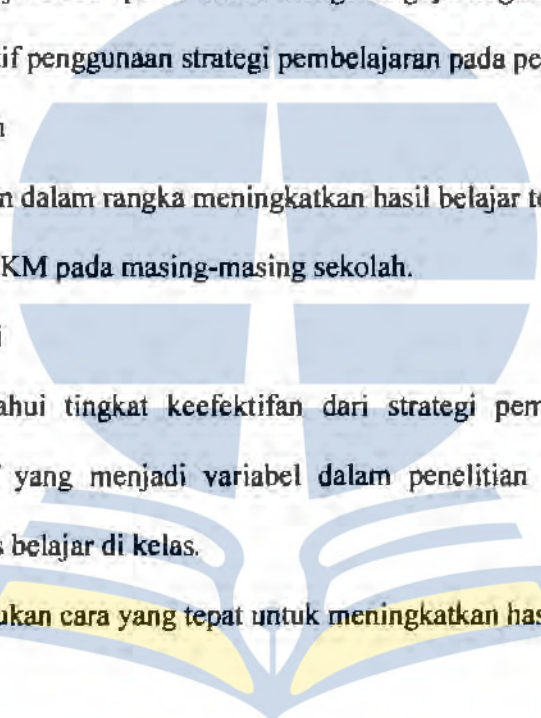
F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan dilaksanakan penelitian diharapkan dapat memperkaya khasanah dalam penggunaan strategi pembelajaran selain itu juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengetahui karakteristik dari peserta didik seperti gaya kognitif peserta didik, sehingga memungkinkan guru mampu memilih strategi yang tepat sesuai dengan sasaran pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapatkan bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti dengan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 
- a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Membangkitkan partisipasi aktif peserta didik, artinya bukan hanya sebagai subjek yang pasif hanya mendengarkan saja, tetapi harus lebih banyak bertanya, melakukan kegiatan, mencari sumber belajar, mencoba dan menemukan sendiri sehingga didapatkan pengalaman belajar.
 - 2) Meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran tematik .
 - b. Bagi Guru
 - 1) Menambah khasanah perbendaharaan guru dalam penggunaan strategi pembelajaran dan pemahaman mengenai gaya kognitif peserta didik.
 - 2) Alternatif penggunaan strategi pembelajaran pada pembelajaran tematik.
 - c. Bagi sekolah
 - 1) Masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar tematik sesuai dengan target KKM pada masing-masing sekolah.
 - d. Bagi peneliti
 - 1) Mengetahui tingkat keefektifan dari strategi pembelajaran dan gaya kognitif yang menjadi variabel dalam penelitian dalam pelaksanaan aktivitas belajar di kelas.
 - 2) Menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar tematik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana (2010:22) yaitu “Kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya”. Hamalik (2008:114) menyatakan bahwa “Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku yang dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti jadi mengerti dan sebagainya”. Kesimpulan yang dapat ditarik dari beberapa pendapat ahli bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang didapatkan selama berlangsungnya aktivitas belajar yang memungkinkan adanya perubahan baik tingkah laku yang baru kearah yang positif dan disadari. Tujuan akhir pada aktivitas belajar adalah sebagai alat untuk mengukur keberhasilan dalam aktivitas belajar yang dapat dilihat dari perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

b. Indikator Hasil Belajar

Benjamin Bloom dalam Nana Sudjana (2010:22-23) menyatakan bahwa “Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik”. Hasil belajar yang menjadi target pada penelitian ini menyangkut pada ranah kognitif.

Indikator hasil belajar pada ranah kognitif menurut Benjamin S.Bloom adalah sebagai berikut:

“(1) Pengetahuan (*Knowledge*) yang terdiri dari menerjemahkan, merubah, menyamakan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, membedakan, menduga, mengambil kesimpulan, menjelaskan; (2) Pemahaman (*Comprehension*) yang terdiri dari menerjemahkan, merubah, menyamakan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, membedakan, menduga, mengambil kesimpulan, menjelaskan; (3) Penerapan (*Application*) yang terdiri dari menggunakan, mengoperasikan, menciptakan/membuat perubahan, menyelesaikan, memperhitungkan, menyiapkan, menentukan; (4) Analisis (*Analysis*) yang terdiri dari membedakan, memilih, membedakan, memisahkan, membagi, merinci, mengidentifikasi, menganalisis, membandingkan; (5) Menciptakan (*Synthesis*) yang terdiri dari membuat pola, merencanakan, menyusun, mengubah, mengatur, menyimpulkan, menyusun, membangun, merencanakan; (6) Evaluasi (*Evaluation*) yang terdiri dari menilai, membandingkan, membenarkan, mengkritik, menjelaskan, menafsirkan, merangkum, mengevaluasi”.

Berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh Benjamin S.Bloom dapat disimpulkan bahwa aspek dalam pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik terdiri dari 6 aspek yang terangkum dari mulai C1 sampai dengan C6. Pencapaian masing-masing aspek ditentukan berdasarkan tahapan perkembangan peserta didik pada tingkatan tertentu.

c. Pengukuran Hasil Belajar

Bloom (Sudijono,2009:50) mengungkapkan bahwa “Dalam ranah kognitif meliputi tiga jenis domain yaitu ranah proses berpikir (*cognitive domain*), ranah nilai, atau sikap (*affective domain*), dan ranah keterampilan (*psychomotor domain*). Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson et al pada dimensi proses kognitif (cara berpikir) berisi enam kategori, yaitu *remember* (mengingat), *understand* (memahami), *apply* (menerapkan), *analyze* (menganalisis), *evaluate* (mengevaluasi), dan *create* (menciptakan)”.

Berdasarkan sasaran dalam evaluasi belajar dapat disimpulkan bahwa pada proses pembelajaran peserta didik diarahkan mampu untuk menguasai setiap ranah kognitif yang sesuai dengan kategori taksonomi bloom yang terangkum dari C1 sampai dengan C6.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Prastowo (2013:23) berpendapat bahwa “Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam suatu tema”. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran tematik semua mata pelajaran diintegrasikan pada sebuah tema dan bukan disajikan secara parsial. Anitah (2014:10) menyatakan bahwa “Belajar tematik didefinisikan sebagai suatu kegiatan belajar yang dirancang sekitar ide pokok (tema), dan melibatkan beberapa bidang studi (mata pelajaran) yang berkaitan dengan tema”.

Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli terkait dengan definisi belajar tematik adalah bahwa aktivitas belajar tematik sebagai pendekatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran dalam suatu Tema. Tema yang disajikan berkaitan dengan ide pokok dalam materi ajar yang sesuai dengan kehidupan nyata peserta didik dalam rangka pembentukan aktivitas belajar yang bermakna.

b. Karakteristik pembelajaran Tematik

Rusman (2015:146) menyatakan “Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- (1) *Student centered*, (2) Memberikan pengalaman langsung, (3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) Bersifat fleksibel, (6) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhan peserta didik, (7) Menggunakan prinsip bermain sambil belajar”.

Dari pemaparan karakteristik pembelajaran tematik menurut Rusman (2015:258-259) bahwa intisari dari pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan belajar dimana peserta didik berpartisipasi secara aktif pada kegiatan yang dirangkum pada suatu tema yang dipilih untuk belajar. Dengan aktivitas belajar yang berbasis tema tersebut proses belajar para peserta didik berlangsung secara serempak dengan materi yang bervariasi tapi dikemas kedalam satu kesatuan yang bermakna.

(1) Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Resmini (2006:19) mengatakan bahwa “Kelebihan dari pembelajaran tematik diantaranya:

- (1) Sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik sehingga menyenangkan;
- (2) Peserta didik lebih tertantang karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata;
- (3) Perhatian terpusat pada satu tema;
- (4) Peserta didik mempelajari pengetahuan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama;
- (5) Manfaat dan makna belajar dapat langsung dirasakan peserta didik karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- (6) Materi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik;
- (7) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
- (8) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna;
- (9) Menumbuhkan keterampilan sosial;
- (10) Mendorong Kreativitas guru;
- (11) Menghemat waktu, tenaga, biaya dan sarana.

Disamping kelebihan pembelajaran tematik juga mempunyai kekurangan diantaranya:

- (1) Tingkat kreatifitas guru dituntut sangat tinggi namun pada kenyataannya belum semua guru mampu;
- (2) Aspek Intelegensi peserta didik dituntut tinggi;
- (3) Sarana dan sumber informasi dalam pembelajaran tematik banyak dan beragam;
- (4) Memerlukan jenis kurikulum yang

terbuka untuk pengembangannya; (5) Pembelajaran tematik memerlukan sistem penilaian yang terpadu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran tematik terdapat keunggulan dan kekurangan yang harus diperhatikan oleh guru untuk dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran sehingga guru bisa mengoptimalkan kelebihan-kelebihan yang ada serta dapat meminimalkan kelemahan-kelemahan yang ada sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

(2) Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dengan Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik karena pada dasarnya peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar memahami konsep secara utuh. Konsep dari pembelajaran tematik sejalan dengan karakteristik perkembangan pada peserta didik Sekolah Dasar yang sulit untuk mencerna informasi dari sub-subkonsep secara terpisah-pisah.

Makna substansial yang terdapat pada muatan pembelajaran PKn, Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya, serta Penjaskes pada Kurikulum 2013 diintegrasikan pada sebuah Tema. Dalam pembelajaran tematik memiliki acuan utama di dalamnya yaitu Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Fadillah (2014:36) menyatakan bahwa "Kegunaan SKL adalah sebagai acuan utama dalam pengembangan Standar Isi, Standar Proses, Standar Penilaian Pendidikan, Standar Pendidik, dan Tenaga Kependidikan, Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan, dan Standar Pembiayaan". Standar Kompetensi Lulusan sebagai hal yang penting dalam pembelajaran tematik integratif. Kompetensi Inti (KI) sebagai suatu perubahan dari standar kompetensi pada kurikulum yang berisikan hal-hal sebagai berikut:

(1) Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. (2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru. (3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. (4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis dalam karya yang estetis yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Penilaian dalam pembelajaran tematik mencakup penilaian terhadap proses, perubahan tingkah laku dan pengalaman. Penilaian proses belajar adalah hasil dari pengamatan guru terhadap aktivitas pikiran dan perasaan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Penilaian perubahan tingkah laku adalah hasil dari pengamatan guru terhadap perubahan dan penambahan perilaku peserta didik kearah yang baik dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penilaian pengalaman adalah hasil dari pengamatan guru terhadap peserta didik berdasarkan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya. Penilaian aspek-aspek pada peserta didik dapat tercapai apabila guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk belajar.

Materi ajar tematik untuk kelas 4 terdiri dari 9 tema dan terdapat 27 subtema. Pada penelitian ini pembelajaran tematik kelas 4 yang akan dipelajari adalah satu tema yaitu Tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku.

3. Strategi *Brain-Based Learning*

a. Pengertian Strategi *Brain-Based Learning*

Jensen (2011:12) berpendapat bahwa “Pendekatan berbasis kemampuan otak adalah pembelajaran yang diselaraskan dengan cara otak yang didesain secara alamiah untuk belajar”.

Sapaat (2009) berpendapat bahwa “*Brain-Based Learning* adalah sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak peserta didik”.

Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli bahwa *Brain-Based Learning* adalah salah satu cara berpikir baru untuk guru sehingga dapat merancang suatu rencana pembelajaran yang pada prosesnya otak difungsikan secara optimal sehingga materi pembelajaran dapat diserap lebih optimal oleh peserta didik.

b. Langkah–Langkah Pembelajaran *Brain-Based Learning*

Jensen (2008:208) berpendapat bahwa “Tujuh tahap garis besar perencanaan berbasis kemampuan otak (BBL) yaitu sebagai berikut :

1) Pra-pemaparan, 2) Persiapan, 3) Inisiasi dan Akuisisi, 4) Elaborasi, 5) Inkubasi dan memasukkan memori, 6) Verifikasi dan pengecekan keyakinan, 7) Perayaan dan Integrasi”.

Intisari dari tahapan perencanaan berbasis kemampuan otak (BBL) menurut Jensen, dapat disimpulkan bahwa *Brain-Based Learning* didalamnya terdapat tahapan-tahapan yang pada dasarnya merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran tetapi dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna.

c. Indikator Strategi *Brain-Based learning*

Craig (2009) menyatakan sejumlah konsep yang digunakan sebagai indikator dari penerapan *Brain-Based Learning*, yaitu sebagai berikut:

“(1) Pada fase *orchestrated immersion* (menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir peserta didik); (2) Pada fase *relaxed alertness* (menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan); (3) Pada fase *active processing* (menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik)”.

Berdasarkan Indikator strategi *Brain-Based Learning* yang dikemukakan oleh Craig (2009), dapat disimpulkan *Brain-Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan, menantang, aktif serta bermakna bagi peserta didik dengan tahapan-tahapan yang terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Given (2011) menyatakan bahwa “Otak mengembangkan lima sistem pembelajaran primer yaitu emosional, sosial, kognitif, fisik dan reflektif”. Berdasarkan asumsi yang dinyatakan oleh Given dapat disimpulkan bahwa sistem pembelajaran primer yang dikembangkan otak harus menjadi bahan pemikiran guru dalam merencanakan pembelajaran yang efektif.

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan pendapat para ahli bahwa pembelajaran berbasis otak dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik. Pada dasarnya sistem pembelajaran berbasis otak memang berkaitan langsung dengan semua pembelajaran, begitu halnya dengan pembelajaran tematik yang didalamnya merangkum berbagai muatan pelajaran.

4. Metode Diskusi (*Discussion Method*)

a. Pengertian Metode Diskusi

Pada proses pembelajaran metode pembelajaran merupakan bagian terpenting. Membangkitkan minat belajar peserta didik salah satu caranya adalah dengan menggunakan metode yang tepat dan menarik. Anitah (2014) Menyatakan bahwa "Metode adalah cara yang digunakan guru dalam membelajarkan peserta didik". Metode lebih menekankan pada peran guru dalam mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Sutikno (2014: 33-34) menyatakan bahwa "Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Metode merupakan segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik".

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan pendapat para ahli yaitu bahwa metode adalah sistematika dari cara kerja yang dirancang untuk pelaksanaan aktivitas pembelajaran yang berdampak terhadap pengalaman peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi antara dua orang atau lebih dalam memecahkan masalah dapat direalisasikan pada metode diskusi. Anitah (2014:41) menyatakan bahwa "Metode diskusi merupakan metode yang digunakan dalam pembelajaran atau kerja kelompok yang didalamnya melibatkan beberapa orang peserta didik untuk menyelesaikan pekerjaan, tugas, atau permasalahan".

Kesimpulan dari pendapat para ahli bahwa metode diskusi adalah aktivitas belajar yang dalam prosesnya terjadi pertukaran informasi dan pemecahan masalah secara bersama pada satu tujuan serta terjadinya silang pendapat antara

kelompok dibawah bimbingan guru selaku moderator pada jalannya proses diskusi.

b. Karakteristik Metode Diskusi

Anitah (2014:41) menyatakan bahwa "Pembelajaran melalui diskusi yang efektif akan banyak berdampak terhadap pengalaman peserta didik". Pengalaman yang diperoleh diantaranya:

- (1) Bekerja sama dalam menyelesaikan persoalan pekerjaan atau tugas;
- (2) menjadi pemimpin atau sebagai anggota kelompok;
- (3) memperoleh pengalaman mengeluarkan ide atau pendapat;
- (4) berkomunikasi dalam kelompok;
- (5) pengalaman dalam menyimpulkan hasil penyelesaian masalah".

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode diskusi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas belajar dalam rangka penyelesaian masalah pelajaran.

(1) Prosedur Metode Diskusi

Anitah (2014:24) menyatakan bahwa "Prosedur metode diskusi meliputi (1) merumuskan masalah berdasarkan topik pembahasan dan tujuan pembelajaran, (2) mengidentifikasi masalah atau sub-sub masalah berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, (3) analisis masalah berdasarkan sub-submasalah untuk menjawab pertanyaan atau persoalan-persoalan sampai mencapai satu kesepakatan untuk menjawab persoalan kelompok, (4) menyusun laporan oleh masing-masing kelompok, (5) presentasi kelompok".

(2) Kelebihan dan Kelemahan Metode Diskusi

Djamarah (2006:28) menyatakan bahwa "Metode diskusi pada pelaksanaannya terdapat kelebihan yaitu:

- (1) Memberikan pengertian kepada peserta didik bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan dan bukan satu jalan (satu jawaban

saja), (2) Menyadarkan peserta didik bahwa dengan berdiskusi dapat saling mengemukakan pendapat secara konstruktif, (3) Membiasakan peserta didik untuk mendengarkan pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode diskusi merupakan metode yang mempunyai kelebihan dapat mengkonstruksi pemikiran peserta didik dalam memecahkan masalah secara bersama dan belajar untuk berlapang dada menerima pendapat orang lain walaupun berbeda.

Metode diskusi juga memiliki kelemahan sebagaimana pendapat dari Djamarah (2006:28) bahwa “Kelemahan metode diskusi yaitu:

- (1) Pada kelompok yang besar metode diskusi tidak bisa digunakan,
- (2) Peserta didik menerima informasi yang terbatas,
- (3) Hanya dikuasai oleh peserta didik yang vokal dan aktif”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari metode diskusi terletak pada proses pelaksanaannya yang tidak bisa digunakan pada kelompok besar serta informasi materi yang disampaikan tidak utuh dan terbatas, selain itu metode diskusi didominasi peserta didik yang aktif saja sehingga tidak ada pemerataan dalam proses belajar.

5. Metode Ceramah (*Lecture Method*)

a. Pengertian Metode Ceramah

Sudjana (Muhammad Anas, 2014:11) menyatakan bahwa “Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan”. Sejalan dengan itu Anitah (2014:40) menyatakan bahwa “Metode ceramah yang digunakan dalam pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak pada pengalaman belajar peserta didik. Pengalaman menyimak cenderung lebih banyak diperoleh”.

Dengan demikian berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah metode mengajar dengan penyampaian materi ajar secara lisan dan sistematis, sehingga pengalaman belajar yang didapat peserta didik adalah mengkaji dan menganalisis informasi yang disampaikan oleh guru.

b. Karakteristik Metode Ceramah

Metode ceramah pada prosesnya guru dan peserta didik diberikan ruang yang sedikit untuk berinteraksi tetapi melalui metode ceramah peserta didik akan memperoleh pemahaman pada tingkat kognitif rendah artinya melalui metode ceramah peserta didik dapat mendapatkan pengalaman belajar dalam hal proses mental intelektual karena melalui metode ceramah peserta didik dituntut untuk belajar mendengarkan informasi yang guru sampaikan. Metode ceramah adalah metode yang dianggap paling efisien karena tidak memerlukan banyak sarana dan prasarana sehingga metode ceramah termasuk metode yang penggunaannya relatif murah.

c. Langkah-langkah Ceramah

Langkah-langkah pelaksanaan metode ceramah menurut Sanjaya (2014) yaitu “Terdiri dari tahapan persiapan, penyajian, generalisasi, dan aplikasi. Tahap-tahap dalam metode ceramah diantaranya:

(1) Tahap persiapan yang meliputi menjelaskan tujuan pembelajaran dan melakukan appersepsi kepada peserta didik, (2) Tahap penyajian meliputi penyajian bahan ajar yang berupa pokok-pokok masalah, (3) Tahap generalisasi yang meliputi pembahasan mengenai pokok-pokok masalah, (4) Tahap aplikasi yang meliputi penarikan kesimpulan”.

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah

Sanjaya (2006:148) menyatakan bahwa “Beberapa kelebihan metode ceramah diantaranya:

“(1) Metode ceramah merupakan metode yang praktis murah dan mudah, murah dalam artian ceramah tidak memerlukan peralatan yang lengkap, sedangkan mudah karena ceramah hanya mengandalkan suara guru dan persiapannya tidak rumit; (2) Metode ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas; (3) Metode ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi, artinya guru dapat mengatur pokok-pokok materi yang perlu ditekankan sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (4) Melalui ceramah kontrol keadaan kelas lebih mudah; (5) Organisasi kelas menjadi lebih sederhana”.

Sanjaya (2006:148) menyatakan bahwa “Kekurangan metode ceramah diantaranya :

(1) Materi yang dikuasai peserta didik terbatas pada apa yang disampaikan guru; (2) Dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme manakala metode ceramah tidak disertai dengan peragaan; (3) Ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan apabila tidak disertai dengan penguasaan tutur kata yang baik; (4) Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh peserta didik sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan setiap metode memiliki kelemahan dan kelebihan untuk itu peran guru sangat menentukan dalam penggunaan dari setiap metode yang akan digunakan. Metode ceramah memberikan pengalaman menyimak dan menganalisis kepada peserta didik serta kontrol kelas yang mudah namun hal ini harus diimbangi dengan keahlian guru dalam penyampaian materi agar peserta didik mudah dalam menyimpulkan materi yang disampaikan guru.

6. Gaya Kognitif

a. Pengertian Gaya Kognitif

Woolfolk (1998:155) menyatakan bahwa “Gaya kognitif merupakan cara individu mempersepsi dan menyusun informasi terhadap stimuli lingkungannya sementara gaya pembelajaran adalah pendekatan cara belajar individu”.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat para ahli diatas diketahui bahwa gaya kognitif adalah cara berpikir peserta didik dalam menyikapi permasalahan pembelajaran yang dihadapi pada kehidupan sehari-hari dan juga berhubungan dengan adaptasi peserta didik di lingkungannya. Gaya kognitif sebagai faktor instrinsik pada peserta didik haruslah menjadi perhatian kepada para pendidik agar senantiasa mengoptimalkan gaya kognitif peserta didik sebagai hahan pertimbangan pada proses penilaian.

b. Dimensi Gaya Kognitif

Dimensi gaya kognitif terbagi menjadi dua, yaitu pertama yang terdiri atas *Field Dependent* dan *Field Independent*. Gafur (2001:3-4) menyatakan bahwa "Peserta didik yang mempunyai gaya kognitif *Field Independent* ditandai oleh sifat-sifat:

(1) suka berpikir untuk kemajuan diri sendiri, (2) belajar sesuai dengan kecepatan dan kesempatan diri, (3) memperhatikan pendapat orang lain, (4) suka mempelajari materi yang dipandang penting, (5) mempunyai keyakinan akan kemampuan, sedangkan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* mempunyai sifat-sifat (1) sedikit menunjukkan semangat ingin tahu, (2) selalu ingin diberitahu apa yang harus dipelajari, (3) memandang guru sebagai satus-satunya sumber dan pendorong belajar".

Witkin (1977:149) menyatakan bahwa "Pendekatan gaya kognitif dimensi *Field Independent* dan *Field Dependent* bermanfaat jika diterapkan untuk permasalahan yang berhubungan dengan pendidikan". Kategori *Field Independent* dan kategori *Field Dependent* memberikan pengaruh pada dunia pendidikan karena berkaitan dengan cara belajar dan cara pandang peserta didik dalam menghadapi masalah, cara mengajar guru, dan berkaitan dengan cara berinteraksi peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Setiawan, dkk (2016) dalam penelitiannya menemukan bahwa “Pengembangan pembelajaran berbasis otak dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis”.
- 2) Himmatul Ulya (2015) dengan judul “Hubungan Antara Gaya Kognitif dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik”. Dari hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa “Terdapat hubungan positif antara gaya kognitif dengan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik”.
- 3) Mustiada (2014) dengan judul “Terdapat pengaruh positif model pembelajaran berbasis otak bermuatan karakter terhadap hasil belajar IPA”.
- 4) Yuda dkk (2013) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Otak (*Brain-Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V SD Negeri Di Desa Sinambur”. Hasil dari penelitian disimpulkan “Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara peserta didik yang belajar dengan pembelajaran berbasis otak dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan pembelajaran konvensional”.
- 5) Sukarya (2013) dengan judul “Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan *Brain-Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Peserta Didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa “Pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Brain-Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis peserta didik”

C. Kerangka Berpikir

1. Perbedaan hasil belajar tematik peserta didik yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.

Brain-Based Learning (BBL) merupakan aktivitas belajar dengan memaksimalkan potensi otak secara alamiah dengan tujuan pembelajar dapat dengan mudah memproses informasi pada proses belajar. Given (2007:58) menyatakan bahwa “Jika setiap guru dan pengelola sekolah mampu menggunakan *Brain-Based Learning*, maka akan mengubah kegiatan mengajar secara mendasar, tidak saja menjadi sangat efektif, bahkan hampir seluruh potensi yang dimiliki seseorang akan terbangkitkan”.

Implementasi Strategi *Brain-Based Learning* pada poses pembelajaran akan lebih optimal apabila ditunjang dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu bentuk modifikasi strategi *Brain-Based Learning* dalam penyampaian proses pembelajaran adalah *Brain-Based Learning by Discussion* dan *Brain-Based Learning by Lecture*.

Metode diskusi adalah suatu metode mengajar dimana guru mengajar dengan mengelompokkan beberapa orang peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang disajikan oleh guru. Dalam diskusi peserta didik dapat berinteraksi dua arah baik itu dengan guru atau peserta didik lainnya. Pada proses pembelajaran dengan metode diskusi dituntut proses berpikir tinggi, pengembangan sikap, dan umpan balik yang bersifat langsung sehingga peserta didik lebih aktif.

Metode ceramah adalah metode mengajar guru dengan cara memberikan informasi materi ajar kepada peserta didik secara satu arah. Aktivitas belajar

dengan metode ceramah peserta didik lebih pasif tetapi dalam transformasi pengetahuan lebih cepat. Metode ceramah lebih efektif dalam meningkatkan transfer informasi materi pada peserta didik dari pada metode diskusi.

Slameto (2010:53) menyatakan bahwa "Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor sekolah, yang meliputi :

- 1) Model pembelajaran, 2) Kurikulum, 3) Relasi guru dengan peserta didik, 4) Relasi peserta didik dengan peserta didik, 5) Disiplin sekolah, 6) Alat pengajaran, 7) Waktu sekolah, 8) Standar pelajaran diatas ukuran, 9) Keadaan gedung, 10) Metode belajar, 11) Tugas rumah".

Berdasarkan pendapat dari Slameto (2010:53) hasil belajar salah satunya dipengaruhi oleh strategi dan metode pembelajaran, untuk itu pada proses pembelajaran tematik Kurikulum 2013 khususnya pada tema 1 Indahnya Kebersamaan peneliti mencobakan strategi *Brain-Based Learning* dengan pertimbangan bahwa strategi *Brain-Based Learning* mampu mengakomodasi potensi otak sehingga proses penyerapan informasi dalam pembelajaran dapat optimal.

Dengan demikian diduga terdapat pengaruh penggunaan strategi *Brain-Based Learning* terhadap hasil belajar tematik integratif Kurikulum 2013. Berdasarkan karakteristik masing-masing metode maka terdapat perbedaan pengaruh *Brain-Based Learning by Discussion* dan *Brain-Based Learning by Lecture* terhadap hasil belajar.

2. Perbedaan hasil belajar tematik peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dependent* dengan peserta didik kategori *Field Independent*.

Nasution (2001:94) menyatakan bahwa “Gaya kognitif adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh peserta didik dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat berpikir dan memecahkan soal”. Peserta didik memiliki cara berbeda dalam berpikir yang berpengaruh pada hasil belajarnya. Gaya kognitif sebagai salah satu faktor intern yang berkaitan dengan pribadi seseorang dalam cara pandang berpikirnya. Uno (2008:185) menyatakan bahwa “Gaya kognitif adalah cara peserta didik yang khas dalam belajar, baik yang berkaitan dengan cara penerimaan dan pengolahan informasi maupun kebiasaan yang berhubungan dengan lingkungan belajar”.

Sardiman (2006:121) menyatakan bahwa “Karakteristik peserta didik yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik antara lain :

- (1) latar belakang pengetahuan, (2) gaya kognitif (*cognitive style*), (3) Usia terminologi, (4) intelegensia (5) ruang lingkup minat, (6) sosial ekonomi, (7) kebudayaan, (8) *attitude* (9) prestasi belajar (10) motivasi dan lain-lain”.

Gaya kognitif bagi peserta didik sebagai cara peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan. Sebagai pendidik dan evaluator guru diharuskan peka terhadap gaya kognitif masing-masing peserta didik sehingga dapat merancang pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik yang pada akhirnya mempengaruhi pada hasil dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tujuan akhir proses belajar ditentukan dari hasil belajar, untuk itu hasil belajar tidak dapat terpisahkan dengan proses belajar. Slameto (2010:53) menyatakan bahwa “Hasil belajar salah satunya dipengaruhi oleh faktor internal, yang meliputi:

(1) Faktor jasmani, (2) Faktor kesehatan, (4) Faktor-faktor psikologis, yang meliputi a. Intelegensi, b. Perhatian, c. Minat, d. Bakat, e. Motif, f. Kematangan, g. Kesiapan)".

Dari pemaparan tentang gaya kognitif dan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa gaya kognitif merupakan salah satu variabel internal dalam aktivitas belajar, artinya gaya kognitif adalah salah satu penentu pada diri peserta didik bagaimana peserta didik bersikap dalam menghadapi respon dalam pembelajaran.

Gaya kognitif yang dimiliki peserta didik berdampak pada pencapaian hasil belajar karena menyangkut cara bagaimana peserta didik menerima hahan ajar yang disampaikan oleh guru. Gafur (2001:3-4) menyatakan bahwa "Peserta didik yang mempunyai gaya kognitif *Field Independent* ditandai oleh sifat-sifat: (1) suka berpikir untuk kemajuan diri sendiri, (2) belajar sesuai dengan kecepatan dan kesempatan diri, (3) memperhatikan pendapat orang lain, (4) suka mempelajari materi yang dipandang penting, (5) mempunyai keyakinan akan kemampuan, sedangkan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* mempunyai sifat-sifat (1) sedikit menunjukkan semangat ingin tahu, (2) selalu ingin diberitahu apa yang harus dipelajari, (3) memandang guru sebagai satu-satunya sumber dan pendorong belajar".

Masing-masing gaya kognitif mempunyai karakteristik yang berbeda. Gaya kognitif berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik sehingga penting bagi guru untuk mengetahui jenis gaya kognitif masing-masing peserta didik sebagai bahan pertimbangan dalam memilih strategi dan metode yang digunakan dalam aktivitas belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian diduga terdapat pengaruh gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik integratif Kurikulum 2013. Berdasarkan karakteristik masing-

masing gaya kognitif maka terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik kategori *Field Dependent* dan kategori *Field Independent*.

3. Bagi peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dependent*, hasil belajar tematik lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.

Metode diskusi mempunyai karakteristik yang khas jika dibandingkan dengan metode yang lain. Pada proses pembelajaran karakteristik yang ada pada metode diskusi diantaranya adalah terjadinya penyelesaian masalah yang dimunculkan oleh guru berkaitan dengan materi pembelajaran untuk dipecahkan secara bersama-sama guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Gafur (2001:3-4) menyatakan bahwa “Karakteristik peserta didik dengan gaya kognitif *Field Dependent* mempunyai sifat-sifat (1) sedikit menunjukkan semangat ingin tahu, (2) selalu ingin diberitahu apa yang harus dipelajari, (3) memandang guru sebagai satu-satunya sumber dan pendorong belajar”.

Karakteristik dari peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dependent* sejalan dengan karakteristik dari metode diskusi. Dengan demikian Bagi peserta didik kategori *Field Dependent*, hasil belajar tematik lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.

4. Bagi peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Independent*, hasil belajar tematik lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.

Metode ceramah adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru secara klasikal dengan jumlah peserta didik yang relatif banyak. Metode ceramah lebih bersifat pemberian informasi berupa fakta dari guru artinya guru sebagai sumber informasi utama di kelas. Dalam penguasaan konsep metode ceramah lebih efektif karena melalui metode ceramah peserta didik menerima konsep secara utuh. Seringkali metode ceramah dianggap metode yang monoton sehingga memerlukan keterampilan dalam pengelolaan kelas sehingga penyajiannya tidak membuat jenuh dan dapat menarik perhatian peserta didik. Implementasi dari *Brain-Based Learning by Lecture* bisa menjadi solusi untuk mengemas pembelajaran dengan metode ceramah sehingga bisa menarik perhatian peserta didik dalam rangka meningkatkan hasil belajar.

Witkin (2004:119) menyatakan bahwa “Peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* mempunyai karakteristik antara lain, (1) fokus pada detail materi, (2) suka bekerja mandiri, (3) kurang terpengaruh dengan lingkungan, (4) Interaksi dengan yang lain hanya seputar materi yang sedang didiskusikan, (5) Penyelesaian tugas tidak memerlukan petunjuk yang jelas, (6) mempunyai jiwa pesaing, (7) menyukai ceramah”.

Karakteristik dari peserta didik kategori *Field Independent* sejalan dengan karakteristik dari metode ceramah. Dengan demikian Bagi peserta didik kategori *Field Independent*, hasil belajar tematik lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based*

Learning by Lecture dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*.

5. Terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik.

Strategi pembelajaran yang mengakomodasi potensi otak secara optimal dan mampu bekerja secara alamiah dituangkan pada sebuah konsep strategi pembelajaran dengan istilah *Brain-Based Learning*. Given (2007:58) menyatakan bahwa “Jika setiap guru dan pengelola sekolah mampu menggunakan *Brain-Based Learning*, maka akan mengubah kegiatan mengajar secara mendasar, tidak saja menjadi sangat efektif, bahkan hampir seluruh potensi yang dimiliki seseorang akan terbangkitkan”.

Uno (2012:185) menyatakan bahwa “Gaya kognitif adalah cara peserta didik yang khas dalam belajar, baik yang berkaitan dengan cara penerimaan dan pengolahan informasi maupun kebiasaan yang berhubungan dengan lingkungan belajar”. Untuk itu gaya kognitif berpengaruh terhadap respon peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sardiman (2006:121) menyatakan bahwa “Karakteristik peserta didik yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik antara lain : (1) latar belakang pengetahuan, (2) gaya kognitif (*cognitive style*), (3) Usia terminologi, (4) inteligensia (5) ruang lingkup minat, (6) sosial ekonomi, (7) kebudayaan, (8) intelegensia (9) *attitude* (10) prestasi belajar (11) motivasi dan lain-lain”.

Tujuan utama proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran yaitu perubahan yang baik pada diri peserta didik pada akhir

kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menurut Slameto (2010:53) menyatakan bahwa "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor intern, faktor ekstem, dan faktor sekolah". Dengan demikian terdapat interaksi antara strategi *Brain-Based Learning* dan gaya kognitif.

D. Operasionalisasi Variabel

Variabel operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi *Brain-Based Learning*

Strategi *Brain-Based Learning* merupakan salah satu cara berpikir baru untuk guru sehingga dapat merancang suatu rencana pembelajaran yang pada prosesnya otak difungsikan secara optimal sehingga materi pembelajaran dapat diserap lebih optimal oleh peserta didik. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:

- (1) Menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan, (2) Menciptakan aktivitas belajar yang menantang, (3) Menciptakan aktivitas belajar yang aktif, (4) Menciptakan aktivitas belajar yang bermakna.

2. Gaya Kognitif

Gaya kognitif merupakan cara bagaimana peserta didik menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:

a. Kategori *Field Dependent*:

- (1) Berpikir global, (2) Mengutamakan motivasi dari luar dirinya, (3) Pasif mencari informasi, (4) Sosial lebih tinggi.

b. *Kategori Field Independent:*

- (1) Berpikir analisis, (2) Mengutamakan motivasi dari dalam dirinya,
- (3) Aktif mencari informasi, (4) Bersifat individual.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara menyeluruh secara terpadu dan utuh. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:

a. **Ranah Kognitif**

Hasil belajar pada ranah kognitif berhubungan dengan intelektual peserta didik yang mencakup enam ranah atau C6 yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. **Ranah Afektif**

Hasil belajar pada ranah afektif berhubungan dengan nilai dan sikap peserta didik yang mencakup lima ranah kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. **Ranah Psikomotor**

Hasil Belajar pada ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik menyangkut aspek bagaimana mengamati, mengkoordinasi, menghubungkan dan memanipulasi benda.

E. Hipotesis

Putrawan (2017:21-22) menyatakan bahwa "Hipotesis pada hakikatnya merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian didasarkan pada

model teori, bagan teori, kerangka berpikir teoretik, atau paling tidak berdasarkan generalisasi atau dapat juga, bila tidak menemukan konsep sebagai dasar yang kuat, berdasarkan hasil-hasil penelitian yang relevan". Sedangkan menurut Anggoro (2010:1.27) menyatakan bahwa "Hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar atau tidaknya dugaan tersebut perlu diuji terlebih dahulu". Sehingga dapat disimpulkan hipotesis sebagai dugaan sementara yang diajukan berdasar pada fakta atau teori.

Perumusan hipotesis yang berdasarkan pada kerangka teori pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar tematik peserta didik yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar tematik peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dependent* dengan peserta didik kategori *Field Independent*.
3. Bagi peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dependent*, hasil belajar tematik lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.
4. Bagi peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Independent*, hasil belajar tematik lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*.

5. Terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan Gaya Kognitif terhadap hasil belajar tematik.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Suharsimi (2013:123) menyatakan bahwa “Kuasi eksperimen yaitu suatu jenis eksperimen yang tidak sebenarnya karena jenis eksperimen ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu”. Suryabrata (2013:58) menyatakan bahwa “Tujuan penelitian kuasi eksperimen adalah memperoleh informasi yang merupakan perkiraan dari informasi yang dapat diperoleh dari eksperimen yang sesungguhnya dengan keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan”. Jadi dapat disimpulkan desain eksperimental kuasi (tidak sungguhan) memungkinkan untuk adanya kontrol dan manipulasi terhadap variabel tetapi terbatas sehingga mampu menghindarkan reaktivitas subjek.

Desain faktorial 2x2 merupakan rancangan faktorial yang masing-masing terdiri dari 2 faktor dengan tujuan untuk mengevaluasi efek dari masing-masing faktor serta interaksi antar faktor sehingga dapat diketahui apakah faktor bekerja sendiri atau memiliki interaksi dengan faktor lainnya. Pada penelitian ini tujuannya untuk mengetahui pengaruh strategi *Brain-Based Learning (Brain-Based Learning by Discussion* dan *Brain-Based Learning by Lecture)* dan gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik Kurikulum 2013.

Perlakuan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok peserta didik yang mengikuti strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dan kelompok peserta didik dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*. Masing-masing perlakuan dibagi menjadi dua kategori, yaitu peserta didik kategori *Field Independent* dan peserta didik kategori *Field Dependent*.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah strategi *Brain-Based Learning* (A) yang terdiri dari strategi *Brain-Based Learning by Discussion* (A₁) dan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* (A₂). Serta gaya kognitif (B) yang terdiri dari kategori *Field Independent* (B₁) dan kategori *Field Dependent* (B₂), variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik kelas IV dalam pembelajaran tematik. Adapun desain yang lebih lengkap dapat ditunjukkan pada Tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian Faktorial 2 x 2

Gaya Kognitif (B)	Strategi Pembelajaran (A)	
	<i>BBL By Discussion</i>	<i>BBL By Lecture</i>
<i>field independent</i> (B ₁)	(A ₁ B ₁)	(A ₂ B ₁)
<i>field dependent</i> (B ₂)	(A ₁ B ₂)	(A ₂ B ₂)

Keterangan :

- (A₁B₁) : Peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* yang diajar dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*
- (A₁B₂) : Peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* yang diajar dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*
- (A₂B₁) : Peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* yang diajar dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*
- (A₂B₂) : Peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* yang diajar dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.

B. Populasi dan Sampel

Putrawan (2017:8) menyatakan bahwa "Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang sudah ditentukan. Populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya". Selanjutnya Anggoro (2010:4.2) menyatakan bahwa "Populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin diketahui. Hamdani menyatakan bahwa "Populasi adalah sekumpulan objek (yang mencakup semua makhluk maupun benda mati) yang mempunyai kecenderungan sama serta memiliki sifat-sifat serupa".

Populasi target generalisasi temuan eksperimen ini adalah seluruh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Cianjur khususnya di gugus Tegalega Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur yang telah melaksanakan Kurikulum 2013. Sementara sampel yang dipakai pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Bunikasih 3 dan peserta didik kelas IV SD Negeri Gedeh yang telah melaksanakan pembelajaran dengan Kurikulum 2013.

Sampel penelitian ditentukan dari populasi yang mewakili. Putrawan (2017:8) menyatakan bahwa "Sampel merupakan bagian dari populasi, sehingga sampel yang representatif benar-benar mencerminkan ciri-ciri dari populasinya". Penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampel probabilitas. Anggoro (2010:45) menyatakan bahwa "Sampel probabilitas adalah himpunan unit atau elemen observasi yang dipilih sedemikian rupa sehingga unit atau

elemen dalam populasi tersebut mempunyai peluang yang sama (yang diketahui) untuk terpilih”.

Berdasarkan data populasi dalam penelitian dinyatakan homogen maka jenis sampel yang digunakan adalah Sampel Acak Sederhana. Anggoro (2010:45) menyatakan bahwa ”Sampel Acak Sederhana adalah sampel yang diambil dari suatu populasi dengan cara tidak memilih-milih individu yang dijadikan anggota sampel atas dasar alasan tertentu atau alasan yang bersifat subjektif seperti suka-tidak suka, mudah-sulit dijangkau, dan sebagainya”. Sehingga dalam hal penarikan sampel semua anggota populasi mempunyai kesempatan atau peluang yang sama untuk menjadi anggota sampel.

Prosedur pengambilan sampel dengan mengidentifikasi seluruh peserta didik kelas IV pada Gugus Tegalega yang telah mengikuti pembelajaran dengan Kurikulum 2013 yaitu berjumlah 238 peserta didik, dengan rincian sebagaimana tertera pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2
Komposisi Peserta Didik Kelas IV yang Mengikuti Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2017/2018

Sekolah Dasar	Jumlah	Pembagian Rombel
SD Negeri Bunikasih 3	43	Kelas A = 22 Kelas B = 21
SD Negeri Bunikasih 4	58	Kelas A = 29 Kelas B = 29
SD Negeri Mekarwangi	48	Kelas A = 24 Kelas B = 24
SD Negeri Tegalega	46	Kelas A = 23 Kelas B = 23
SD Negeri Gedeh	43	Kelas A = 22 Kelas B = 21
Jumlah	238	238

Berdasarkan data pada Tabel 3.2 dipilih secara acak dua sekolah untuk dijadikan sampel penelitian, sehingga didapatkan dua sekolah yang menjadi target penelitian yaitu SD Negeri Bunikasih 3 sebanyak 43 peserta didik, dan SD Negeri Gedeh sebanyak 43 peserta didik.

Dari dua sekolah yang terpilih kemudian diberikan perlakuan secara acak untuk dijadikan kelas perlakuan yaitu Sekolah yang akan mengalami aktivitas belajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dan sekolah yang lain akan memperoleh aktivitas belajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.

Tahap selanjutnya yaitu dengan menentukan jenis gaya kognitif dari kedua kelompok perlakuan. Sehingga didapatkan : (1) peserta didik kategori *Field Dependent* dari SD Negeri Bunikasih 3 berjumlah 22 orang dan peserta didik kategori *Field Independent* berjumlah 21 orang. (2) peserta didik kategori *Field Dependent* dari SD Negeri Gedeh berjumlah 21 orang dan peserta didik kategori *Field Independent* berjumlah 22 orang. Rincian hasil penentuan komposisi gaya kognitif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3
Komposisi gaya kognitif peserta didik menurut sekolahnya

Sekolah Gaya Kognitif	SD Negeri Bunikasih 3	SD Negeri Gedeh	Jumlah
<i>Field Dependent</i>	22	21	43
<i>Field Independent</i>	21	22	43
Jumlah	43	43	86

Komposisi sampel dari setiap kelompok menurut jenis perlakuan yaitu strategi pembelajaran dan gaya kognitif dapat dilihat dari Tabel 3.4 berikut ini :

Tabel 3.4
Komposisi sample menurut jenis perlakuan

Perlakuan Gaya Kognitif	<i>Strategi BBL By Discussion</i>	<i>Strategi BBL By Lecture</i>	Jumlah
<i>Field Dependent</i>	22	21	43
<i>Field Independent</i>	21	22	43
Jumlah	43	43	86

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses pengumpulan data serta informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Pengembangan dari sebuah instrumen titik tumpunya ada pada permasalahan yang ada pada penelitian. Permasalahan pada penelitian ini menyangkut pada hal pengaruh strategi pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik integratif Kurikulum 2013 pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, sehingga instrumen yang digunakan adalah instrumen tes hasil belajar tematik dengan bentuk soal pilihan ganda serta tes untuk mengetahui gaya kognitif yaitu tes GEFT.

Suryanto (2009:1.4) menyatakan bahwa "Tes hasil belajar merupakan alat ukur untuk memperoleh informasi hasil belajar peserta didik yang memerlukan jawaban benar atau salah". Skor benar dan salah yang didapatkan oleh peserta didik menjadi gambaran ketercapaian tujuan dari pembelajaran.

Gaya kognitif peserta didik diukur dengan menggunakan tes yang dikembangkan oleh Witkin yaitu berupa tes GEFT yang diinstruksikan sebagai suatu tes untuk mencari gambar sederhana pada gambar-gambar yang rumit. Ardana (2008) menyatakan bahwa "Jika peserta didik memperoleh skor $\leq 50\%$ dari skor ideal, maka peserta didik digolongkan memiliki gaya kognitif FD dan

jika peserta didik memperoleh skor $> 50\%$, maka peserta didik digolongkan memiliki gaya kognitif FI”.

Data yang diperoleh berdasarkan tes hasil belajar dan tes GEFT merupakan data kuantitatif dengan pengumpulan data sebagaimana disajikan pada Tabel 3.5 berikut ini :

Tabel 3.5
Metode Pengumpulan Data :

No	Variabel	Data	Sumber	Metode
1	Gaya Kognitif	Hasil Tes GEFT	Responden Peserta Didik	Tes GEFT
2	Hasil Belajar	Daftar Nilai	Guru dan Peserta Didik	Tes Pilihan Ganda

D. Prosedur Pengumpulan Data

Mahdiyah (2016:5.3) menyatakan bahwa “Data merupakan kumpulan dari nilai-nilai yang mencerminkan karakteristik dari individu-individu pada suatu populasi”. Prosedur pengumpulan data merupakan tahapan kegiatan dalam proses penelitian yang menjadi bagian terpenting karena dari data-data yang dihasilkan mencerminkan karakteristik dari subjek pada suatu populasi. Data yang diperoleh berdampak pada hasil penelitian dalam penarikan kesimpulan.

Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yaitu data statistik yang berbentuk angka. Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes gaya kognitif dan tes hasil belajar sesuai dengan jenis dan tujuan dari penelitian.

1. Variabel Hasil Belajar (Y)

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar didefinisikan sebagai nilai capaian peserta didik pada akhir aktivitas belajar yang dinyatakan berupa simbol angka dan deskripsi yang mencerminkan prestasi peserta didik. Aspek yang menjadi tolak ukur keberhasilan

proses pembelajaran meliputi penilaian dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Definisi Operasional

Hasil belajar tematik yaitu berupa angka-angka dan deskripsi sebagai nilai akhir untuk mengukur ketercapaian proses belajar. Angka-angka hasil pengukuran haruslah dilengkapi dengan data-data hasil pengamatan yang kemudian dari data tersebut ditarik suatu kesimpulan untuk menilai hasil belajar dan perkembangan belajar peserta didik.

c. Jenis Instrumen Hasil Belajar

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat mencapai program setelah mengikuti aktivitas belajar adalah tes evaluasi (*post-tes*) dalam bentuk tes objektif yaitu tes pilihan ganda dengan 25 butir soal dengan empat alternatif jawaban. Model pilihan ganda (PG) setiap soal dijumlah dan dihitung berdasarkan kriteria penilaian jumlah jawaban benar dikali 100 dibagi banyaknya soal tes sehingga didapatkan nilai total. Instrumen tes mencakup aspek C1 Hafalan/Ingatan (*Recall*), C2 Pemahaman (*Comprehension*), dan C3 Penerapan (*Application*).

d. Uji Persyaratan Instrumen

Uji persyaratan instrumen penting dilakukan sebelum instrumen disebar pada sampel penelitian. Kriteria untuk layak tidaknya instrumen digunakan haruslah memenuhi kriteria ketepatan hasil pengukuran (*validitas*), Ketetapan hasil pengukuran (*reliabilitas*), kriteria tingkat kesukaran soal yang dapat menunjukkan kualitas butir soal apakah termasuk mudah, sedang atau sukar, dan

kriteria daya beda soal yaitu untuk membedakan kemampuan individu dari peserta tes. Metode yang digunakan adalah dengan diuji cobakan terlebih dahulu sebelum disebarkan pada proses penelitian.

1) Uji validitas instrumen

Anggoro (2010:29) menyatakan bahwa “Validitas instrumen sangat diperlukan dalam suatu penelitian karena validitas juga merupakan ukuran mutu dan kebermaknaan suatu Penelitian”. Artinya suatu penelitian tidak akan bermakna apabila alat ukurnya tidak valid, karena instrumen tersebut memungkinkan pengumpulan data yang berbeda dengan yang dikendaki dalam penelitian.

Uji validitas instrumen tes dalam penelitian ini dengan menggunakan formula korelasi *product-moment* yang dikemukakan oleh person dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- R_{xy} : Koefisien Korelasi dari xy
- N : Jumlah data
- X : Data pertama
- Y : Data Kedua

Soal yang di uji dinyatakan valid atau tidak valid adalah dengan membandingkan r_{xy} atau r_{hitung} dengan r_{tabel} *product moment* dengan kriteria sebagai berikut :

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka valid tetapi Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka tidak valid.

2) Uji reliabilitas instrumen

Anggoro (2010:33) menyatakan bahwa “Reliabilitas instrumen dalam penelitian mempunyai makna penting karena menunjukkan ketepatan dan kemantapan suatu penelitian yang digunakan dalam mengukur dan menggali informasi yang diperlukan dalam penelitian”.

Untuk mengukur reliabilitas tes pada penelitian ini menggunakan metode belah dua dengan tujuan untuk mengetahui apakah kedua bagian yang dibelah tersebut memang mengukur hal yang sama. Pembagian alat ukur dapat dilakukan dengan membagi dua pertanyaan yang ada secara random atau mengelompok dengan metode ganjil dan genap dengan rumus *Spearman-Brown*, yaitu:

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/2, 1/2}}{(1 + r_{1/2, 1/2})}$$

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$r_{1/2, 1/2}$ = Indeks korelasi antara dua belahan instrumen

Arikunto (2013:100) menyatakan bahwa “Interpretasi dari Reliabilitas tes dapat dikategorikan sebagai berikut pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 Interpretasi Reliabilitas

No	Besarnya Nilai r	Kriteria
1	0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
2	0,60 sampai 0,79	Tinggi
3	0,40 sampai 0,59	Sedang/Cukup
4	0,20 sampai 0,39	Sangat rendah

(Arikunto, 2013:100)

3) Tingkat Kesukaran

Arikunto (2013:222) menyatakan bahwa “Tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal”. Soal harus dirancang sedemikian hingga sehingga soal tersebut dapat dijadikan alat ukur keberhasilan

pembelajaran. Secara matematis tingkat kesukaran butir soal dapat dihitung dengan rumus:

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

keterangan :

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Arikunto (2013:222) menyatakan bahwa “ Kriteria taraf butir soal dikategorikan sebagai berikut pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Kriteria taraf kesukaran butir soal

No	Taraf Kesukaran	Kriteria
1	0,00 – 0,29	Sukar
2	0,30 – 0,69	Sedang
3	0,70 – 1,00	Mudah

(Arikunto, 2013:222)

4) Daya Beda

Arifin (2014:273) menyatakan bahwa “Daya pembeda soal adalah pengukuran sejauh mana suatu soal mampu membedakan peserta didik yang belum atau sudah menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu”. Tinggi rendahnya indeks diskriminasi suatu soal menentukan tinggi atau rendahnya penguasaan kompetensi pada peserta didik. Cara menentukan indeks diskriminasi daya beda soal salah satunya dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

D = Indeks daya beda butir soal

P_A = Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Arikunto (2013:226) menyatakan bahwa “Untuk mengetahui daya pembeda butir soal dapat dikategorikan sebagaimana tertera pada Tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3.8 Kriteria daya beda pembeda butir soal

No	Daya Beda	Kriteria
1	0,00 – 0,20	Jelek
2	0,21 – 0,40	Cukup
3	0,41 – 0,70	Baik
4	0,71 – 1,00	Baik Sekali

(Arikunto, 2013: 226)

2. Gaya Kognitif

a. Definisi Konseptual

Gaya kognitif merupakan faktor dari dalam setiap individu dalam menanggapi respon atau permasalahan yang dihadapi. Gaya kognitif yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu kategori *Field Independent* dan kategori *Field Dependent*.

b. Definisi Operasional

Gaya kognitif merupakan kecenderungan pola pikir peserta didik dalam memproses informasi. Setiap peserta didik memiliki ciri khas yang berbeda tergantung pada kategori *Field Dependent* yaitu pola pikir yang cenderung berpikir global atau pada kategori *Field Independent* yaitu pola pikir yang cenderung berpikir analitis. Penentuan dari masing-masing kategori dengan menggunakan angket berupa tes GEFT (*Group Embedded Figure Test*) yang diberikan kepada peserta didik pada masing-masing kelas sebelum perlakuan penelitian.

c. Instrumen Gaya Kognitif

Angket *Group Embedded Figure Test (GEFT)* digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui gaya kognitif pada masing-masing peserta didik sebagai pemilihan kategori dalam pengambilan sampel. GEFT merupakan jenis tes yang didalamnya peserta didik diarahkan untuk mencari gambar sederhana yang ada pada bentuk gambar yang rumit. GEFT terdiri dari tiga tahapan yaitu tahapan I memiliki 7 butir soal yang hanya dijadikan sebagai latihan dengan kisaran waktu pengerjaan sekitar 3 menit. Pada tahap II dan tahap III masing-masing memiliki 9 butir soal yang dijadikan sebagai tes sebenarnya dengan kisaran waktu pengerjaan sekitar 12 menit. Proses pengisian tes dilakukan oleh peserta didik secara bersama-sama dengan arahan waktu dari guru. Rentang skor terendah yaitu 0 dan skor tertinggi yaitu 8.

E. Metode Analisis Data

Data yang telah didapatkan dari hasil penelitian kemudian dianalisis dan diolah secara statistika dengan bantuan program SPSS dan *Microsoft Excel* untuk menjawab hipotesis-hipotesis yang sudah dirancang. Analisis data yang dilakukan untuk menjawab hipotesis-hipotesis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Analisis Varian Dua Jalan (*Two-Way ANOVA*) dengan desain faktorial 2×2 atau *factorial design*. Untuk melakukan pengolahan data dengan ANAVA hal yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah dengan menghitung uji normalitas dan uji homogenitas data pada tiap-tiap kelompok yang diberi perlakuan. Uji ANAVA bisa dilanjutkan dengan syarat bahwa data pada penelitian

berdistribusi normal dan homogen. Adapun beberapa tahapan analisis data yakni sebagai berikut :

1. Analisis Data Deskriptif

Analisis statistika deskriptif yaitu mengolah data-data yang didapatkan pada proses penelitian sebagai hasil penelitian dengan menggunakan perhitungan manual dengan bantuan komputer program MS-Excel serta program SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*).

2. Pengujian Persyaratan Analisis /Statistika Inferensial

a. Uji Normalitas

Sebelum memasuki tahapan pengujian hipotesis dengan Analisis Varian Dua Jalan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan cara :

$$D_{hitung} = \text{maksimum} [(F_0(X) - S_N(X))]$$

Keterangan :

$F_0(X)$ = Distribusi frekuensi kumulatif teoritis

$S_N(X)$ = Distribusi frekuensi kumulatif observasi

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila $D_{hitung} < D_{Tabel}$ pada taraf kesalahan tertentu, yaitu 0,05.

b. Uji Homogenitas

Putrawan (2017:145) menyatakan bahwa “Uji homogenitas varians sangat diperlukan sebelum kita membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (homogen atau tidaknya kelompok yang dibandingkan). Varian pada penelitian ini diuji dengan rumus *Levene test*:

Rumus uji F

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Di mana:

s_1^2 = variansi kelompok 1

s_2^2 = variansi kelompok 2

a. Hipotesis pengujian:

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (varians data homogen)

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (varians data tidak homogen)

c. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan sebagai alat untuk mencari jawaban hipotesis. Tujuan penelitian ini adalah untuk memecahkan masalah tentang ada tidaknya pengaruh sehingga metode yang digunakan adalah eksperimen atau *ex post facto*. Pada penelitian ini membandingkan rerata lebih dari 2 kelompok sehingga teknik analisis yang digunakan adalah Analisis Varian (ANOVA) Dua Jalan.

Analisis Varian Dua Jalan bertujuan untuk menguji pengaruh variabel A dan pengaruh variabel B serta pengaruh interaksi variabel A dan variabel B. Apabila terbukti hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan dan interaksi yang signifikan antara variabel-variabel bebas, maka untuk mengetahui kelompok mana yang lebih tinggi pengaruhnya dilanjutkan dengan analisis perbandingan (*multiple comparasion*) pada penelitian ini analisis yang digunakan adalah uji *Scheffe*. Putrawan (2017:93) menyatakan bahwa "Metode *Scheffe* sering digunakan karena penerapannya mudah, tidak ada masalah bila jumlah sample tiap kelompok tidak sama, dan lebih kuat dibandingkan dengan metode-metode lain yang juga menggunakan kekeliruan tipe I atau α ".

F. Hipotesis Statistik

1. Terdapat perbedaan hasil belajar tematik peserta didik yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar tematik peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dependent* dengan peserta didik kategori *Field Independent*.
3. Bagi peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dependent*, hasil belajar tematik lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.
4. Bagi peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Independent*, hasil belajar tematik lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*.
5. Terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada dua Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Cianjur yaitu SD Negeri Bunikasih 3 dan SD Negeri Gedeh 3 dengan subjek penelitian pada peserta didik kelas IV tahun ajaran 2017/2018 yang telah melaksanakan Kurikulum 2013. Peserta didik pada SD Negeri Bunikasih 3 sebanyak 43 orang dan SD Negeri Gedeh 3 sebanyak 43 orang sehingga jumlah yang dijadikan sampel penelitian yaitu berjumlah 86 orang peserta didik.

SD Negeri Bunikasih 3 mendapat perlakuan dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*, dan pada SD Negeri Gedeh 3 yang mendapat perlakuan dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*. Pada masing-masing sekolah dibagi menjadi 2 kelas berdasarkan pada kategori *Field Dependent* dan kategori *Field Independent*. Distribusi pembagian kelompok sebanyak 4 kelompok kelas perlakuan yaitu dengan rincian Kelompok 1 SD Negeri Bunikasi 3 yang mendapat perlakuan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dengan kategori *Field Dependent*, Kelompok 2 SD Negeri Bunikasih 3 yang mendapat perlakuan strategi *Brain-Based Learning by discussion* dengan kategori *Field Independent*, Kelompok 3 SD Negeri Gedeh 3 yang mendapat perlakuan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dengan kategori *Field Dependent*, dan Kelompok 4 SD Negeri Gedeh 3 yang mendapat

perlakuan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dengan kategori *Field Independent*.

Perlakuan pada masing- masing kelompok dilakukan selama 6 kali pertemuan dengan rincian kegiatan dimulai dari penyebaran angket Tes GEFT, kemudian proses dan diakhiri dengan *posttest*. Penyajian data hasil penelitian dijabarkan pada Tabel distribusi frekuensi disertai histogram pada setiap kelompok. Pengujian hipotesis dengan menggunakan Analisis Variansi (ANAVA) Dua Jalan, setelah sebelumnya dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas. Kemudian setelah hipotesis terbukti diadakan pengujian lebih lanjut yaitu dengan menggunakan uji *Scheffe*.

B. Hasil

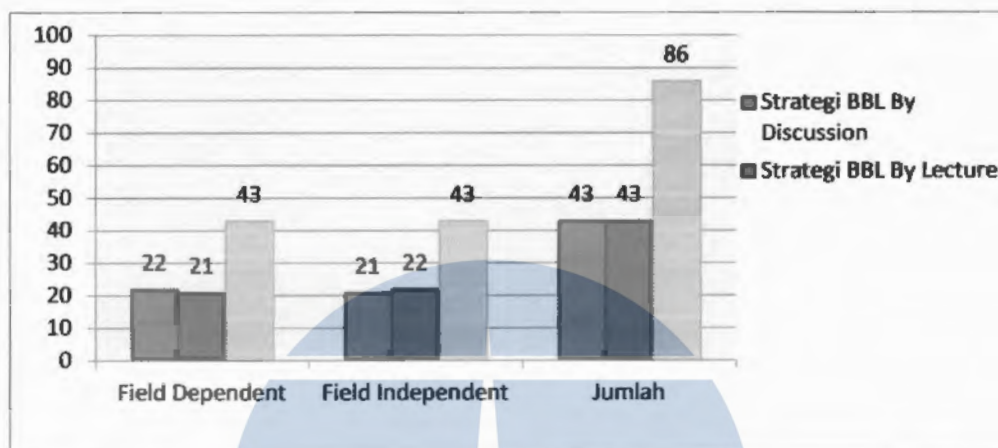
Hasil penelitian pada penelitian ini didapatkan dari data hasil *posttest* dan data dari angket Tes GEFT. Data-data yang dihasilkan kemudian dianalisis dan diolah sehingga dapat menjawab hipotesis penelitian.

1. Analisis Data Angket Gaya Kognitif

Tes GEFT menjadi acuan dalam pengelompokan peserta didik. Berdasarkan angket yang telah disebar sehingga didapatkan hasil pengelompokan peserta didik berdasarkan gaya kognitifnya masing-masing pada kategori *Field Dependent* atau pada kategori *Field Independent*. Pengelompokan gaya kognitif berdasarkan kategori dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut

Tabel 4.1
Pengelompokkan Gaya Kognitif Peserta Didik

Perlakuan	<i>Field Dependent</i>	<i>Field Independent</i>	Jumlah
<i>Strategi BBL By Discussion</i>	22	21	43
<i>Strategi BBL By Lecture</i>	21	22	43
Jumlah	43	43	86



Gambar 4.1
Histogram Pengelompokkan Gaya Kognitif

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* sebanyak 22 peserta didik dengan kategori *Field Dependent* dan 21 peserta didik dengan kategori *Field Independent*. Sedangkan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* sebanyak 21 peserta didik dengan kategori *Field Dependent* dan 22 peserta didik dengan kategori *Field Independent*. Total semua peserta didik yang mendapat perlakuan yaitu sebanyak 86 peserta didik.

2. Analisis Data Hasil Belajar Tematik

Analisis data evaluasi hasil belajar tematik dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi pencapaian prestasi belajar peserta didik setelah melakukan serangkaian poses perlakuan dalam aktivitas belajar. Perhitungan data berupa nilai peserta didik diolah dengan menggunakan program SPSS sehingga diketahui hasil nilai paling rendah, nilai paling tinggi, nilai mean, nilai modus, nilai median serta deviasi standar pada masing-masing kelompok kelas perlakuan yang disajikan pada Tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2
Deskripsi Statistik Nilai Hasil Belajar Tematik

		Statistics							
		BBL Disc	BBL Lect	GK FD	GK FI	BBL Disc FD	BBL Disc FI	BBL Lect D	BBL Lect FI
N	Valid	43	43	43	43	22	21	21	22
	Missing	0	0	0	0	21	22	22	21
Mean		71.81	67.58	72.14	67.26	80.73	62.48	63.14	71.82
Std. Error of Mean		1.938	1.740	2.021	1.621	1.835	1.980	2.440	2.162
Median		72.00	68.00	72.00	68.00	80.00	60.00	64.00	72.00
Mode		80	68 ^a	80	60 ^a	80	60	60	68 ^a
Std. Deviation		12.708	11.411	13.255	10.628	8.609	9.075	11.182	10.140
Variance		161.488	130.202	175.694	112.957	74.113	82.362	125.029	102.823
Skewness		-.086	-.075	-.325	.162	-.132	.042	.003	.075
Std. Error of Skewness		.361	.361	.361	.361	.491	.501	.501	.491
Kurtosis		-.712	-.422	-.530	-.362	-.571	-.406	-.584	-.562
Std. Error of Kurtosis		.709	.709	.709	.709	.953	.972	.972	.953
Range		52	50	54	48	32	36	42	36
Minimum		44	42	42	44	64	44	42	56
Maximum		96	92	96	92	96	80	84	92
Sum		3088	2906	3102	2892	1776	1312	1326	1580
Percentiles	25	60.00	60.00	64.00	60.00	75.00	56.00	54.00	64.00
	50	72.00	68.00	72.00	68.00	80.00	60.00	64.00	72.00
	75	80.00	76.00	80.00	76.00	88.00	70.00	72.00	80.00
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown									

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 diketahui sebaran data nilai hasil belajar pada masing-masing kelas secara keseluruhan yang dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik.

a. Nilai Hasil Belajar Tematik Indahnya Kebersamaan pada Peserta Didik yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Discussion*.

Data yang diperoleh dari nilai hasil data Kelompok kelas yang mendapat perlakuan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* diolah dengan bantuan program SPSS sehingga menghasilkan statistika deskripsi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.3 berikut:

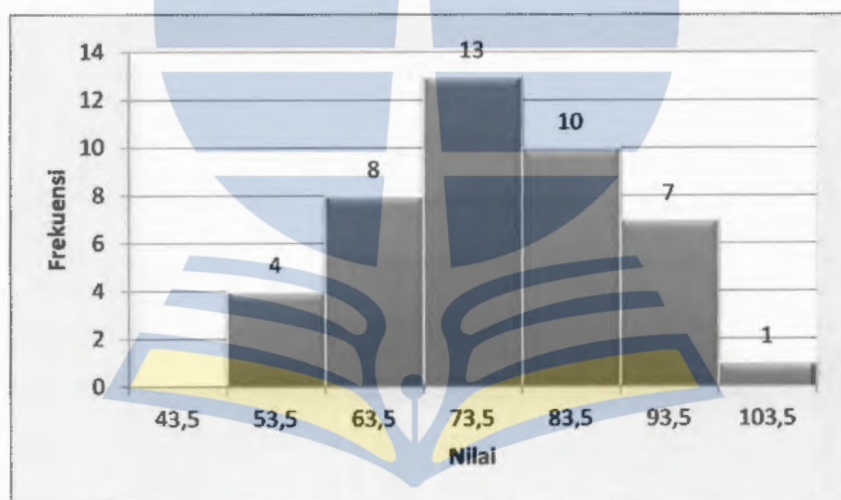
Tabel 4.3
Tabel Statistik Deskripsi
Hasil Belajar dengan Strategi BBL By Discussion

<i>Statistics</i>		<i>BBL Discussion</i>
N	<i>Valid</i>	43
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		71.81
<i>Std. Error of Mean</i>		1.938
<i>Median</i>		72.00
<i>Mode</i>		80
<i>Std. Deviation</i>		12.708
<i>Variance</i>		161.488
<i>Skewness</i>		-.086
<i>Std. Error of Skewness</i>		.361
<i>Kurtosis</i>		-.712
<i>Std. Error of Kurtosis</i>		.709
<i>Range</i>		52
<i>Minimum</i>		44
<i>Maximum</i>		96
<i>Sum</i>		3088
<i>Percentiles</i>	<i>P</i> 25	60.00
	50	72.00
	75	80.00

Dari data yang diperoleh dalam penelitian diketahui jumlah sampel sebanyak 43 peserta didik, perolehan nilai yang paling rendah adalah 44, nilai yang paling tinggi adalah 96, dan nilai rata-rata kelas yaitu 71,81, modus yaitu 80,00 dan deviasi standar yaitu sebesar 12,708. Distribusi frekuensi data dapat dilihat pada Tabel 4.4 dan Gambar Histogram 4.2 berikut:

Tabel 4.4
Distribusi frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik Tema Indahny
Kebersamaan dari Peserta Didik
yang Diajar dengan Strategi *BBL by Discussion*

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	44 – 53	4	9,30
2	54 – 63	8	18,60
3	64 – 73	13	30,23
4	74 – 83	10	23,26
5	84 – 93	7	16,28
6	94 – 103	1	2,33
Jumlah		43	100



Gambar 4.2
Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik
yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Discussion*

Berdasarkan Gambar Histogram 4.2 terlihat sebanyak 13 orang peserta didik memperoleh nilai di sekitar rata-rata, 18 orang peserta didik mendapat nilai di atas rata-rata, dan 12 orang peserta didik memperoleh nilai di bawah rata-rata.

b. Nilai Hasil Belajar Tematik Tema Indahnya Kebersamaan pada Peserta Didik yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Lecture*.

Data yang diperoleh dari nilai hasil data Kelompok kelas yang mendapat perlakuan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* diolah dengan bantuan program SPSS sehingga menghasilkan statistika deskripsi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Tabel Statistik Deskripsi
Hasil Belajar dengan Strategi BBL By Lecture

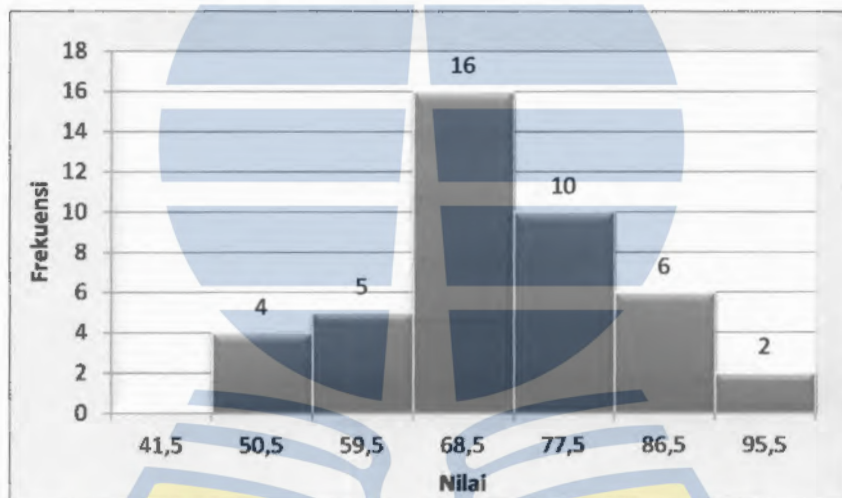
Statistics		BBL_Lect
N	Valid	43
	Missing	0
Mean		67.58
Std. Error of Mean		1.740
Median		68.00
Mode		68 ^a
Std. Deviation		11.411
Variance		130.202
Skewness		-.075
Std. Error of Skewness		.361
Kurtosis		-.422
Std. Error of Kurtosis		.709
Range		50
Minimum		42
Maximum		92
Sum		2906
Percentiles	25	60.00
	50	68.00
	75	76.00

Dari data yang diperoleh dalam penelitian diketahui bahwa jumlah sampel adalah sebanyak 43 peserta didik, dengan nilai yang paling rendah adalah 42, nilai yang paling tinggi adalah 92, dan nilai rata-rata kelas adalah 67,58, median

yaitu 68,00, modus yaitu 60,00 dan deviasi standar yaitu sebesar 11,411. Distribusi frekuensi data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.6. Untuk memperjelas data tersebut disajikan dalam histogram.

Tabel 4.6
Distribusi frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik Tema Indahya
Kebersamaan dari Peserta Didik
yang Diajar dengan Strategi *BBL by Lecture*

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	42 – 50	4	9,30
2	51 – 59	5	11,63
3	60 – 68	16	37,21
4	69 – 77	10	23,26
5	78 – 86	6	13,95
6	87 – 95	2	4,65
Jumlah		43	100



Gambar 4.3
Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik
yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Lecture*

Berdasarkan Gambar Histogram 4.3 terlihat sebanyak 16 orang peserta didik memperoleh nilai di sekitar rata-rata, 18 orang peserta didik mendapat nilai di atas rata-rata, dan 9 orang peserta didik memperoleh nilai di bawah rata-rata.

c. Nilai Hasil Belajar Tematik Tema Indahnya Kebersamaan pada Peserta didik kategori *Field Dependent*.

Data yang diperoleh dari nilai hasil data Kelompok kelas yang peserta didik kategori *Field Dependent* diolah dengan bantuan program SPSS sehingga menghasilkan statistika deskripsi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Tabel Statistik Deskripsi
Hasil Belajar kategori Field Dependent

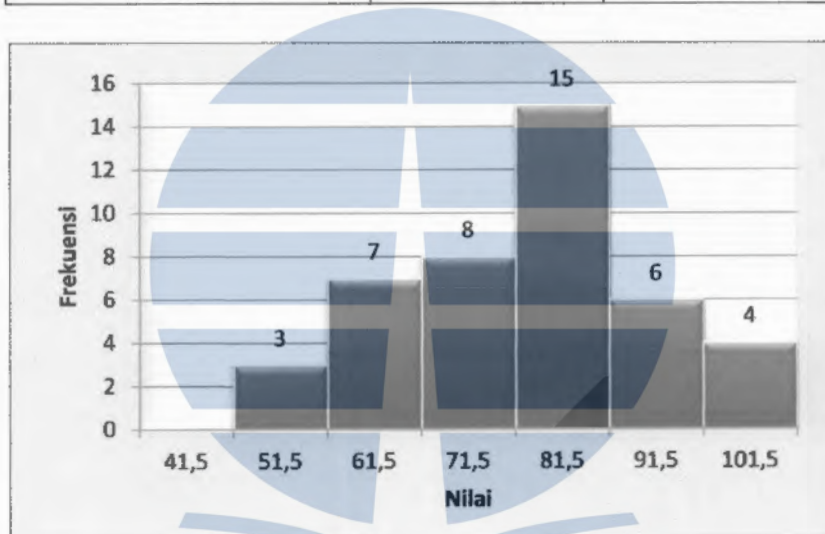
Statistics		GK_FD
N	Valid	43
	Missing	0
Mean		72.14
Std. Error of Mean		2.021
Median		72.00
Mode		80
Std. Deviation		13.255
Variance		175.694
Skewness		-.325
Std. Error of Skewness		.361
Kurtosis		-.530
Std. Error of Kurtosis		.709
Range		54
Minimum		42
Maximum		96
Sum		3102
Percentiles	25	64.00
	50	72.00
	75	80.00

Dari data yang diperoleh dalam penelitian diketahui bahwa jumlah sampel adalah sebanyak 43 peserta didik, dengan perolehan nilai paling rendah adalah 42, nilai paling tinggi adalah 96, dan nilai rata-rata kelas adalah 72,14, median yaitu 72,00, modus yaitu 80,00 dan deviasi standar yaitu sebesar 13,255. Distribusi

frekuensi data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.8. Untuk memperjelas data tersebut disajikan dalam histogram.

Tabel 4.8
Distribusi frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik Tema Indahnya
Kebersamaan dari Peserta Didik Kategori *Field Dependent*

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	42 – 51	3	6,98
2	52 – 61	7	16,28
3	62 – 71	8	18,60
4	72 – 81	15	34,88
5	82 – 91	6	13,95
6	92 – 101	4	9,30
Jumlah		43	100



Gambar 4.4
Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik
Kategori *Field Dependent*

Berdasarkan Gambar Histogram 4.4 terlihat sebanyak 15 orang peserta didik memperoleh nilai di sekitar rata-rata, 10 orang peserta didik mendapat nilai di atas rata-rata, dan 18 orang peserta didik memperoleh nilai di bawah rata-rata.

d. Nilai Hasil Belajar Tematik Tema Indahnya Kebersamaan pada Peserta Didik Kategori *Field Independent*.

Data yang diperoleh dari nilai hasil data Kelompok kelas kategori *Field Independent* diolah dengan bantuan program SPSS sehingga menghasilkan statistika deskripsi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9
Tabel Statistik Deskripsi
Hasil Belajar Kategori *Field Independent*

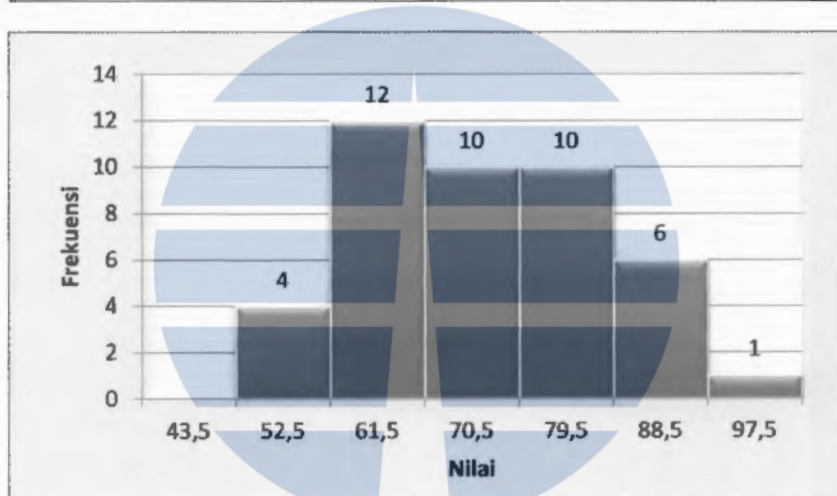
Statistics		GK_FI
N	Valid	43
	Missing	0
Mean		67.26
Std. Error of Mean		1.621
Median		68.00
Mode		60 ^a
Std. Deviation		10.628
Variance		112.957
Skewness		.162
Std. Error of Skewness		.361
Kurtosis		-.362
Std. Error of Kurtosis		.709
Range		48
Minimum		44
Maximum		92
Sum		2892
Percentiles	25	60.00
	50	68.00
	75	76.00

Dari data yang diperoleh dalam penelitian diketahui bahwa jumlah sampel sebanyak 43 peserta didik, dengan prolehan nilai paling rendah adalah 44, nilai paling tinggi adalah 92, dan nilai rata-rata kelas adalah 67,26, nilai modus yaitu 60,00, nilai median yaitu 68,00, serta nilai dari deviasi standar yaitu 10,628

. Distribusi frekuensi data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.10. Untuk memperjelas data tersebut disajikan dalam histogram.

Tabel 4.10
Distribusi frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik Tema Indahny
Kebersamaan dari Peserta Didik Kategori *Field Independent*

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	44 – 52	4	9,30
2	53 – 61	12	27,91
3	62 – 70	10	23,26
4	71 – 79	10	23,26
5	80 – 88	6	13,95
6	89 – 97	1	2,36
Jumlah		43	100



Gambar 4.5
Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik
Kategori *Field Independent*

Berdasarkan Gambar Histogram 4.5 terlihat sebanyak 10 orang peserta didik memperoleh nilai di sekitar rata-rata, 17 orang peserta didik mendapat nilai di atas rata-rata, dan 16 orang peserta didik memperoleh nilai di bawah rata-rata.

- e. Nilai Hasil Belajar Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan pada Peserta Didik Kategori *Field Dependent* yang diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Discussion*.

Data yang diperoleh dari nilai hasil data Kelompok kategori *Field Dependent* dengan perlakuan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* diolah dengan bantuan program SPSS sehingga menghasilkan statistika deskripsi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11
Tabel Statistik Deskripsi
Hasil Belajar Kategori *Field Dependent*
dengan Strategi *BBL By Discussion*

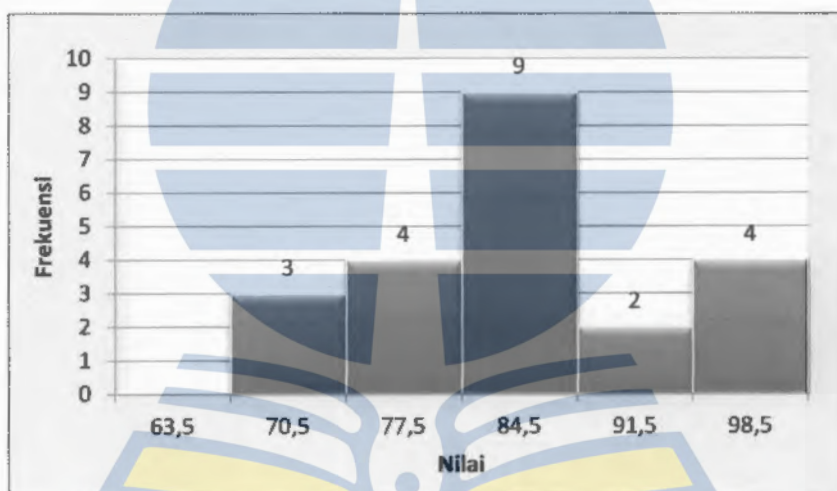
<i>Statistics</i>		
		BBLDisc_FD
N	Valid	22
	Missing	21
Mean		80.73
Std. Error of Mean		1.835
Median		80.00
Mode		80
Std. Deviation		8.609
Variance		74.113
Skewness		-.132
Std. Error of Skewness		.491
Kurtosis		-.571
Std. Error of Kurtosis		.953
Range		32
Minimum		64
Maximum		96
Sum		1776
Percentiles	25	75.00
	50	80.00
	75	88.00

Dari data yang diperoleh dalam penelitian diketahui bahwa jumlah sampel adalah sebanyak 22 peserta didik, dengan perolehan nilai paling rendah adalah 64,

nilai paling tinggi adalah 96, dan nilai rata-rata kelas 80,73, nilai median yaitu 80,00, nilai modus yaitu 80,00 dan deviasi standar yaitu sebesar 8,609. Distribusi frekuensi data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.12. Untuk memperjelas data tersebut disajikan dalam histogram.

Tabel 4.12
Distribusi frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik Tema Indahnya
Kebersamaan dari Peserta Didik Kategori *Field Dependent* yang Diajar
dengan Strategi *BBL By Discussion*

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	64 – 70	3	13,64
2	71 – 77	4	18,18
3	78 – 84	9	40,91
4	85 – 91	2	9,09
5	92 – 98	4	18,18
Jumlah		22	100



Gambar 4.6
Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik Kategori *Field Dependent* yang
Diajar dengan strategi *bbl by discussion*

Berdasarkan gambar histogram 4.6 terlihat sebanyak 9 orang peserta didik memperoleh nilai di sekitar rata-rata, 6 orang peserta didik mendapat nilai di atas rata-rata, dan 7 orang peserta didik memperoleh nilai di bawah rata-rata.

f. Nilai Hasil Belajar Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan pada Peserta Didik Kategori *Field Dependent* yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Lecture*.

Data yang diperoleh dari nilai hasil data Kelompok kelas kategori *Field Dependent* dengan perlakuan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* diolah dengan bantuan program SPSS sehingga menghasilkan statistika deskripsi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13
Tabel Statistik Deskripsi
Hasil Belajar Gaya Kognitif *Field Dependent*
dengan Strategi BBL By Lecture

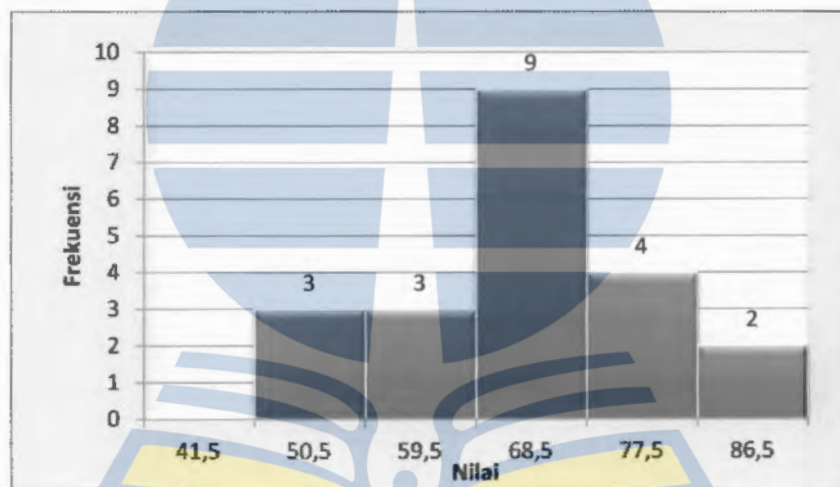
Statistics		
		BBLlect_FD
N	Valid	21
	Missing	22
Mean		63.14
Std. Error of Mean		2.440
Median		64.00
Mode		60
Std. Deviation		11.182
Variance		125.029
Skewness		.003
Std. Error of Skewness		.501
Kurtosis		-.584
Std. Error of Kurtosis		.972
Range		42
Minimum		42
Maximum		84
Sum		1326
Percentiles	25	54.00
	50	64.00
	75	72.00

Dari data yang diperoleh dalam penelitian diketahui bahwa jumlah sampel adalah sebanyak 21 peserta didik, dengan perolehan nilai paling rendah adalah 42,

nilai paling tinggi adalah 80, dan nilai rata-rata kelas adalah 63,14, median yaitu 64,00, modus yaitu 60,00 dan deviasi standar yaitu sebesar 11,182. Distribusi frekuensi data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.14. Untuk memperjelas data tersebut disajikan dalam histogram.

Tabel 4.14
Distribusi frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik Tema Indahnya
Kebersamaan dari Peserta Didik Kategori *Field Dependent* yang Diajar
dengan Strategi *BBL By Lecture*

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	42 – 50	3	14,26
2	51 – 59	3	14,26
3	60 – 68	9	42,86
4	69 – 77	4	19,05
5	78 – 86	2	9,52
Jumlah		21	100



Gambar 4.7
Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik Kategori *Field Dependent* yang
Diajar dengan strategi *BBL by Lecture*

Berdasarkan gambar histogram 4.7 terlihat 9 peserta didik yang memperoleh nilai di sekitar rata-rata, 6 orang peserta didik mendapat nilai di atas rata-rata, dan 6 orang peserta didik memperoleh nilai di bawah rata-rata.

- g. Nilai Hasil Belajar Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan pada Peserta Didik Kategori *Field Independent* yang diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Discussion*.

Data yang diperoleh dari nilai hasil data Kelompok kelas kategori *Field Independent* dengan perlakuan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* diolah dengan bantuan program SPSS sehingga menghasilkan statistika deskripsi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15
Tabel Statistik Deskripsi
Hasil Belajar dengan Gaya Kognitif *Field Independent*
dengan Strategi *BBL By Discussion*

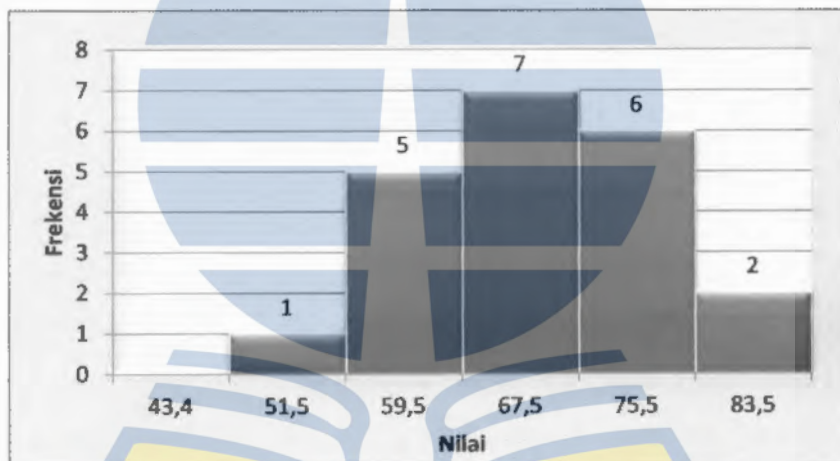
Statistics		
		BBLDisc FI
N	Valid	21
	Missing	22
Mean		62.48
Std. Error of Mean		1.980
Median		60.00
Mode		60
Std. Deviation		9.075
Variance		82.362
Skewness		.042
Std. Error of Skewness		.501
Kurtosis		-.406
Std. Error of Kurtosis		.972
Range		36
Minimum		44
Maximum		80
Sum		1312
Percentiles	25	56.00
	50	60.00
	75	70.00

Dari data yang diperoleh dalam penelitian diketahui bahwa jumlah sampel adalah sebanyak 21 peserta didik, dengan perolehan nilai paling rendah adalah 44,

nilai paling tinggi adalah 80, dan nilai rata-rata kelas adalah 62,48, median yaitu 60,00, modus yaitu 60,00 dan deviasi standar yaitu sebesar 9,075. Distribusi frekuensi data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.16. Untuk memperjelas data tersebut disajikan dalam histogram.

Tabel 4.17
Distribusi frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik Tema Indahnya
Kebersamaan dari Peserta Didik Kategori *Field Independent* yang Diajar
dengan Strategi *BBL By Discussion*

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	44 – 51	1	4,76
2	52 – 59	5	23,81
3	60 – 67	7	33,33
4	68 – 75	6	28,57
5	76 – 83	2	9,52
Jumlah		21	100



Gambar 4.8
Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik Kategori *Field Independent*
yang Diajar dengan strategi *BBL by Discussion*

Berdasarkan Gambar Histogram 4.8 terlihat ada 7 orang peserta didik yang memperoleh nilai di sekitar rata-rata, 8 orang peserta didik mendapat nilai di atas rata-rata, dan 6 orang peserta didik memperoleh nilai di bawah rata-rata.

h. Nilai Hasil Belajar Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan pada Peserta Didik Kategori *Field Independent* yang diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Lecture*.

Data yang diperoleh dari nilai hasil data kelompok kelas yang mempunyai gaya kognitif *Field Independent* mendapat perlakuan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* diolah dengan bantuan program SPSS sehingga menghasilkan statistika deskripsi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.17 berikut:

Tabel 4.17
Tabel Statistik Deskripsi
Hasil Belajar Gaya Kognitif *Field Independent*
dengan Strategi *BBL By Lecture*

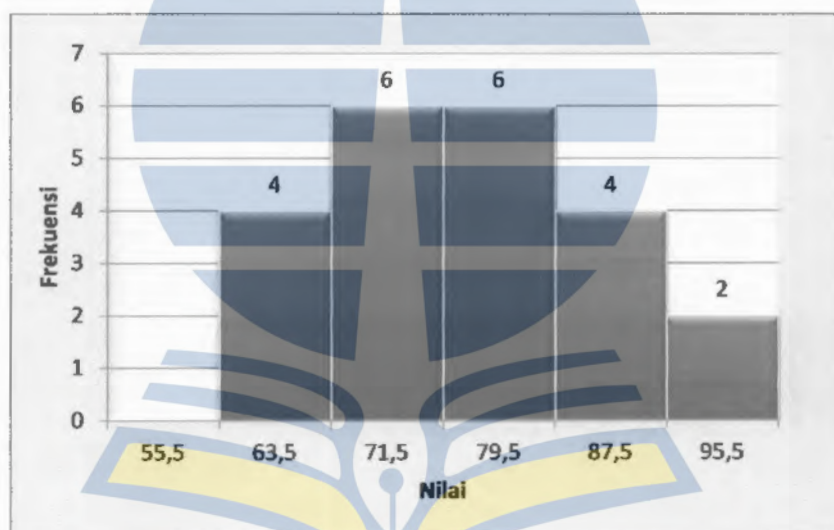
Statistics		BBLlect FI
N	Valid	22
	Missing	21
Mean		71.82
Std. Error of Mean		2.162
Median		72.00
Mode		68 ^a
Std. Deviation		10.140
Variance		102.823
Skewness		.075
Std. Error of Skewness		.491
Kurtosis		-.562
Std. Error of Kurtosis		.953
Range		36
Minimum		56
Maximum		92
Sum		1580
Percentiles	25	64.00
	50	72.00
	75	80.00

Dari data yang diperoleh dalam penelitian diketahui bahwa jumlah sampel adalah sebanyak 22 peserta didik, dengan nilai paling rendah adalah 56, nilai

paling tinggi adalah 92, dan nilai rata-rata kelas adalah 71,82, median yaitu 72,00, modus yaitu 68,00 dan deviasi standar yaitu sebesar 10,140. Distribusi frekuensi data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.18. Untuk memperjelas data tersebut disajikan dalam histogram.

Tabel 4.18
Distribusi frekuensi Hasil Tes Belajar Tematik Tema Indahnya
Kebersamaan dari Peserta Didik Kategori *Field Independent* yang Diajar
dengan Strategi *BBL By Lecture*

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	56 – 63	4	18,18
2	64 – 71	6	27,27
3	72 – 79	6	27,27
4	80 – 87	4	18,18
5	88 – 95	2	9,09
Jumlah		22	100



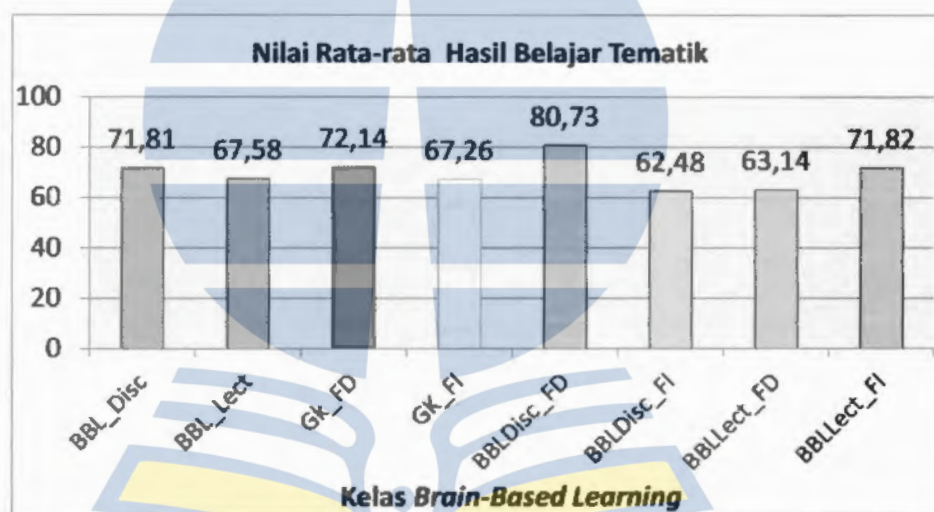
Gambar 4.9
Histogram Hasil Belajar Tematik dari Peserta Didik Kategori *Field Independent*
yang Diajar dengan strategi *BBL by Lecture*

Berdasarkan gambar histogram 4.9 terlihat ada 6 orang peserta didik yang memperoleh nilai di sekitar rata-rata, 6 orang peserta didik mendapat nilai di atas rata-rata, dan 10 orang peserta didik memperoleh nilai di bawah rata-rata.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian tentang nilai hasil belajar tematik tema Indahya kebersamaan pada peserta didik kelas IV SD diperoleh rangkuman data seperti pada Tabel 4.19 berikut ini.

Tabel 4.19
Hasil Perhitungan Nilai Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Tema Indahya Kebersamaan.

Strategi Gaya Kognitif	<i>BBL By Discussion</i>	<i>BBL By Lecture</i>	Σ
<i>Field Dependent</i>	n = 22 x = 71,81	n = 21 x = 63,14	n = 43 x = 67,48
<i>Field Independent</i>	n = 21 x = 62,48	n = 22 x = 71,82	n = 43 x = 67,15
Σ	n = 43 x = 67,15	n = 43 x = 67,48	



Gambar 4.10
Grafik Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Tematik

Berdasarkan Gambar Grafik 4.10 dapat diketabui bahwa nilai rata-rata peserta didik *Field Dependent* dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* yaitu sebesar 71,82 sedangkan peserta didik *Field Independent* yaitu sebesar 62,48. Nilai rata-rata peserta didik *Field Dependent* dengan strategi *Brain-*

Based Learning by Lecture yaitu sebesar 63,14 sedangkan peserta didik *Field Independent* yaitu sebesar 71,48. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik kategori *Field Dependent* lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* sedangkan untuk peserta didik kategori *Field Independent* lebih tinggi dengan strategi *Brain Based Learning by Lecture*.

3. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Pengujian Normalitas

Pengujian normalitas data pada setiap kelompok yang diberi perlakuan merupakan tahapan yang harus dilakukan sebagai prasyarat dalam pengujian analisis berikutnya yaitu ANAVA Dua Jalan. Pada penelitian ini uji normalitas kelompok populasi menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan perhitungan bantuan program SPSS. Data dapat dikategorikan normal apabila hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* pada setiap kelompok lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

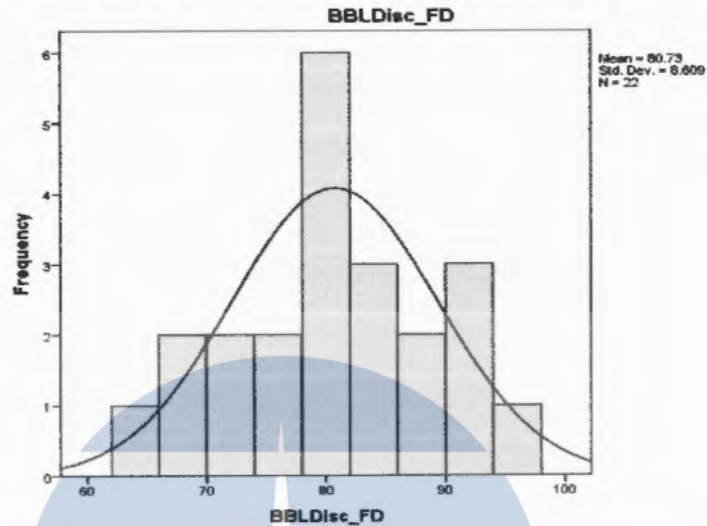
Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan bantuan program SPSS didapatkan hasil bahwa keempat kelompok data yang diberi perlakuan menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal sehingga dapat memenuhi syarat untuk dilakukan uji ANAVA Dua Jalan. Hasil uji normalitas data dilihat pada Tabel 4.20 berikut:

Tabel 4.20
Hasil Uji Normalitas Sampel
dengan Uji *Kolmogorov - Smirnov* pada $\alpha = 0,05$

Kelompok Sampel	Jumlah Sampel	Hasil Uji K-S	$\alpha = 0,05$	Kesimpulan
I	22	0,148	> 0,05	Normal
II	21	0,104	> 0,05	Normal
III	21	0,179	> 0,05	Normal
IV	22	0,115	> 0,05	Normal

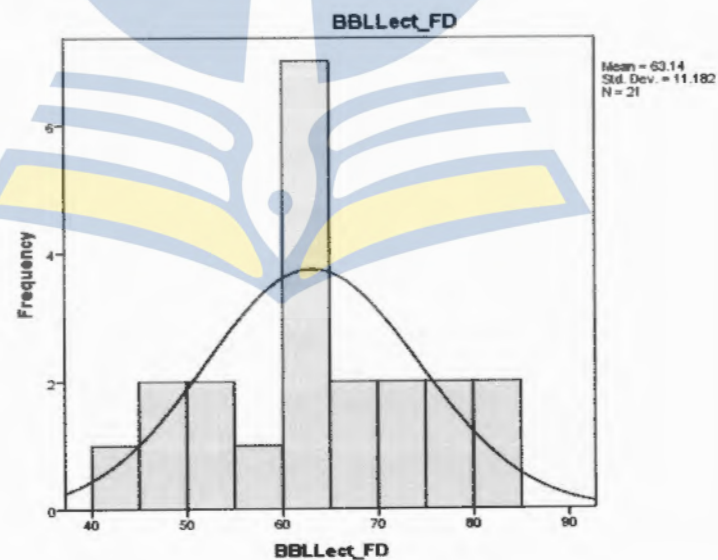
Keterangan :

Kelompok I : Kelompok peserta didik kategori *Field Dependent* yang diajar dengan strategi *Brain Based Learning by Discussion*



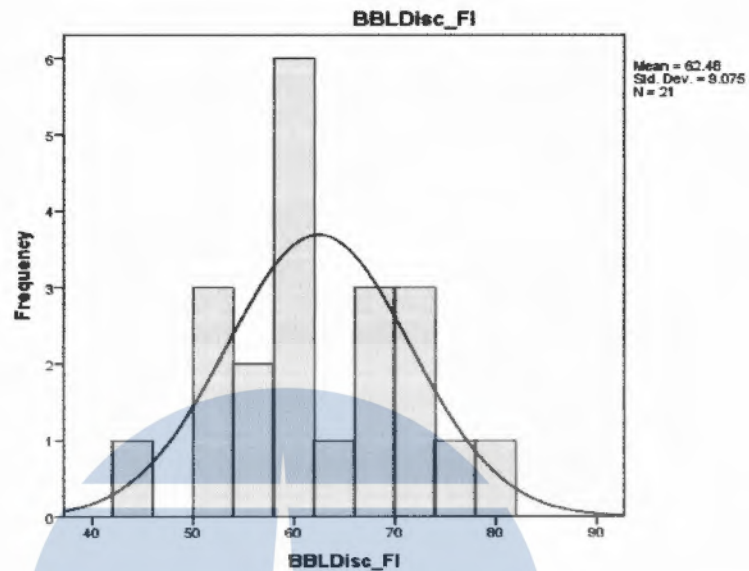
Gambar 4.11
Histogram Uji Normalitas Gaya Kognitif FD dengan *BBL By Discussion*

Kelompok II : Kelompok peserta didik kategori *Field Dependent* yang diajar dengan strategi *Brain-Based learning by Lecture*



Gambar 4.12
Histogram Uji Normalitas Gaya kognitif FD dengan *BBL By Lecture*

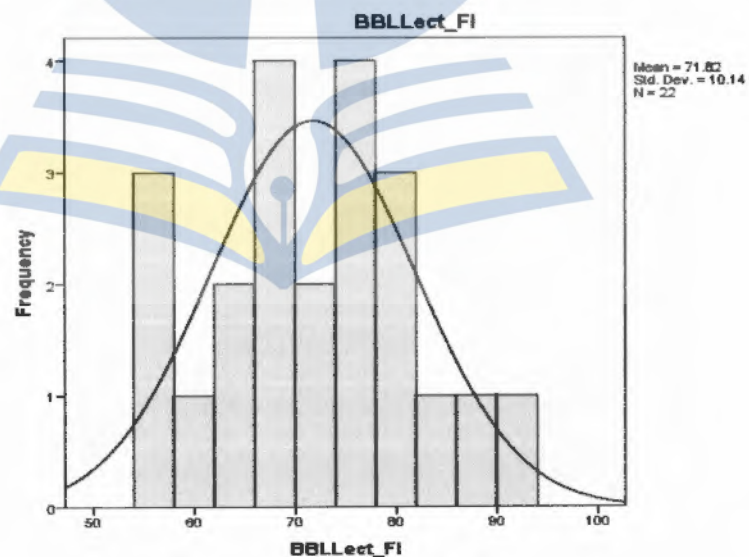
Kelompok : Kelompok peserta didik kategori *Field Independent* yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*



Gambar 4.13

Uji Normalitas Gaya kognitif FI dengan *BBL By Discussion*

Kelompok : Kelompok peserta didik kategori *Field Independent* yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*



Gambar 4.14

Uji Normalitas Gaya Kognitif FI dengan *BBL ByLecture*

Berdasarkan Tabel 4.20 dan Gambar 4.11, Gambar 4.12, Gambar 4.13 serta Gambar 4.14, dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik berasal dari populasi yang berdistribusi normal terlihat dari pola histogram yang tampak mengikuti kurva normal sehingga salah satu persyaratan untuk pengujian ANAVA Dua Jalan telah terpenuhi.

b. Pengujian Homogenitas

Pengujian data selanjutnya adalah pengujian homogenitas dalam penelitian ini pengujian homogenitas variansi populasi untuk keempat kelompok data menggunakan uji *Levene* dengan bantuan program SPSS sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.21 berikut:

Tabel 4.21
Hasil Uji Homogenitas dengan Uji *Levene*

Levene's Test of Equality of Error Variances ^a			
Dependent Variable: Hasil Belajar			
F	df1	df2	Sig.
.631	3	82	.597

Berdasarkan data pada Tabel 4.21 terlihat bahwa nilai signifikansi 0,597 > 0,05, yang berarti data dari penelitian bersifat homogen. Artinya uji ANAVA Dua Jalan dapat dilanjutkan.

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Analisis variansi (ANAVA) dua jalan. Selanjutnya untuk mengetahui kelompok mana yang secara signifikan lebih unggul dilakukan uji lanjut dengan analisis perbandingan jamak (*multiple comparasion*) yaitu dengan uji *scheffe*.

Hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan ANAVA dua jalan untuk hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan dapat dilihat pada Tabel 4.22

Tabel 4.22
Hasil Perhitungan ANAVA Dua Jalan dari Hasil Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan.

Sumber Varians	Dk	JK	JRK	F _{hitung}	F _{tabel} $\alpha = 0,05$
Strategi Pembelajaran	1	492,595	492,595	5,14	3,11
Gaya Kognitif	1	364,967	364,967	3,81	3,11
Interaksi SP*GK	1	3894,936	3894,936	40,62	3,11
Dalam Kelompok	86	7863,446	95,896		

Hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan Uji *scheffe* untuk hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan dapat dilihat pada Tabel 4.23.

Tabel 4.23
Hasil Uji Scheffe untuk Hasil Belajar Tematik Peserta didik

Hasil				
Scheffe ^{a,b}				
Kelompok	N	Subset for alpha = 0.05		
		1	2	3
BBL By Disc-FI	21	62.48		
BBL By Lect-FD	21	63.14		
BBL By Lect-FI	22		71.82	
BBL By Disc-FD	22			80.73
Sig.		.997	1.000	1.000

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 4.22 dan pada Tabel 4.23 dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Perbedaan Hasil Belajar Tematik antara Peserta Didik yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Discussion* dan yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Lecture*.

Berdasarkan data hasil perhitungan ANAVA pada Tabel 4.22 terlihat bahwa $F_{hitung} = 5,14$ yang ternyata lebih besar daripada harga $F_{tabel} = 3,11$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* terhadap hasil belajar tematik Tema Indahnnya Kebersamaan.

Berdasarkan data hasil belajar pada Tabel 4.3 dan pada Tabel 4.4 nilai rata-rata yang diperoleh kelompok peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* ($x = 71,81$) lebih tinggi daripada nilai rata-rata yang diperoleh kelompok peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* ($x = 67,58$). Berdasarkan nilai rata-rata dari kedua perlakuan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar pada peserta didik yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dalam meningkatkan hasil belajar tematik Tema Indahnnya Kebersamaan.

2. Perbedaan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Berdasarkan Gaya Kognitif antara Kategori *Field Dependent* dengan Peserta Didik Kategori *Field Independet*.

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA pada Tabel 4.22 terlihat bahwa $F_{hitung} = 3,81$ yang ternyata lebih besar daripada harga $F_{tabel} = 3,11$, sehingga dapat

disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh gaya kognitif antara kategori *Field Dependent* dan kategori *Field Independent* terhadap hasil belajar tematik Tema Indahnya Kebersamaan.

Berdasarkan data hasil perhitungan pada Tabel 4.5 dan pada Tabel 4.6 nilai rata-rata yang diperoleh kelompok peserta didik kategori *Field Dependent* ($x = 72,14$) lebih tinggi daripada nilai rata-rata yang diperoleh kelompok peserta didik kategori *Field Independent* ($x = 67,26$). Dari kedua nilai rata-rata pada masing-masing pembelajaran dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik Indahnya Kebersamaan antara peserta didik kategori *Field Dependent* dibandingkan dengan peserta didik kategori gaya kognitif *Field Independent*.

3. Perbedaan Hasil Belajar Tematik pada Peserta Didik dengan Gaya Kognitif Kategori *Field Dependent* antara yang Diajar Dengan Strategi *Brain-Based Learning By Discussion* dan *Brain-Based Learning By Lecture*.

Berdasarkan hasil Uji *Scheffe* pada Tabel 4.23 dapat dilihat bahwa hasil kelompok peserta didik kategori *Field Dependent* yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* hasilnya menunjukkan sebesar ($\alpha = 80,73$), sedangkan kelompok peserta didik kategori *Field Dependent* yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* hasilnya menunjukkan sebesar ($\alpha = 63,14$).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk hasil belajar peserta didik kategori *Field Dependent*, lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based*

Learning by Discussion dibandingkan peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.

4. Perbedaan Hasil Belajar Tematik pada Peserta Didik dengan Gaya Kognitif Kategori *Field Independent* yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dan *Brain-Based Learning By Lecture*.

Berdasarkan hasil Uji *Scheffe* pada Tabel 4.23 dapat dilihat bahwa hasil kelompok peserta didik kategori *Field Independent* yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* hasilnya menunjukkan sebesar ($\alpha= 62,48$), sedangkan kelompok peserta didik kategori *Field Independent* yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* hasilnya menunjukkan sebesar ($\alpha= 71,82$).

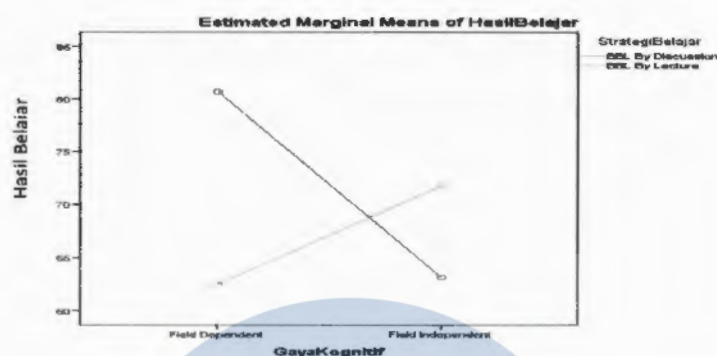
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk hasil belajar peserta didik kategori *Field Independent*, lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dibandingkan peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*.

5. Pengaruh Interaksi antara Strategi *Brain-Based Learning* dan Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA dua jalan pada Tabel 4.22 dapat dilihat bahwa barga F_{hitung} adalah 40,62. Sedangkan harga F_{tabel} untuk taraf signifikansi 0,05 adalah 3,11. Karena harga F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($40,62 > 3,11$) dengan demikian dapat disimpulkan, terdapat interaksi antara strategi

Brain-Based Learning dan gaya kognitif yang memberi perbedaan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam pembelajaran Tematik.

Interaksi antara strategi *Brain-Based Learning* dan gaya kognitif dapat terlihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15

Interaksi antara Strategi (*BBL By Discussion* dan *BBL By Lecture*) dengan Gaya Kognitif (kategori *Field Dependent* dan *Field Independent*) terhadap Hasil Belajar Tematik Kurikulum 2013.

C. Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan di dua SD Negeri di Kabupaten Cianjur yaitu SD Negeri Bunikasih 3 dan SD Negeri Gedeh 3 dengan jumlah sampel keseluruhan yaitu 86 peserta didik yang telah diberi perlakuan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* serta dengan berdasarkan pada pengelompokan terkait dengan gaya kognitif yaitu kategori *Field Dependent* dan kategori *Field Independent*.

Mekanisme penelitian yaitu dengan menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh dari strategi *Brain-Based Learning* dan gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik integratif Kurikulum 2013. Dari serangkaian proses perlakuan, proses pengumpulan data, analisis data dan

pengolahan data sebagai hasil dari penelitian, maka pada penelitian ini didapatkan hasil temuan yang dijabarkan pada pembahasan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian hipotesis pertama (Strategi *Brain-Based Learning By Discussion* dan Strategi *Brain-Based Learning By Lecture*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar tematik antara peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by discussion* dengan peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*. Secara keseluruhan peserta didik yang dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* memperoleh hasil belajar tematik yang lebih tinggi dari peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*. Hal ini disebabkan karena hasil belajar akan lebih meningkat apabila guru terlebih dahulu mempersiapkan peserta didik untuk menerima proses pembelajaran, kesiapan disini erat kaitannya dengan mempersiapkan kondisi peserta didik baik fisik maupun mental dalam rangka menciptakan kesiapan belajar bagi peserta didik.

Pemilihan strategi dan metode yang tepat sangat menentukan pada terciptanya pencapaian belajar yang maksimal. Pembelajaran berbasis Otak adalah strategi pembelajaran yang menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif artinya pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna. Implementasi *Brain-Based Learning* dalam pembelajaran dengan dipadukan metode diskusi menjadi alternatif dalam rangka peningkatan hasil belajar peserta didik karena metode diskusi itu sendiri memiliki karakteristik yang khas jika dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya diantaranya: (1) Adanya permasalahan yang

diselesaikan bersama-sama, (2) Terjadinya interaksi lisan terarah antar peserta didik, artinya dalam metode diskusi akan muncul interaksi lisan terarah antar peserta didik yang dilakukan dengan tujuan pencarian penyelesaian masalah yang sedang dihadapi. (3) terjadinya tukar menukar informasi, artinya ketika proses diskusi berlangsung maka akan muncul interaksi antar peserta didik, dalam interaksi tersebut akan terjadi tukar menukar informasi satu sama lain untuk dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi.

Perolehan nilai rata-rata hasil belajar tematik peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* adalah 71,81 lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* yaitu 67,58. Nilai tertinggi dari kelompok peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* adalah 96, lebih tinggi daripada nilai yang diperoleh peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by lecture* yaitu 92. Nilai terendah dari peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* adalah 44, sedangkan nilai terendah yang diperoleh peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* adalah 42.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar tematik tema Indahnyanya Kebersamaan antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.

2. Hasil pengujian hipotesis kedua (Gaya Kognitif *Field Dependent* dengan Gaya Kognitif *Field Independent*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik kategori *Field Dependent* dengan kategori *Field Independent*. Secara keseluruhan, peserta didik yang mempunyai kategori *Field Dependent* hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan kategori *Field Independent*. Hal ini disebabkan karena individu atau peserta didik kategori *Field Dependent* bersifat *global thinker*, untuk pembelajaran tematik Tema Indahnya Kebersamaan ini banyak aktivitas yang melibatkan interaksi antara individu satu dengan lainnya sehingga peserta didik kategori *Field Dependent* lebih mudah beradaptasi dan berinteraksi dibandingkan dengan peserta didik kategori *Field Independent*. Menurut Gafur (2001:3-4) "Peserta didik yang mempunyai gaya kognitif *Field Independent* ditandai oleh sifat-sifat: (1) suka berpikir untuk kemajuan diri sendiri, (2) belajar sesuai dengan kecepatan dan kesempatan diri, (3) memperhatikan pendapat orang lain, (4) suka mempelajari materi yang dipandang penting, (5) mempunyai keyakinan akan kemampuan, sedangkan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* mempunyai sifat-sifat (1) sedikit menunjukkan semangat ingintahu, (2) selalu ingin diberitahu apa yang harus dipelajari, (3) memandang guru sebagai satu-satunya sumber dan pendorong belajar".

Dengan demikian dapat dimengerti bahwa untuk pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kategori *Field Dependent* dibandingkan dengan kategori *Field Independent* dikarenakan antara satu dengan lainnya berbeda dalam hal gaya kognitif.

3. Hasil pengujian hipotesis ketiga (Strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dan Strategi *Brain-Based Learning by Lecture* pada Gaya Kognitif *Field Dependent*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kategori *Field Dependent* mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi bila diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*. Hal ini dapat dijelaskan apabila melihat dari segi gaya kognitif dan strategi pembelajaran. Ciri dari Strategi *Brain-Based Learning* adalah menciptakan pembelajaran menantang dalam memaksimalkan potensi otak. Metode diskusi memiliki karakteristik yang khas jika dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya diantaranya: (1) Adanya permasalahan yang diselesaikan bersama-sama. (2) Terjadinya interaksi lisan terarah antar peserta didik, artinya dalam metode diskusi akan muncul interaksi lisan terarah antar peserta didik yang dilakukan dengan tujuan pencarian penyelesaian masalah yang sedang dihadapi. (3) terjadinya tukar menukar informasi, artinya ketika proses diskusi berlangsung maka akan muncul interaksi antar peserta didik, dalam interaksi tersebut akan terjadi tukar menukar informasi satu sama lain untuk dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi.

Karakteristik dari metode diskusi sangat cocok apabila diterapkan dalam pembelajaran untuk peserta didik kategori *Field Dependent* karena memiliki karakteristik dalam pengolahan persepsi dan informasi secara global atau disebut "*global thinkers*".

Dengan demikian dapat dimengerti mengapa hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata dari kelompok peserta didik kategori *Field Dependent* yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* adalah 80,72 sementara kelompok peserta didik kategori *Field Dependent* yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* nilai rata-ratanya adalah 63,14.

4. Hasil pengujian hipotesis ketiga (Strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dan Strategi *Brain-Based Learning by Lecture* pada Gaya Kognitif *Field Independent*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kategori *Field Independent* mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi bila diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dibandingkan peserta didik yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*. Hal ini dapat dijelaskan apabila melihat dari segi gaya kognitif dan strategi pembelajaran. Metode ceramah memiliki karakteristik yaitu cara penyampaian materi secara langsung. Metode ceramah interaksi guru dengan peserta didik relatif terbatas namun pada proses penyampaian materi lebih luas karena materi disampaikan secara utuh sehingga lebih efektif dalam membangun pengetahuan peserta didik.

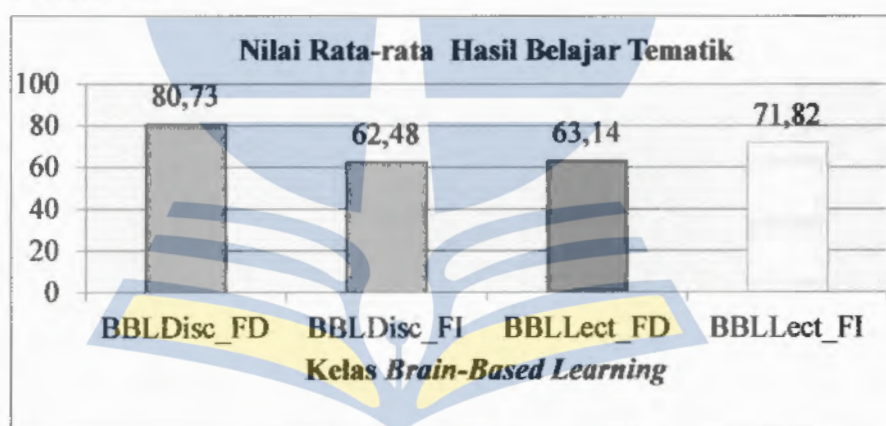
Menurut Witkin (Woolfolk, 2004:119) menyatakan bahwa "Peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* mempunyai karakteristik antara lain:

- (1) menfokuskan pada detail materi, (2) suka bekerja mandiri, (3) kurang terpengaruh dengan lingkungan, (4) Interaksi dengan orang lain sebatas tugas yang dikerjakan, (5) tidak memerlukan petunjuk yang jelas dalam mengerjakan tugas, (6) menyenangi persaingan, (7) menyukai ceramah".

Berdasarkan pembahasan dapat dimengerti mengapa hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata dari kelompok peserta didik kategori *Field Independent* yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* lebih tinggi yaitu sebesar 71,82, sementara kelompok peserta didik kategori *Field Independent* yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* nilai rata-ratanya adalah 62,48.

5. Hasil pengujian hipotesis kelima (Interaksi Strategi *Brain-Based Learning* dan Gaya Kognitif)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.16 Diagram Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Tematik berikut ini:



Gambar 4.16
Diagram Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Tematik

Dari perhitungan hasil penelitian dapat diketahui bahwa peserta didik kategori *Field Dependent* mempunyai nilai hasil belajar yang lebih tinggi apabila diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* ($x = 80,72$) dibandingkan dengan yang diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by*

Lecture ($x = 63,14$). Sebaliknya, peserta didik kategori *Field Independent* hasil belajarnya lebih tinggi apabila diajar dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture* ($x = 71,82$) jika dibandingkan dengan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* mempunyai ($x = 62,48$).

Berdasarkan pemaparan tersebut terlihat bahwa terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya kognitif. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik. Bagi kelompok peserta didik kategori *Field Dependent* strategi *Brain-Based Learning by Discussion* hasil belajar peserta didik lebih tinggi, sedangkan bagi kelompok peserta didik kategori *Field Independent* hasil belajar lebih tinggi dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Cianjur yaitu SD Negeri Bunikasih 3 dan SD Negeri Gedeh dengan jumlah anggota sample sebanyak 86 peserta didik atau 43 orang peserta didik untuk setiap SD. Karena jumlah sampel yang relatif kecil, maka ada kemungkinan hal ini berpengaruh terhadap hasil analisis data dan penarikan kesimpulan. Sehingga penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan sebagai berikut:

1. Dari segi penarikan sampel masih sederhana tidak spesifik hanya berdasarkan pada karakteristik secara menyeluruh.
2. Dari segi penentuan variabel yang digunakan sebagai variabel kontrol hanya menggunakan variabel gaya kognitif sedangkan dimungkinkan adanya kontrol dari variabel lain.

3. Dari segi waktu pelaksanaan yang digunakan dalam penelitian ini relatif singkat, sehingga penelitian masih banyak kekurangan pada proses pembelajaran belum sepenuhnya optimal.
4. Dari segi materi pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran Tematik (Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, SBdP, dan PJOK). Ada kendala apabila guru kurang menguasai materi pembelajaran tematik, sehingga intisari dalam materi pembelajaran disampaikan namun dengan konsep pengetahuan yang dangkal .



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *Brain-Based Learning* (strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dan *Brain-Based Learning by Lecture*) dan perbedaan gaya kognitif (*Field Dependent* dan *Field Independent*) terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik Tema Indahnya Kebersamaan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar Tematik Tema Indahnya Kebersamaan pada peserta didik yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by discussion* dengan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar Tematik Tema Indahnya Kebersamaan antara peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* dengan peserta didik gaya kognitif *Field Independent*.
3. Pada pembelajaran tematik Tema Indahnya Kebersamaan, untuk peserta didik dengan gaya kognitif kategori *Field Dependent* hasil belajar lebih tinggi dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dibandingkan dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.
4. Pada pembelajaran tematik Tema Indahnya Kebersamaan, untuk peserta didik kategori *Field Independent* hasil belajar lebih tinggi dengan menggunakan

strategi *Brain-Based Learning by Lecture* dibandingkan dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion*.

5. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar tematik tema Indahnya Kebersamaan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikemukakan implikasi baik secara teoritis maupun implikasi secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat memberikan pengaruh pada pencapaian hasil belajar peserta didik hal ini dikarenakan strategi pembelajaran memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Keterkaitan antara strategi dan tujuan pembelajaran tersebut digambarkan melalui perilaku maupun kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik selama dan setelah proses pembelajaran yang dapat dilihat dalam bentuk hasil belajar. Pada pembelajaran Tematik, terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Discussion* dengan pembelajaran yang menggunakan strategi *Brain-Based Learning by Lecture*.
- b. Gaya kognitif peserta didik mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar Tematik. Hasil belajar peserta didik yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* berbeda dengan hasil belajar peserta didik

dengan gaya kognitif *Field Independent* dikarenakan masing tipe gaya kognitif mempunyai karakteristik yang berbeda.

- c. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya kognitif. Proses pembelajaran seyogyanya dapat mengakomodasi peserta didik sesuai dengan gaya kognitif pada masing-masing peserta didik yaitu dengan memilih strategi dan metode mana yang tepat untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membangun iklim belajar yang bersahabat dan menyenangkan dengan sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan masukan bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Tematik khususnya dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain dari pada itu sebagai bahan masukan bahwa pentingnya menyelaraskan strategi pembelajaran yang dipilih untuk digunakan sesuai dengan karakteristik gaya kognitif peserta didik.

C. Saran

Untuk meningkatkan hasil belajar tematik, khususnya pembelajaran tematik Tema indah nya kebersamaan. Berdasarkan pada hasil kesimpulan dan implikasi disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pada pembelajarn tematik di Sekolah Dasar disarankan menggunakan strategi *Brain-Based Learning* baik itu strategi *Barin-Based Learning by Discussion* maupun *Brain-Based Learning by Lecture* mengingat strategi *Brain-based Learning* merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar tematik .
2. Mengingat gaya kognitif penting dalam mencapai nilai belajar peserta didik, maka dari itu tidak ada salahnya apabila pada semester awal peserta didik diberikan Tes GEFT untuk mengetahui gaya kognitif dari masing-masing peserta didik, sehingga dapat dijadikan acuan bagi guru dalam menentukan strategi pembelajaran dan metode yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Pada penerapan strategi *Brain-Based Learning* pada pembelajaran tematik, agar mencapai hasil yang maksimal guru disarankan lebih kreatif dalam menciptakan dan menjaga suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan yaitu berupa permainan-permainan otak sehingga peserta didik merasa nyaman, bebas, dan tertantang mengerjakan setiap tugas yang diberikan guru. Penciptaan kondisi belajar yang menyenangkan memungkinkan pemrosesan materi pelajaran dapat diserap dengan lebih mudah.
4. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian dengan memfokuskan pada indikator-indikator lain pada gaya kognitif peserta didik yang belum sepenuhnya terjangkau oleh peneliti, seperti halnya tipe-tipe gaya kognitif yang lain dan juga instrumen gaya kognitif itu sendiri yang pada penelitian ini dikarenakan keterbatasan peneliti sehingga menggunakan tes yang sudah baku yaitu tes GEFT (*Group Embedded Figure Test*). Pada

penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan instrumen lain untuk mengukur gaya kognitif. Selain dari pada itu hendaknya penelitian ini dapat dikembangkan dengan menjangkau faktor intrinsik lain pada peserta didik selain gaya kognitif sehingga hasil penelitian benar-benar dapat menunjukkan keunggulan dari strategi *Brain-Based Learning*.

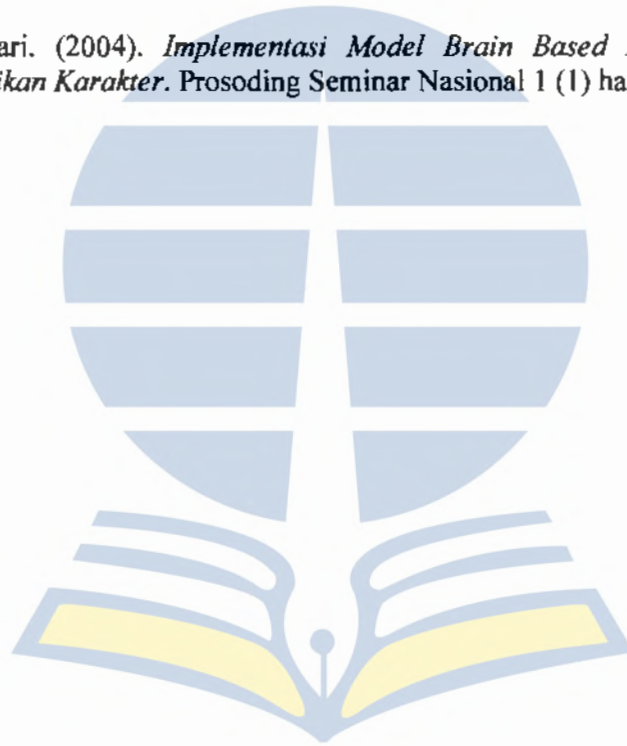


DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, M.T. dkk. (2010). *Metode Penelitian*. Cetakan Keduabelas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anitah, W. S. dkk. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Ardana, I. M. (2008). *Peningkatan Kualitas Belajar Peserta didik melalui Pengembangan Pembelajaran Matematika berorientasi Gaya Kognitif dan Berwawasan Konstruktivis*. Salatiga: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNDIKSYA.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitiaan Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Candiasa, I. M. (2006). *Pendidikan Berbhinneka Orasi Pengenalan Jabatan Dosen Besar Tetap dalam Bidang Matematika Terapan IKIP Negeri Singaraja*. Disampaikan pada Sidang Senat Terbuka IKIP Negeri Singaraja pada Senin, 30 Januari 2006.
- Craig, B. M. & Adam, A. K. (2009). Accuracy of body mass index categories onself reported height and weight among woman in United States. *Maternal and Child Health Journal*. 13, 489-496 dan Reflektif (terjemahan Lala Herawati Dharma). Bandung: Kaifa.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fadillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Given, K. B. (2011). *Brain Based Teaching: Merancang Kegiatan Belajar Mengajar yang Melibatkan Otak Emosional, Sosial, Kognitif, Kinestatis, dan Reflektif* (terjemahan Lala Herawati Dharma). Bandung: Kaifa.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasbullah. (2011). *Sistem Pendidikan Nasional* Jakarta: Rajawali Pers.

- Jensen, E. (2011). *Pembelajaran Berbasis Otak Paradigma Pembelajaran Baru*. Jakarta: PT Indeks.
- Mahdiyah. (2016). *Studi Mandiri dan Seminar Proposal Penelitian*. Cetakan Pertama. Banten: Universitas Terbuka.
- Nasution, S. (2011), *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putrawan, I. M. (2017). *Pengujian Hipotesis dalam Penelitian-penelitian*. Cetakan Kesatu. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapa'at, A. (2007). *Brain Based Learning*. Diambil dari (Online), (<http://matematika.upi.edu/index.php/brain-based-learning>), Diakses Tanggal 10 April 2018.
- Sapa'at, A. (2009). *Brain Based Learning* Diambil dari (Online): <http://home.matematika.upi.edu/2009/09/23/brain-based-learning/>. Diakses Tanggal 10 Januari 2018.
- Sardiman, A. M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010) *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali pers.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet.XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: IKAPI.

- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: IKAPI.
- Suryanto, A. dkk. (2009). *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Cetakan Keempat. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutikno, S. (2014). *Metode dan Model Pembelajaran*. Lombok: Holistika.
- Suyabrata, S. (2013). *Metodologi Penelitian*. Cetakan Keduapuluh Empat. Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. BumiAksara.
- Witkin, H. A. dkk. (1979). *Field Dependent and Field Independent Cognitive Styles and Their Education Implication*, New York: American Education Research Journal.
- Yulvinamaesari. (2004). *Implementasi Model Brain Based Learning Dalam Pendidikan Karakter*. Prosoding Seminar Nasional 1 (1) hal.100-214.





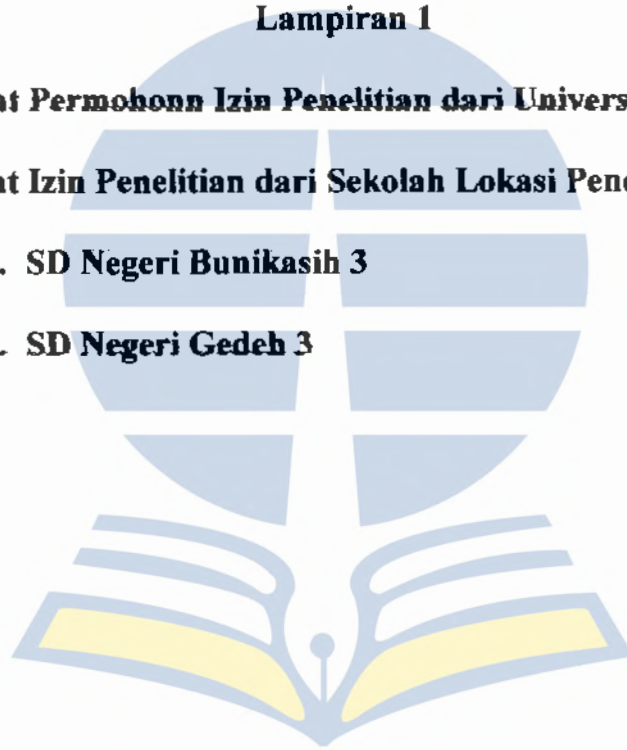
Lampiran 1

A. Surat Permohonn Izin Penelitian dari Universitas Terbuka

B. Surat Izin Penelitian dari Sekolah Lokasi Penelitian

1. SD Negeri Bunikasih 3

2. SD Negeri Gedeh 3





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS TERBUKA BOGOR

Jalan KH. Saifuddin Zuhari No. 53A, Tanah Sereal, Bogor 16144
 Telepon: 0251-7359837, Faksimile: 0251-7359838, Email: ut-bogor@pcampus.ut.ac.id, Website: www.ut.ac.id

Nomor : 1035/UN31.31/KM/2018
 Hal : Permohonan Ijin Penelitian

04 Juni 2018

Yth. Kepala SDN
 Di Kabupaten Cianjur

Kami sampaikan dengan hormat bahwa mahasiswa S2 Universitas Terbuka berkewajiban menyusun Tugas Akhir Program Magister (TAPM/thesis) sebagai salah satu syarat kelulusannya. Untuk kepentingan ini kami mohon perkenan Bapak/Ibu pimpinan mengijinkan:

Nama : Iis Aisah
 NIM : 500803935
 Prog. Studi : S2- Magister Pendidikan Dasar (Reguler)

adapun judul thesis saudara Iis Aisah adalah "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Brain Based Learning (BBL By Discussion vs BBL By Lecture)* Dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Integratif Kurikulum 2013 (Studi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Di Kabupaten Cianjur)". Untuk kepentingan penulisan thesis, mohon perkenan Bapak/Ibu Kepala Sekolah mengijinkan yang bersangkutan melakukan penelitian/pengumpulan data (*data yathering*) di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Data tersebut akan digunakan hanya untuk kepentingan penulisan thesis dan tidak akan disebarluaskan secara terbuka kepada umum.

Atas perkenan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.


 Kepala
 Drs. Boedhi Octoyo, M.A.
 NIP 19580410 198603 1 001



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN CIANJUR
SEKOLAH DASAR NEGERI BUNIKASIH 3

Alamat: Kp. Sarampo rt. 01 Rw. 07 Desa Bunikasih Kec. Warungkondang Kab. Cianjur Kode Pos. 43261
 NSS. 101020703020 NPSN. 20204868 Email : sdnbunikasih3@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 051 / SD - 20/ 2018

Kepala SD Negeri Bunikasih 3 Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : IIS AISAH
 Nim : 500803935
 Program Studi : S2-Magister Pendidikan Dasar (Reguler)

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Bunikasih 3 dalam rangka menyusun thesis dengan judul :

“PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BRAIN BASED LEARNING (BBL BY DISCUSSION VS BBL BY LECTURE) DAN COGNITIVE STYLE TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK INTEGRATIF KURIKULUM 2013 (STUDI EKSPERIMEN PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI DI KABUPATEN CIANJUR) “

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan seperlunya.

Juni 2018
 Kepala Sekolah Negeri Bunikasih 3

 IIS AISIAH, S.Pd.SD
 NIP. 19621104 198305 2 002



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN CIANJUR

SEKOLAH DASAR NEGERI GEDEH 3

Alamat: Kp. Mandalawangi rt. 01 Rw. 01 Desa Tegallega Kec. Warungkondang Kab. Cianjur

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/060/SD - 17/VIII/2018

Kepala SD Negeri Gedeh 3 Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur, dengan ini menerangkan bahwa :

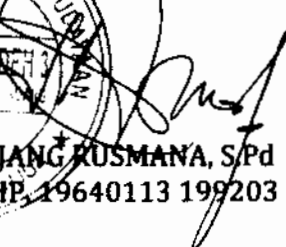
Nama : IIS AISAH
 Nim : 500803935
 Program Studi : S2-Magister Pendidikan Dasar (Reguler)

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Gedeh 3 dalam rangka menyusun thesis dengan judul :


“PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BRAIN BASED LEARNING (BBL BY DISCUSSION VS BBL BY LECTURE) DAN COGNITIVE STYLE TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK INTEGRATIF KURIKULUM 2013 (STUDI EKSPERIMEN PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI DI KABUPATEN CIANJUR) “

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan seperlunya.

Cianjur, Juni 2018
 Kepala SD Negeri Gedeh 3



UIJANG RUSMANA, S/Pd
 NIP. 19640113 199203 1 002





Lampiran 2

A. Strategi *Brain-Based Learning (BBL) By Disussion*

B. Strategi *Brain-Based Learning (BBL) By Lecture*

SILABUS

Tema 1 : Indahny Kebersamaan
Alokasi waktu : 96 jam pelajaran

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</p> <p>1.4. Menerima berbagai bentuk persatuan dan kesatuan suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4. Bekerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dan kesatuan</p> <p>3.4. Mendeskripsikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>4.4. Bekerja sama dalam keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya dalam masyarakat</p>	<p>Keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan • Sikap toleransi antar teman berbeda agama • Sikap kerjasama antar teman berbeda agama • Bentuk kerjasama dalam keberagaman • Bentuk-bentuk Keberagaman • Bentuk-bentuk kerja sama dalam permainan <p>Persatuan dan kesatuan bangsa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makna persatuan dan kesatuan dalam keberagaman • Pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman • Contoh-contoh sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman di lingkungan 	<p>Subtema 1: Keberagaman Budaya Bangsa (32 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar dan mengidentifikasi keragaman budaya Indonesia • Berbagi cerita dengan teman tentang pengalaman saling menghargai di lingkungan masyarakat sekitar • Berdiskusi tentang keragaman budaya, etnis dan agama dalam kelompok-kelompok kecil dan mengkomunikasikan hasilnya di kelas • Membaca teks tentang keberagaman suku bangsa, sosial, budaya, etnis dan agama • Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks yang dibaca • Mendiskusikan penyusunan kerangka penulisan berdasarkan gagasan pokok dan pendukung • Menemukan ciri-ciri segibanyak dalam permainan bentengan dan gobak sodor
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.1. Mencermati gagasan</p>	<p>Gagasan pokok dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan segibanyak beraturan

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual</p> <p>4.1. Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulis</p> <p>3.2. Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual</p> <p>4.2. Menyajikan hasil pencermatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan</p>	<p>gagasan pendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teks tulis • Peta pikiran • Teks bacaan • Kerangka tulisan 	<p>dan tidak beraturan dari berbagai bentuk motif seni tradisional di lingkungan sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar berbagai bentuk segi banyak beraturan dan tidak beraturan • Menggambar bentuk rumah adat dikaitkan dengan segi banyak beraturan • Melakukan kegiatan eksplorasi menggunakan benda-benda yang dapat menghasilkan bunyi dan perambatan bunyi yang terdapat di kelas dan sekitarnya • Melakukan percobaan cara menghasilkan bunyi dari berbagai alat musik dan perambatan bunyi
<p>Matematika</p> <p>3.8. Menganalisis segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan</p> <p>4.8. Mengidentifikasi segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan</p> <p>3.12 Menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat</p> <p>4.12 Mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Segi banyak di sekitar • Pengukuran sudut dengan busur derajat 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang cara alat musik tersebut dibunyikan (dipukul, ditiup, digoyang, dipetik, digesek, dsb) serta berbagai alat yang menunjukkan perambatan bunyi • Membaca teks/gambar/tayangan tentang keberagaman budaya dan etnis di Indonesia • Menyajikan informasi tentang keberagaman budaya dan etnis di Indonesia dalam bentuk gambar
<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p> <p>3.6. Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran</p>	<p>Bunyi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sifat-sifat bunyi • Syarat terjadinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menari tarian daerah yang merupakan salah satu bentuk kecintaan terhadap keberagaman budaya daerah

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.6. Menyajikan laporan hasil pengamatan dan/atau percobaan tentang sifat-sifat bunyi	bunyi <ul style="list-style-type: none"> • Sumber bunyi • Cara menghasilkan bunyi • Telinga sebagai indera pendengar dan cara merawatnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan tradisional benteng-bentengan atau gobak sodor atau permainan tradisional lainnya dikaitkan dengan segi banyak pada gambar/lapangan permainannya
Ilmu Pengetahuan Sosial 3.2. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia 4.2. Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama <ul style="list-style-type: none"> • Di lingkungan sekitar • Di Provinsi setempat • Di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan prosedur gerak dasar jalan, lari, lompat dalam permainan benteng-bentengan dan gobak sodor atau permainan tradisional lainnya
Seni Budaya dan Prakarya 3.3. Mengetahui gerak tari kreasi daerah 4.3. Meragakan gerak tari kreasi daerah	Gerak tari kreasi daerah	

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</p> <p>3.1. Memahami prosedur variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*</p> <p>4.1. mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*</p>	<p>Variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan sepakbola (menendang dan menghentikan bola) • Permainan bolavoli (passing bawah) • Permainan tradisional 	



A. Strategi *Brain-Based Learning By Discussion*

PERTEMUAN 1

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 (KD)

PPKn

- 3.4 Memahami arti **bersatu** dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
- 4.4 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar
- 3.4 Memahami arti **bersatu** dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

SBdP

- 3.3 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
- 4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

IPS

- 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

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**PPKn**

- Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan
- Menjelaskan ciri khas suku Minang dalam bentuk peta pikiran
- Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia

SBdP

- Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia “ dengan tinggi rendah nada yang sesuai

Bahasa Indonesia

- Mengolah informasi dari teks “Mengenal Suku Minang” dalam bentuk peta pikiran

IPS

- Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan

Kemampuan yang dikembangkan**Sikap:**

- Peduli, percaya diri, dan rasa ingin tahu

Keterampilan:

- Berkomunikasi dan mencari informasi

Pengetahuan:

- Keberagaman budaya dan lagu nasional

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah mengamati gambar dan diskusi kelas, peserta didik mampu menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan dengan benar.
- Setelah membaca teks “Mengenal Suku Minang”, peserta didik mampu mengolah informasi dalam bentuk peta pikiran dengan benar.
- Setelah mencari informasi keragaman teman sekelasnya dan berdiskusi, peserta didik mampu menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar.
- Setelah bernyanyi dan berdiskusi, peserta didik mampu menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia dengan benar.
- Setelah bernyanyi dan berdiskusi, peserta didik mampu membedakan tinggi rendah notasi yang sesuai.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Peta budaya (ada di buku peserta didik), teks lagu “Aku Anak Indonesia”, perbedaan pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional.
- Teks “Mengenal Suku Minang”.
- Ciri khas daerah dapat dilihat dari berbagai sisi (bangunan, pakaian, rumah adat, bahasa, upacara adat, dan lain-lain).

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain-Based Learning By Discussion*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ▪ Guru mengajak peserta didik melakukan aktivitas brain gym 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mengamati peta budaya perbedaan pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional. ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada pada buku peserta didik. ▪ Guru berkeliling untuk mengetahui apakah ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. ▪ Peserta didik mendiskusikan jawaban secara berkelompok (satu kelompok terdiri atas 5 peserta didik). ▪ Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. ▪ Peserta didik membaca teks "Menenal Suku Minang".) ▪ Peserta didik mengambil informasi penting dari teks yang dibacanya dan menuliskannya dalam bentuk peta pikiran. ▪ Peserta didik berpasangan mendiskusikan jawaban dengan temannya. Guru dan peserta didik mendiskusikan hasil jawaban tersebut di depan kelas. ▪ Setelah membuat peta pikiran dan mendiskusikannya, peserta didik secara individu menjawab pertanyaan yang ada pada buku peserta didik. ▪ Untuk menggiring peserta didik pada pelajaran selanjutnya, guru secara klasikal mengajukan pertanyaan berikut: 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Dari manakah asal daerah kalian? - Apakah ciri khas daerah asalmu? ▪ Peserta didik mencari asal-usul daerah teman-temannya di kelas melalui kegiatan bertanya-jawab tentang suku, agama, dan ciri khas daerah masing-masing. Ciri khas daerah dapat dilihat dari berbagai sisi (bangunan, pakaian, rumah adat, bahasa, upacara adat, dan lain-lain). 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Kondisi lingkungan dan jenis profesi masyarakat

PERTEMUAN 2

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 (KD)

SBdP

- 3.4 Mengenal tari-tari daerah dan keunikan gerakannya.
- 4.1 Memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak.

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Matematika

- 3.6 Mengetahui sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda.
- 4.16 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

SBdP

- Menjelaskan (asal, keunikan gerakan) salah satu tarian adat (tari Kipas)

Bahasa Indonesia

- Menjelaskan persamaan antara dua rumah adat yang disajikan
- Menjelaskan perbedaan antara dua rumah adat yang disajikan

Matematika

- Membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku
- Mengukur besar sudut dengan menggunakan busur
- Mendeskripsikan bentuk-bentuk sudut

Kemampuan yang dikembangkan

Sikap:

- Toleransi, rasa ingin tahu, dan teliti

Keterampilan:

- Mengukur dan mencari informasi

Pengetahuan:

- Keberagaman budaya rumah adat, tarian tradisional, dan sudut

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah membaca teks dan mengamati gambar, peserta didik mampu menjelaskan perbedaan antara dua rumah adat dengan benar.
- Setelah membaca teks dan mengamati gambar, peserta didik mampu menjelaskan persamaan antara dua rumah adat dengan benar.
- Setelah bereksplorasi, peserta didik mampu membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku dengan benar.
- Setelah bereksplorasi, peserta didik mampu mengukur besar sudut dengan menggunakan busur dengan benar.
- Setelah membaca teks dan berdiskusi, peserta didik mampu menjelaskan (asal, keunikan gerakan) salah satu tarian adat (tari Kipas) dengan benar.

E. MATERI

- Alat: Busur, penggaris, dan benang.
- Teks tentang rumah adat dan mengamati bentuknya.
- Persamaan dan perbedaan dari dua rumah adat yang disediakan.
- Sudut lancip, tumpul, dan siku-siku.
- Teks tarian tradisional.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain-Based Learning By Discussion*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. ▪ Guru mengajak peserta didik melakukan aktivitas brain gym 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik membaca teks tentang rumah adat dan mengamati bentuknya. ▪ Peserta didik mencari persamaan dan perbedaan dari dua rumah adat yang disediakan. ▪ Peserta didik menemukan sudut lancip, tumpul, dan siku-siku. 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menunjukkan jawabannya dengan cara melingkari sudut yang dimaksud dan memberinya nama. ▪ Peserta didik saling mengonfirmasi jawaban dengan pasangannya. ▪ Guru memberikan penguatan terhadap jawaban-jawaban peserta didik. ▪ Untuk melatih daya analisis dan kemampuan bernalar, guru memberikan pertanyaan tambahan: <ul style="list-style-type: none"> - Mengapa bentuk atap sebuah rumah memiliki besar sudut yang berbeda? - Apa pengaruhnya? ▪ Peserta didik memperhatikan benda, misalnya buku, meja, dan papan tulis yang ditunjukkan guru. ▪ Peserta didik menerka jenis sudut pada benda itu. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Busur, penggaris, dan benang.



PERTEMUAN 3

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 (KD)

PJOK

- 3.2 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.
- 4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional.

PPKn

- 3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.
- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.

IPS

- 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.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**PJOK**

- Mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar

PPKn

- Menuliskan makna dari tiap sila Pancasila dalam bentuk peta pikiran
- Menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam bentuk tulisan
- Mendesain poster tentang persatuan

IPS

- Menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari pada saat mempraktikkan permainan tradisional yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

Kemampuan yang dikembangkan**Sikap:**

- Toleransi, tekun, dan teliti

Keterampilan:

- Membuat poster dan mencari informasi

Pengetahuan:

- Permainan tradisional, poster, sila Pancasila, dan keberagaman

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah memperhatikan penjelasan guru, peserta didik mampu mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar.
- Setelah mempraktikkan permainan tradisional, peserta didik mampu menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari, yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
- Setelah membaca teks dan berdiskusi peserta didik mampu menuliskan makna dari tiap sila Pancasila dalam bentuk peta pikiran dengan benar.

- Setelah berdiskusi peserta didik mampu menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam bentuk tulisan dengan benar.
- Setelah berdiskusi, peserta didik mampu membuat poster tentang keberagaman dengan benar.

E. MATERI

- Beberapa poster dan tempat untuk bermain Gobak sodor atau Benteng.
- Jenis permainan tradisional.
- Makna sila-sila dari Pancasila.
- Gambar dan teksmakna sila-sila dari Pancasila.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain-Based Learning By Discussion*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional yang ada pada buku peserta didik (nama, asal permainan, dan cara bermain). ▪ Sebelum mengajak peserta didik bermain, guru membaca dengan saksama 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>teks “Gobak Sodor” dan “Benteng-bentengan”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah kegiatan bermain, peserta didik bersama guru berdiskusi tentang kegiatan permainan yang telah dilakukan. ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan pada buku peserta didik. ▪ Peserta didik menganalisis makna sila-sila dari Pancasila dengan menganalisis gambar dan membaca teks. ▪ Peserta didik diajak untuk menghubungkan hal-hal baik yang didapatkan dari permainan dengan nilai-nilai Pancasila. ▪ Peserta didik menulis cerita tentang pengalamannya bermain salah satu permainan tradisional. ▪ Peserta didik diingatkan untuk memasukkan hal-hal berikut dalam tulisannya. Hal-hal yang harus ditulis adalah: <ul style="list-style-type: none"> - aturan permainan; - cara permainan; - strategi permainan; 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing- 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Beberapa poster dan tempat untuk bermain *Gobak sodor* atau Benteng.



PERTEMUAN 4

Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 (KD)

IPA

- 3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indra pendengaran
- 4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

PPKn

- 3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh
- 4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh

IPS

- 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

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPA

- Menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan
- Membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar

PPKn

- Menceritakan pengalaman mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

IPS

- Menceritakan pengalamannya menjaga keharmonisan hubungan dengan teman sebagai pengamalan nilai-nilai Pancasila

Kemampuan yang dikembangkan

Sikap:

- Toleransi, percaya diri, dan rasa ingin tahu

Keterampilan:

- Mencari informasi, kerja ilmiah, dan menulis

Pengetahuan:

- Musik tradisional, sumber bunyi, dan nilai-nilai Pancasila

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah membaca teks dan bereksplorasi dengan benda-benda sekitar, peserta didik dapat menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan.
- Setelah bereksplorasi dengan benda-benda sekitar, peserta didik dapat membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar.
- Setelah berdiskusi peserta didik dapat menceritakan pengalamannya mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

E. MATERI

- Berbagai jenis benda yang menghasilkan bunyi seperti botol, sendok, tutup panci, dan lain-lain (Segala macam bentuk bunyi berasal dari benda yang bergetar dan mengakibatkan udaranya bergetar pula).
- Teks tentang Alat Musik Tradisional.
- Konsep harmoni dalam bermusik.
- Makna harmoni dalam kehidupan sehari-hari.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain-Based Learning By Discussion*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik membaca dan memahami informasi teks tentang <i>Alat Musik Tradisional</i>. ▪ Berdasarkan pengetahuan yang didapat dari teks bacaan, peserta didik diminta menyebutkan alat musik yang diketahuinya serta cara memainkan alat tersebut. ▪ Peserta didik bereksplorasi dengan berbagai sumber bunyi dari benda-benda di sekitar. Hasil eksplorasi dituliskan pada tabel pada buku peserta didik. ▪ Guru menyiapkan benda-benda yang dibunyikan dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> - Ditiup: peluit - Digesek: sisir 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Dipetik: karet - Ditekan: mainan anak ▪ Peserta didik mengamati tabel dan mengambil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. ▪ Guru membantu peserta didik untuk menemukan kesimpulan yang sesuai harapan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seperti: <ul style="list-style-type: none"> - Apakah semua benda yang kalian amati memiliki bunyi? - Dengan cara apakah benda itu dapat berbunyi? ▪ Apa yang kalian rasakan pada kulit kalian saat kalian membuat benda itu berbunyi? 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

PERTEMUAN 5

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran	: 5
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 (KD)

IPA

- 3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indra pendengaran
- 4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

Bahasa Indonesia

- 3.2 Menguraikan teks instruksi tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang teks arahan/ petunjuk tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan

alat teknologi modern dan tradisional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

SBdP

- 3.2 Mengetahui gambar alam benda, dan kolase.
- 4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan

Matematika

- 3.6 Mengetahui sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda.
- 4.16 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPA

- Menjelaskan perambatan sumber bunyi
- Membandingkan hasil percobaan perambatan bunyi melalui padat, cair, dan gas

Bahasa Indonesia

- Mempraktikkan langkah-langkah yang terdapat pada teks percobaan perambatan bunyi
- Menyajikan langkah-langkah percobaan dalam bentuk laporan

SBdP

- Mendesain gambar rumah adat impian dengan teknik kolase

Matematika

- Mendesain rumah adat impian dengan memerhatikan penggunaan sudut lancip, tumpul, dan siku-siku

Kemampuan yang dikembangkan

Sikap:

- Rasa ingin tahu, teliti dan kerja sama

Keterampilan:

- Kerja ilmiah, mengukur besar sudut, dan menulis

Pengetahuan:

- Media perambatan bunyi, teks instruksi, sudut, dan lapor

D. TUJUAN PEMEBALAJARAN

- Setelah melakukan percobaan, peserta didik dapat menjelaskan perambatan sumber bunyi dengan benar.
- Setelah melakukan percobaan, peserta didik dapat membandingkan hasil perambatan bunyi melalui benda padat, cair dan gas dengan benar.
- Setelah membaca instruksi, peserta didik mampu mempraktikkan langkah-langkah percobaan perambatan bunyi dengan benar.
- Setelah membaca teks laporan dan melakukan percobaan, peserta didik mampu menyajikan laporan percobaan dengan benar.
- Setelah berdiskusi, peserta didik mampu mendesain gambar rumah adat impian dengan teknik kolase.
- Setelah bereksplorasi dengan sudut, peserta didik mampu mendesain rumah adat impian dengan memerhatikan penggunaan sudut lancip, tumpul, dan siku-siku.

E. MATERI

- Lem, cat atau pensil warna, lidi, benang kasur, selang plastik, gelas plastik, paku, corong, botol plastik, ember besar, air, bat koral, dan jam tangan.
- Kaidah/cara penulisan laporan.
- Ciri khas rumah adat impian dan kaitannya dengan jenis sudut tertentu.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain-Based Learning By Discussion*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya</i> 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>Kebersamaan”.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok. Secara bergantian melakukan percobaan yang ada pada buku peserta didik. ▪ Peserta didik mengisi tabel dan menjawab pertanyaan. ▪ Peserta didik membuat laporan percobaan dari salah satu percobaan yang telah dilakukannya. ▪ Dalam penulisan laporan, guru mengingatkan peserta didik tentang beberapa hal berikut. <ul style="list-style-type: none"> - Tujuan ditulis dengan jelas. - Bahan-bahan ditulis dengan lengkap. - Langkah kerja ditulis dengan runtut. - Kesimpulan ditulis dengan jelas dan sesuai dengan data. ▪ Peserta didik berkreasi membuat rumah adat impiannya dengan memerhatikan sudut yang dibentuk dan menggunakan teknik kolase menggunakan ijuk atau lidi. ▪ Peserta didik menceritakan ciri khas rumah adat impiannya dan alasan mengapa memilih jenis sudut tertentu. ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan pada buku peserta didik. ▪ Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok. Secara bergantian melakukan percobaan yang ada pada buku peserta didik. 	150 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>selama sehari</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Lem, cat atau pensil warna, lidi, benang kasur, selang plastik, gelas plastik, paku, corong, botol plastik, ember besar, air, bat koral, dan jam tangan.

PERTEMUAN 6

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran	: 6
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 (KD)

Matematika

- 3.6 Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda.
- 4.16 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar.

Bahasa Indonesia

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Matematika

- Membedakan segi banyak dan bukan segi banyak
- Mengidentifikasi sudut-sudut yang ada dalam bangun datar dan mengukur besar sudutnya

Bahasa Indonesia

- Menemukan kosakata baku untuk mengganti kosakata tak baku dalam teks cerita

Kemampuan yang dikembangkan

Sikap:

- Toleransi dan teliti

Keterampilan:

- Menghitung, mencari informasi, dan membaca peta

Pengetahuan:

- Segi banyak, teks cerita, kata baku dan tidak baku

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah bereksplorasi dan berdiskusi, peserta didik mampu membedakan segi banyak dan bukan segi banyak.
- Setelah bereksplorasi, peserta didik mampu mengidentifikasi sudut-sudut yang ada dalam bangun datar dan mengukur besar sudutnya.
- Setelah membaca teks cerita, peserta didik mampu menemukan kosakata baku dan tak baku dalam teks.
- Setelah bernyanyi dan berdiskusi, peserta didik mampu membedakan tinggi rendah notasi yang sesuai.

E. MATERI

- Teks cerita dan busur derajat.
- Konsep segi banyak dan bukan segi banyak.
- Teks tentang pengalaman Lani berlibur di Kota Padang.
- Konsep kata baku dan tidak baku.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai panduan peserta didik mencari dan artinya kata baku.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain-Based Learning By Discussion*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik membaca teks dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada. ▪ Peserta didik bereksplorasi tentang konsep segi banyak. ▪ Peserta didik dibagi ke dalam beberapa grup. ▪ Peserta didik mengelompokkan segi banyak dan bukan segi banyak. Tiap kelompok bertukar hasil pekerjaan dengan kelompok lainnya. ▪ Guru menguatkan pemahaman tentang konsep segi banyak. Segi. ▪ Peserta didik mencari sudut-sudut dan memberi tanda dengan huruf. ▪ Peserta didik mengukur besar sudut dalam bangun segi banyak. ▪ Guru memotivasi peserta didik dengan 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>memberikan pertanyaan awal tentang jumlah sudut pada segibanyak.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memerhatikan peserta didik saat menggunakan busur. ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan tentang konsep segi banyak dan memberikan contohnya dalam kehidupan sehari-hari. ▪ Peserta didik membaca teks tentang pengalaman Lani berlibur di Kota Padang. ▪ Peserta didik mencari kata baku dan tak baku dari teks bacaan. ▪ Guru mengenalkan konsep kata baku dan tidak baku dengan memberi contoh beberapa kata yang sering diucapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ajak peserta didik untuk menemukan beberapa kata yang lain. ▪ Guru menyiapkan Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai panduan peserta didik mencari dan artinya kata baku. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Teks cerita dan busur



B. Strategi *Brain-Based Learning By Lecture*

PERTEMUAN 1

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 (KD)

PPKn

- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
- 4.4 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar
- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

SBdP

- 3.3 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
- 4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

IPS

- 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

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**PPKn**

- Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan
- Menjelaskan ciri khas suku Minang dalam bentuk peta pikiran
- Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia

SBdP

- Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia “ dengan tinggi rendah nada yang sesuai

Bahasa Indonesia

- Mengolah informasi dari teks “Mengenal Suku Minang” dalam bentuk peta pikiran

IPS

- Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan

Kemampuan yang dikembangkan

Sikap:

- Peduli, percaya diri, dan rasa ingin tahu

Keterampilan:

- Berkomunikasi dan mencari informasi

Pengetahuan:

- Keberagaman budaya dan lagu nasional

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah mengamati gambar dan diskusi kelas, peserta didik mampu menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan dengan benar.
- Setelah membaca teks “Menenal Suku Minang”, peserta didik mampu mengolah informasi dalam bentuk peta pikiran dengan benar.
- Setelah mencari informasi keragaman teman sekelasnya dan berdiskusi, peserta didik mampu menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar.
- Setelah bernyanyi dan berdiskusi, peserta didik mampu menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia dengan benar.
- Setelah bernyanyi dan berdiskusi, peserta didik mampu membedakan tinggi rendah notasi yang sesuai.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Peta budaya (ada di buku peserta didik), teks lagu “Aku Anak Indonesia”, perbedaan pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional.
- Teks “Menenal Suku Minang”.
- Ciri khas daerah dapat dilihat dari berbagai sisi (bangunan, pakaian, rumah adat, bahasa, upacara adat, dan lain-lain).

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain Based Learning By Lecture*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ▪ Guru mengajak peserta didik melakukan aktivitas brain gym 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menginformasikan Budaya suku Minang pada peserta didik. ▪ Peserta didik mengamati peta budaya perbedaan pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional. ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada pada buku peserta didik. ▪ Guru berkeliling untuk mengetahui apakah ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. ▪ Peserta didik membaca teks "Mengetahui Suku Minang".) ▪ Peserta didik mengambil informasi penting dari teks yang dibacanya dan menuliskannya dalam bentuk peta pikiran. ▪ Untuk menggiring peserta didik pada pelajaran selanjutnya, guru secara klasikal mengajukan pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Dari manakah asal daerah kalian? - Apakah ciri khas daerah asalmu? ▪ Peserta didik mencari asal-usul daerah teman-temannya di kelas melalui kegiatan bertanya-jawab tentang suku, agama, dan ciri khas daerah masing-masing. Ciri khas daerah dapat dilihat dari berbagai sisi (bangunan, pakaian, rumah adat, bahasa, upacara adat, dan lain-lain). 	150 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Kondisi lingkungan dan jenis profesi masyarakat



PERTEMUAN 2

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 (KD)

SBdP

- 3.4 Mengenal tari-tari daerah dan keunikan gerakannya.
- 4.1 Memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak.

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Matematika

- 3.6 Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda.
- 4.16 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar.

**C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
SBdP**

- Menjelaskan (asal, keunikan gerakan) salah satu tarian adat (tari Kipas)

Bahasa Indonesia

- Menjelaskan persamaan antara dua rumah adat yang disajikan
- Menjelaskan perbedaan antara dua rumah adat yang disajikan

Matematika

- Membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku
- Mengukur besar sudut dengan menggunakan busur
- Mendeskripsikan bentuk-bentuk sudut

Kemampuan yang dikembangkan**Sikap:**

- Toleransi, rasa ingin tahu, dan teliti

Keterampilan:

- Mengukur dan mencari informasi

Pengetahuan:

- Keberagaman budaya rumah adat, tarian tradisional, dan sudut

D. TUJUAN PEMEBALAJARAN

- Setelah membaca teks dan mengamati gambar, peserta didik mampu menjelaskan perbedaan antara dua rumah adat dengan benar.
- Setelah membaca teks dan mengamati gambar, peserta didik mampu menjelaskan persamaan antara dua rumah adat dengan benar.
- Setelah bereksplorasi, peserta didik mampu membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku dengan benar.
- Setelah bereksplorasi, peserta didik mampu mengukur besar sudut dengan menggunakan busur dengan benar.
- Setelah membaca teks dan berdiskusi, peserta didik mampu menjelaskan (asal, keunikan gerakan) salah satu tarian adat (tari Kipas) dengan benar.

E. MATERI

- Alat: Busur, penggaris, dan benang.
- Teks tentang rumah adat dan mengamati bentuknya.
- Persamaan dan perbedaan dari dua rumah adat yang disediakan.
- Sudut lancip, tumpul, dan siku-siku.
- Teks tarian tradisional.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain-Based Learning By Lecture*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. ▪ Guru mengajak peserta didik melakukan aktivitas brain gym 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan tentang berbagai rumah adat. ▪ Peserta didik membaca teks tentang rumah adat dan mengamati bentuknya. ▪ Peserta didik mencari persamaan dan perbedaan dari dua rumah adat yang 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>disediakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menemukan sudut lancip, tumpul, dan siku-siku. ▪ Peserta didik menunjukkan jawabannya dengan cara melingkari sudut yang dimaksud dan memberinya nama. ▪ Peserta didik saling mengonfirmasi jawaban dengan pasangannya. ▪ Guru memberikan penguatan terhadap jawaban-jawaban peserta didik. ▪ Untuk melatih daya analisis dan kemampuan bernalar, guru memberikan pertanyaan tambahan: <ul style="list-style-type: none"> - Mengapa bentuk atap sebuah rumah memiliki besar sudut yang berbeda? - Apa pengaruhnya? ▪ Peserta didik memperhatikan benda, misalnya buku, meja, dan papan tulis yang ditunjukkan guru. ▪ Peserta didik menerka jenis sudut pada benda itu. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Busur, penggaris, dan benang.



PERTEMUAN 3

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 (KD)

PJOK

- 3.2 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.
- 4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional.

PPKn

- 3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.
- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.

- 4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.

IPS

- 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.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

PJOK

- Mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar

PPKn

- Menuliskan makna dari tiap sila Pancasila dalam bentuk peta pikiran
- Menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam bentuk tulisan
- Mendesain poster tentang persatuan

IPS

- Menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari pada saat mempraktikkan permainan tradisional yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

Kemampuan yang dikembangkan

Sikap:

- Toleransi, tekun, dan teliti

Keterampilan:

- Membuat poster dan mencari informasi

Pengetahuan:

- Permainan tradisional, poster, sila Pancasila, dan keberagaman

D. TUJUAN PEMBALAJARAN

- Setelah memperhatikan penjelasan guru, peserta didik mampu mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar.

- Setelah mempraktikkan permainan tradisional, peserta didik mampu menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari, yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
- Setelah membaca teks dan berdiskusi peserta didik mampu menuliskan makna dari tiap sila Pancasila dalam bentuk peta pikiran dengan benar.
- Setelah berdiskusi peserta didik mampu menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam bentuk tulisan dengan benar.
- Setelah berdiskusi, peserta didik mampu membuat poster tentang keberagaman dengan benar.

E. MATERI

- Beberapa poster dan tempat untuk bermain Gobak sodor atau Benteng.
- Jenis permainan tradisional.
- Makna sila-sila dari Pancasila.
- Gambar dan teksmakna sila-sila dari Pancasila.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain-Based Learning By Lecture*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional yang ada pada buku peserta didik (nama, asal permainan, dan cara bermain). ▪ Sebelum mengajak peserta didik bermain, guru membaca dengan saksama teks “Gobak Sodor” dan “Benteng-bentengan”. ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan pada buku peserta didik. ▪ Peserta didik menganalisis makna sila-sila dari Pancasila dengan menganalisis gambar dan membaca teks. ▪ Peserta didik diajak untuk menghubungkan hal-hal baik yang didapatkan dari permainan dengan nilai-nilai Pancasila. ▪ Peserta didik menulis cerita tentang pengalamannya bermain salah satu permainan tradisional. ▪ Peserta didik diingatkan untuk memasukkan hal-hal berikut dalam tulisannya. Hal-hal yang harus ditulis adalah: <ul style="list-style-type: none"> - aturan permainan; - cara permainan; - strategi permainan; 	150 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Beberapa poster dan tempat untuk bermain *Gobak sodor* atau Benteng.



PERTEMUAN 4

Tema 1	: Indahya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

- 3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indra pendengaran
- 4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

PPKn

- 3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh
- 4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh

IPS

- 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

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPA

- Menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan
- Membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar

PPKn

- Menceritakan pengalaman mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

IPS

- Menceritakan pengalamannya menjaga keharmonisan hubungan dengan teman sebagai pengamalan nilai-nilai Pancasila

Kemampuan yang dikembangkan

Sikap:

- Toleransi, percaya diri, dan rasa ingin tahu

Keterampilan:

- Mencari informasi, kerja ilmiah, dan menulis

Pengetahuan:

- Musik tradisional, sumber bunyi, dan nilai-nilai Pancasila

D. TUJUAN PEMEBALAJARAN

- Setelah membaca teks dan bereksplorasi dengan benda-benda sekitar, peserta didik dapat menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan.
- Setelah bereksplorasi dengan benda-benda sekitar, peserta didik dapat membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar.
- Setelah berdiskusi peserta didik dapat menceritakan pengalamannya mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

E. MATERI

- Berbagai jenis benda yang menghasilkan bunyi seperti botol, sendok, tutup panci, dan lain-lain (Segala macam bentuk bunyi berasal dari benda yang bergetar dan mengakibatkan udaradi sekitarnya bergetar pula).
- fTeks tentang Alat Musik Tradisional.
- Konsep harmoni dalam bermusik.
- Makna harmoni dalam kehidupan sehari-hari.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain-Based Learning By Lecture*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik membaca dan memahami informasi teks tentang <i>Alat Musik Tradisional</i>. ▪ Guru menjelaskan tentang berbagi alat musik daerah kepada peserta didik ▪ Berdasarkan pengetahuan yang didapat dari guru dan teks bacaan, peserta didik diminta menyebutkan alat musik yang diketahuinya serta cara memainkan alat tersebut. ▪ Peserta didik bereksplorasi dengan berbagai sumber bunyi dari benda-benda di sekitar. Hasil eksplorasi dituliskan pada tabel pada buku peserta didik. ▪ Guru menyiapkan benda-benda yang dibunyikan dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> - Ditiup: peluit - Digesek: sisir 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Dipetik: karet - Ditekan: mainan anak ▪ Peserta didik mengamati tabel dan mengambil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. ▪ Guru membantu peserta didik untuk menemukan kesimpulan yang sesuai harapan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seperti: <ul style="list-style-type: none"> - Apakah semua benda yang kalian amati memiliki bunyi? - Dengan cara apakah benda itu dapat berbunyi? ▪ Apa yang kalian rasakan pada kulit kalian saat kalian membuat benda itu berbunyi? 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

PERTEMUAN 5

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran	: 5
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

- 3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indra pendengaran
- 4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

Bahasa Indonesia

- 3.2 Menguraikan teks instruksi tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang teks arahan/ petunjuk tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

SBdP

- 3.2 Mengetahui gambar alam benda, dan kolase.
- 4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan

Matematika

- 3.6 Mengetahui sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda.
- 4.16 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**IPA**

- Menjelaskan perambatan sumber bunyi
- Membandingkan hasil percobaan perambatan bunyi melalui padat, cair, dan gas

Bahasa Indonesia

- Mempraktikkan langkah-langkah yang terdapat pada teks percobaan perambatan bunyi
- Menyajikan langkah-langkah percobaan dalam bentuk laporan

SBdP

- Mendesain gambar rumah adat impian dengan teknik kolase

Matematika

- Mendesain rumah adat impian dengan memerhatikan penggunaan sudut lancip, tumpul, dan siku-siku

Kemampuan yang dikembangkan**Sikap:**

- Rasa ingin tahu, teliti dan kerja sama

Keterampilan:

- Kerja ilmiah, mengukur besar sudut, dan menulis

Pengetahuan:

- Media perambatan bunyi, teks instruksi, sudut, dan laporan

D. TUJUAN PEMEBALAJARAN

- Setelah melakukan percobaan, peserta didik dapat menjelaskan perambatan sumber bunyi dengan benar.
- Setelah melakukan percobaan, peserta didik dapat membandingkan hasil perambatan bunyi melalui benda padat, cair dan gas dengan benar.
- Setelah membaca instruksi, peserta didik mampu mempraktikkan langkah-langkah percobaan perambatan bunyi dengan benar.
- Setelah membaca teks laporan dan melakukan percobaan, peserta didik mampu menyajikan laporan percobaan dengan benar.
- Setelah berdiskusi, peserta didik mampu mendesain gambar rumah adat impian dengan teknik kolase.
- Setelah bereksplorasi dengan sudut, peserta didik mampu mendesain rumah adat impian dengan memerhatikan penggunaan sudut lancip, tumpul, dan siku-siku.

E. MATERI

- Lem, cat atau pensil warna, lidi, benang kasur, selang plastik, gelas plastik, paku, corong, botol plastik, ember besar, air, bat koral, dan jam tangan.
- Kaidah/cara penulisan laporan.
- Ciri khas rumah adat impian dan kaitannya dengan jenis sudut tertentu.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain Based Learning By Lecture*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok. Secara bergantian melakukan percobaan yang ada pada buku peserta didik. ▪ Peserta didik mengisi tabel dan menjawab pertanyaan. ▪ Peserta didik membuat laporan percobaan dari salah satu percobaan yang telah dilakukannya. ▪ Dalam penulisan laporan, guru mengingatkan peserta didik tentang beberapa hal berikut. <ul style="list-style-type: none"> - Tujuan ditulis dengan jelas. - Bahan-bahan ditulis dengan lengkap. - Langkah kerja ditulis dengan runtut. - Kesimpulan ditulis dengan jelas dan sesuai dengan data. ▪ Peserta didik berkreasi membuat rumah adat impiannya dengan memerhatikan sudut yang dibentuk dan menggunakan teknik kolase menggunakan ijuk atau lidi. ▪ Peserta didik menceritakan ciri khas rumah adat impiannya dan alasan mengapa memilih jenis sudut tertentu. ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan pada buku peserta didik. ▪ Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok. Secara bergantian melakukan percobaan yang ada pada buku peserta didik. 	150 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Lem, cat atau pensil warna, lidi, benang kasur, selang plastik, gelas plastik, paku, corong, botol plastik, ember besar, air, bat koral, dan jam tangan.

PERTEMUAN 6

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran	: 6
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki 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 (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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 (KD)

Matematika

- 3.6 Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda.
- 4.16 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar.

Bahasa Indonesia

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Matematika

- Membedakan segi banyak dan bukan segi banyak
- Mengidentifikasi sudut-sudut yang ada dalam bangun datar dan mengukur besar sudutnya

Bahasa Indonesia

- Menemukan kosakata baku untuk mengganti kosakata tak baku dalam teks cerita

Kemampuan yang dikembangkan

Sikap:

- Toleransi dan teliti

Keterampilan:

- Menghitung, mencari informasi, dan membaca peta

Pengetahuan:

- Segi banyak, teks cerita, kata baku dan tidak baku

D. TUJUAN PEMEBELAJARAN

- Setelah bereksplorasi dan berdiskusi, peserta didik mampu membedakan segi banyak dan bukan segi banyak.
- Setelah bereksplorasi, peserta didik mampu mengidentifikasi sudut-sudut yang ada dalam bangun datar dan mengukur besar sudutnya.
- Setelah membaca teks cerita, peserta didik mampu menemukan kosakata baku dan tak baku dalam teks.
- Setelah bernyanyi dan berdiskusi, peserta didik mampu membedakan tinggi rendah notasi yang sesuai.

E. MATERI

- Teks cerita dan busur derajat.
- Konsep segi banyak dan bukan segi banyak.
- Teks tentang pengalaman Lani berlibur di Kota Padang.
- Konsep kata baku dan tidak baku.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai panduan peserta didik mencari dan artinya kata baku.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : *Brain-Based Learning By Lecture*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik membaca teks dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada. ▪ Peserta didik bereksplorasi tentang konsep segi banyak. ▪ Peserta didik mengelompokkan segi banyak dan bukan segi banyak ▪ Guru menguatkan pemahaman tentang konsep segi banyak. ▪ Peserta didik mencari sudut-sudut dan memberi tanda dengan huruf. ▪ Peserta didik mengukur besar sudut dalam bangun segi banyak. ▪ Guru memotivasi peserta didik dengan memberikan pertanyaan awal tentang jumlah sudut pada segibanyak. ▪ Guru memerhatikan peserta didik saat menggunakan busur. 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan tentang konsep segi banyak dan memberikan contohnya dalam kehidupan sehari-hari. ▪ Peserta didik membaca teks tentang pengalaman Lani berlibur di Kota Padang. ▪ Peserta didik mencari kata baku dan tak baku dari teks bacaan. ▪ Guru mengenalkan konsep kata baku dan tidak baku dengan memberi contoh beberapa kata yang sering diucapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ajak peserta didik untuk menemukan beberapa kata yang lain. ▪ Guru menyiapkan Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai panduan peserta didik mencari dan artinya kata baku. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Peserta didik Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Teks cerita dan busur.







Lampiran 3

Instrumen Penelitian






A. Tes Hasil Belajar (Tes Pilihan Ganda)

B. Tes Gaya Kognitif (Tes GEFT)

**Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Tes Pilihan Ganda “ Pengaruh Strategi
Brain-Based Learning (BBL By Discussion VS BBI By Lecture)
dan Cognitive Style Terhadap Hasil Belajar Tematik Kurikulum 2013”**

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
	Bahasa Indonesia				
Hasil Belajar Sumber: <i>Buku Guru SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 1 Subtema 1</i>	3.1	3.1.1 Menggali informasi tentang Suku Sunda	4	1	Nama alat musik tradisional Suku Sunda berikut ini adalah.....  a. Karinding b. Kacapi c. Rebab d. Bangbaran
		3.1.2 Menyebutkan persamaan antara dua rumah adat yang disajikan		2	Perhatikan gambar berikut!  Persamaan rumah adat Joglo dan rumah adat Tajug adalah sama-sama rumah adat provinsi..... a. Jawa Barat b. Jawa Tengah c. Jawa Timur d. Bali
	3.2	3.2.1 Menyebutkan cara kita menangkap bunyi		3	Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita a. Indra penglihatan b. Indra pendengaran c. Indra perasa d. Indra pembau
	3.4	3.4.1 Menemukan kosakata baku		4	Kata tidak baku yang terdapat pada bacaan di atas adalah ... a. kuping,music b. Indra,anugerah c. Indra, musik d. anugerah, musik
	PPKn				
	3.1	3.1.1 Menuliskan makna dari sila Pancasila	6	5	Pancasila sila ke-5 disimbolkan dengan padi dan kapas. Simbol padi dan kapas bermakna

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
		3.1.2 Memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari		6	<p>a. kemakmuran</p> <p>b. Manusia itu sederajat</p> <p>c. Pemecahan masalah dengan musyawarah</p> <p>d. Percayadan taka kepada Tuhan</p> <p>Pergaulan di masyarakat yang sesuai dengan sila Persatuan Indonesia didasari sikap.....</p> <p>a. Egoisme</p> <p>b. Kecemburuan</p> <p>c. Mencari untung</p> <p>d. Kerukunan</p>
				7	<p>Di kelas kamu ada teman baru dari suku yang berbeda. Sikap yang sesuai dengan sila ke tiga Pancasila adalah</p> <p>a. Disambut dengan senang dan diajak berkenalan</p> <p>b. Tidak mau berteman</p> <p>c. Membiarkannya mencari tempat duduk sendiri</p> <p>d. Bersikap masa bodoh</p>
	3.3	3.3.1 Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia		8	<p>Salah satu contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia adalah</p> <p>a. Senang memakai bahasa Malaysia</p> <p>b. Bngga memakai bahasa Indonesia</p> <p>c. Bangga memakai produk asing</p> <p>d. Ramai ketika mengikuti upacara</p>
	3.4	3.4.1 Menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila		9	<p>Di bawah ini contoh sikap yang sesuai dengan pengamalan Pancasila sila ke-1 yaitu.....</p> <p>a. cinta tanah air dan bangsa</p> <p>b. Tidak memaksakan</p>

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
		3.4.2 Mengidentifikasi keberagaman yang ada di Indonesia		10	<p>kehendak</p> <p>c. senang membantu orang lain</p> <p>d. Tidak mengganggu teman yang salat</p> <p>Sikap saling menghargai perbedaan dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia dapat mempererat....</p> <p>a. Tali silaturahmi dalam keluarga</p> <p>b. Persatuan dan kesatuan bangsa</p> <p>c. Permusuhan dan perselisihan</p> <p>d. Hubungan baik dengan bangsa lain</p>
Matematika					
	3.12	3.12.1 Membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku	5	11	<p>Gambar berikut yang membentuk sudut tumpul adalah</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p>
		3.12.2 Mengukur besar sudut dengan menggunakan busur		12	<p>Di bawah ini yang merupakan sudut lancip adalah sudut yang besarnya</p> <p>a. Antara 0 – kurang dari 90 derajat</p> <p>b. tepat 90 derajat</p> <p>c. antara lebih dari 90 – 180 derajat</p> <p>d. d. tepat 180 derajat</p>
		3.12.3 Membedakan segi banyak dan bukan segi		13	<p>Perhatikan gambar di bawah ini!</p> 

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
		banyak			Gambar segi banyak ditunjukkan oleh nomor a. 1, 2, 3 b. 4, 5, 6 c. 7, 8, 9 d. 10, 11, 12
		3.12.4 Mengidentifikasi sudut-sudut yang ada dalam bangun datar dan mengukur besar sudutnya		14	Sudut yang dimiliki oleh bangun datar disamping adalah ... a. sudut tumpul b. sudut siku-siku c. sudut lancip d. sudut sembarang
	SBdp				
	3.1	3.1.1 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan	3	15	ii . 5 5 6 3 5 I Notasi yang bernada tinggi dan panjang adalah a. 6 c. 3 b. 5 d. i
	3.2	3.2.1 Menjelaskan (asal, keunikan gerakan) salah satu tarian adat (tari Kipas)		16	Tari kipas berasal dari.... a. Sumatera Sekatan b. Sulawesi Selatan c. Kalimantan Selatan d. Sulawesi Utara
				17	Salah satu ciri tari kipas adalah diperagakan oleh perempuan dengan gerakan secara lembut, yang memiliki arti a. Hidup itu selalu berputar b. Hidup itu kadang diatas kadang dibawah c. Manusia itu harus bersyukur d. Perempuan itu harus sopan
	3.3	3.3.1 Mengenal karya dua (kolase)		18	Teknik mendekorasi suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, daun kering disebut ...

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
					<ul style="list-style-type: none"> a. menggambar c. montase b. kolase d. mewarnai
	IPA				
	3.5	3.5.1 Menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan	3	19	<p>Hakikat smber bunyi dihasilkan dari benda yang...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bergoyang b. Berwarna c. Bergetar d. Berpindah tempat
				20	<p>Bunyi merambat paling lambat melalui benda....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Padat b. Gas c. Cair d. Ruang hampa
		3.5.2 Menjelaskan perambatan sumber bunyi		21	<p>Alat musik berikut ini _____ memiliki sumber bunyi berupa...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bahan dasarnya itu sendiri b. Hembusan udara pada rongga c. Membran atau selaput d. Dawai yang diberikan gaya gesekan
	IPS				
	3.5	3.5.1 Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman	3	22	<p>Keberagaman yang ada di Indonesia merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang patut kita syukuri. Yang termasuk sikap menghargai terhadap keberagaman adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bermain dengan teman yang disukai b. Memandang sebelah mata teman lain c. Sombong terhadap teman yang berbeda suku d. Bermain dengan teman berbeda suku

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
		3.5.2 Menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari pada saat mempraktikkan permainan tradisional yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari		23	Ketika kita bermain permainan tradisional kasti, ada nilai-nilai yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini nilai-nilai yang terdapat pada permainan kasti kecuali ... a. ketangkasan b. tanggungjawab c. Kerjasama d. Disiplin
				24	Bermain kasti bersama teman-teman di luar rumah itu menyenangkan dan banyak manfaatnya. Salah satu manfaat bermain bersama teman-teman dapat memupuk a. Persaingan dengan teman b. Perpecahan dan perkelahian c. Permusuha d. Kebersamaan dan kesetiakawanan
		PJOK			
	3.9	3.9.1 Menjelaskan pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh	1	25	Ketika kita berolahraga kita banyak melakukan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan. Setelah beraktivitas tubuh kita akan terasa a. kuat b. kurus c. lelah d. gemuk

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

Instrumen Uji Coba “Pengaruh Strategi *Brain-Based Learning (BBL By Discussion VS BBL By Lecture)*, dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Integratif Kurikulum 2013”

Tujuan : Mendapatkan data untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri di Kabupaten Cianjur terhadap pembelajaran tematik dengan menggunakan strategi *Brain-based Learning*.

INSTRUMEN PENELITIAN

Metode Tes

(Ditujukan Untuk Peserta Didik)

Nama :

Kelas :

Pelajaran :

Pokok Bahasan :

Tanggal :

Petunjuk:

1. Tulis terlebih dahulu identitas diri pada lembar jawaban yang disediakan.
2. Periksa dan bacalah soal-soal dengan saksama sebelum Anda menjawabnya.
3. Kerjakan pada Lembar Jawaban yang sediakan dengan pulpen atau ballpoint yang bertinta hitam/biru.
4. Laporkan kepada pengawas kalau terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak atau jumlah soal kurang.
5. Dahulukan menjawab soal-soal yang Anda anggap mudah.
6. Jumlah soal sebanyak 25 butir, yang semuanya harus dijawab.
7. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf pada Lembar Jawaban yang Anda anggap paling benar.
8. Apabila ada jawaban yang Anda anggap salah dan Anda ingin memperbaikinya, coretlah dengan dua garis lurus mendatar pada jawaban Anda yang salah, kemudian beri tanda silang (X) pada huruf yang Anda anggap benar.

TES HASIL BELAJAR

Nomor	:	Nama	:
Mata Pelajaran	: Tema 1 Subtema 1	Hari/Tanggal	:
Kelas	: IV (Empat)	Waktu	:Menit

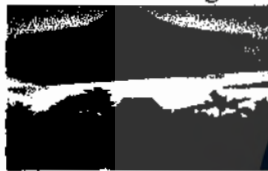
Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Perhatikan gambar! Nama alat musik tradisional Suku Sunda berikut ini adalah.....



- a. Karinding
- b. Kacapi
- c. Rebab
- d. Bangbaran

2. Perhatikan gambar! Persamaan rumah adat Joglo dan rumah adat Tajug adalah sama-sama rumah adat provinsi.....



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

Bacaan dibawah ini untuk menjawab soal no. 3 dan 4

Indonesia memiliki keberagaman alat music tradisional. Alat-alat music itu bisa menghasilkan bunyi dengan cara yang berbeda-beda. Bunyi yang dihasilkan dari alat-alat music tersebut karena adanya getaran. Misalnya gong akan bergetar saat dipukul, dan getaran ini akan menghasilkan bunyi.

Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita indra pendengaran berupa kuping. Dengan kuping, kita bisa mendengar berbagai suara atau bunyi seperti kicauan burung, lantunan ayat suci Alquran dan music.

Terhadap anugerah yang Allah SWT berikan itu kita hendaknya selalu bersyukur. Cara mensyukuri anugerah Allah tersebut adalah kita harus merawat kesehatan kuping agar kuping kita bisa berfungsi dengan baik.

3. Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita
 - a. Indra penglihatan
 - b. Indra pendengaran
 - c. Indra perasa
 - d. Indra pembau
4. Kata tidak baku yang terdapat pada bacaan di atas adalah ...
 - a. kuping,music
 - b. Indra,anugerah
 - c. Indra, musik
 - d. anugerah, musik
5. Pancasila sila ke-5 disimbolkan dengan padi dan kapas. Simbol padi dan kapas bermakna
 - a. kemakmuran
 - b. Manusia itu sederajat
 - c. Pemecahan masalah dengan musyawarah
 - d. Percayadan taka kepada Tuhan

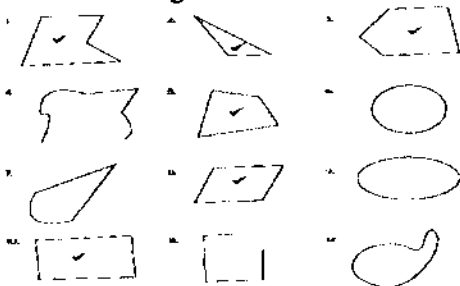
6. Pergaulan di masyarakat yang sesuai dengan sila Persatuan Indonesia didasari sikap....
- Egoisme
 - Kecemburuan
 - Mencari untung
 - Kerukunan
7. Di kelas kamu ada teman baru dari suku yang berbeda. Sikap yang sesuai dengan Pancasila sila ke tiga adalah
- Disambut dengan senang dan diajak berkenalan
 - Tidak mau berteman
 - Membiarkannya mencari tempat duduk sendiri
 - Bersikap masa bodoh
8. Salah satu contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia adalah
- Senang memakai bahasa Malaysia
 - Bngga memakai bahasa Indonesia
 - Bangga memakai produk asing
 - Ramai ketika mengikuti upacara
9. Di bawah ini contoh sikap yang sesuai dengan pengamalan Pancasila sila ke- 1 yaitu....
- cinta tanah air dan bangsa
 - Tidak memaksakan kehendak
 - senang membantu orang lain
 - Tidak mengganggu teman yang salat
10. Sikap saling menghargai perbedaan dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia dapat mempererat....
- Tali silaturahmi dlam keluarga
 - Persatuan dan kesatuan bangsa
 - Permusuhan dan perselisihan
 - Hubungan baik dengan bangsa lain

11. Gambar berikut yang membentuk sudut tumpul adalah



12. Di bawah ini yang merupakan sudut lancip adalah sudut yang besarnya
- Antara 0 – kurang dari 90 derajat
 - Tepat 90 derajat
 - Antara lebih dari 90 – 180 derajat
 - Tepat 180 derajat

13. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar segi banyak ditunjukkan oleh nomor

....

- 1, 2, 3
- 4, 5, 6
- 7, 8, 9
- 10, 11, 12

14. Sudut yang dimiliki oleh bangun datar disamping adalah ...



- Sudut tumpul
- Sudut siku-siku
- Sudut lancip
- Sudut sembarang

15. I i . 5 5 6 3 5 I Notasi yang bernada tinggi dan panjang adalah

- 6
- 5
- 3
- i

16. Perhatikan gambar !



Tari kipas berasal dari....

- Sumatera Selatan
- Sulawesi Selatan (Gowa)
- Kalimantan Selatan
- Sulawesi Utara

17. Salah satu ciri tari kipas adalah diperagakan oleh perempuan dengan gerakan secara lembut, yang memiliki arti

- Hidup itu selalu berputar
- Hidup itu kadang diatas kadang dibawah
- Manusia itu harus bersyukur
- Perempuan itu harus sopan

18. Teknik mendekorasi suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, daun kering disebut ...

- Menggambar
- Kolase
- Montase
- Mewarnai

19. Hakikat sumber bunyi dihasilkan dari benda yang...

- Bergoyang
- Berwarna
- Bergetar
- Berpindah tempat

20. Bunyi merambat paling lambat melalui benda....

- Padat
- Gas
- Cair
- Ruang hampa

21. Alat musik berikut ini memiliki sumber bunyi berupa...



- Bahan dasarnya itu sendiri
- Hembusan udara pada rongga
- Membran atau selaput
- Dawai yang diberikan gaya gesekan

22. Keberagaman yang ada di Indonesia merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang patut kita syukuri. Yang termasuk sikap menghargai terhadap keberagaman adalah

- Bermain dengan teman yang disukai
- Memandang sebelah mata teman lain

- c. Sombong terhadap teman yang berbeda suku
d. Bermain dengan teman berbeda suku
23. Ketika kita bermain permainan tradisional kasti, ada nilai-nilai yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini nilai-nilai yang terdapat pada permainan kasti kecuali ...
a. ketangkasan
b. tanggungjawab
c. Kerjasama
d. Kecurangan
24. Bermain kasti bersama teman-teman di luar rumah itu menyenangkan dan banyak manfaatnya. Salah satu manfaat bermain bersama teman-teman dapat memupuk
a. Persaingan dengan teman
b. Perpecahan dan perkelahian
c. Permusuhan
d. Kebersamaan dan kesetiakawanan
25. Ketika kita berolahraga kita banyak melakukan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan. Setelah beraktivitas tubuh kita akan terasa
a. Kuat
b. Lelah
c. Kurus
d. Gemuk



ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

Instrumen “Pengaruh Strategi *Brain-Based Learning (BBL By Discussion VS BBL By Lecture)*, dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Integratif Kurikulum 2013”

Tujuan : Untuk menentukan gaya kognitif peserta didik yaitu *Field Independent* (FI) atau *Field Dependent* (FD).

INSTRUMEN PENELITIAN

Metode Tes GEFT
(Ditujukan Untuk Peserta Didik)

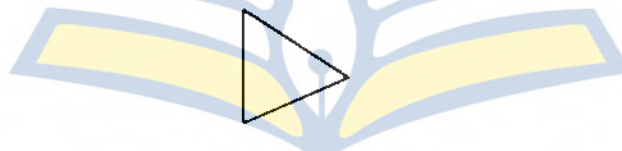
Nama :
Kelas :
Pelajaran :
Pokok Bahasan :
Tanggal :

Petunjuk :

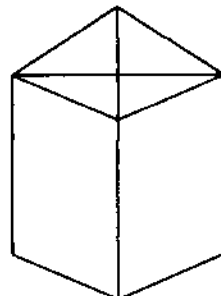
Tes ini dimaksudkan untuk menguji kemampuan anda dalam menemukan bentuk sederhana yang tersembunyi pada gambar yang rumit.

Contoh

Gambar berikut merupakan bentuk yang sederhana dan diberi nama “ X “

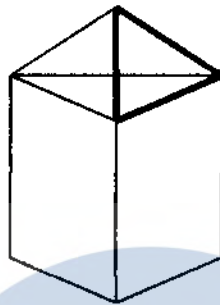


Bentuk sederhana yang bernama “ X “ ini tersembunyi di dalam gambar yang lebih rumit di bawah ini.



Coba temukan bentuk sederhana “ X “ tersebut pada gambar rumit dan tebalkan dengan pensil bentuk yang anda temukan tadi. Bentuk yang ditemukan haruslah mempunyai ukuran, perbandingan dan arah yang sama dengan bentuk sederhana “ X “

Jika Anda selesai, baliklah halaman ini untuk memeriksa jawaban Anda.



Pada halaman berikut ditemukan soal-soal seperti di atas pada setiap halaman, Anda melihat gambar rumit dan kalimat di bawahnya merupakan perintah untuk menunjukkan bentuk sederhana yang tersembunyi di dalamnya.

Untuk mengerjakan setiap soal, lihat sampul belakang buku ini untuk melihat bentuk sederhana yang harus ditemukan. Kemudian berilah garis tebal pada bentuk yang sudah ditemukan dalam gambar rumit tersebut.

Perhatikan hal-hal berikut:

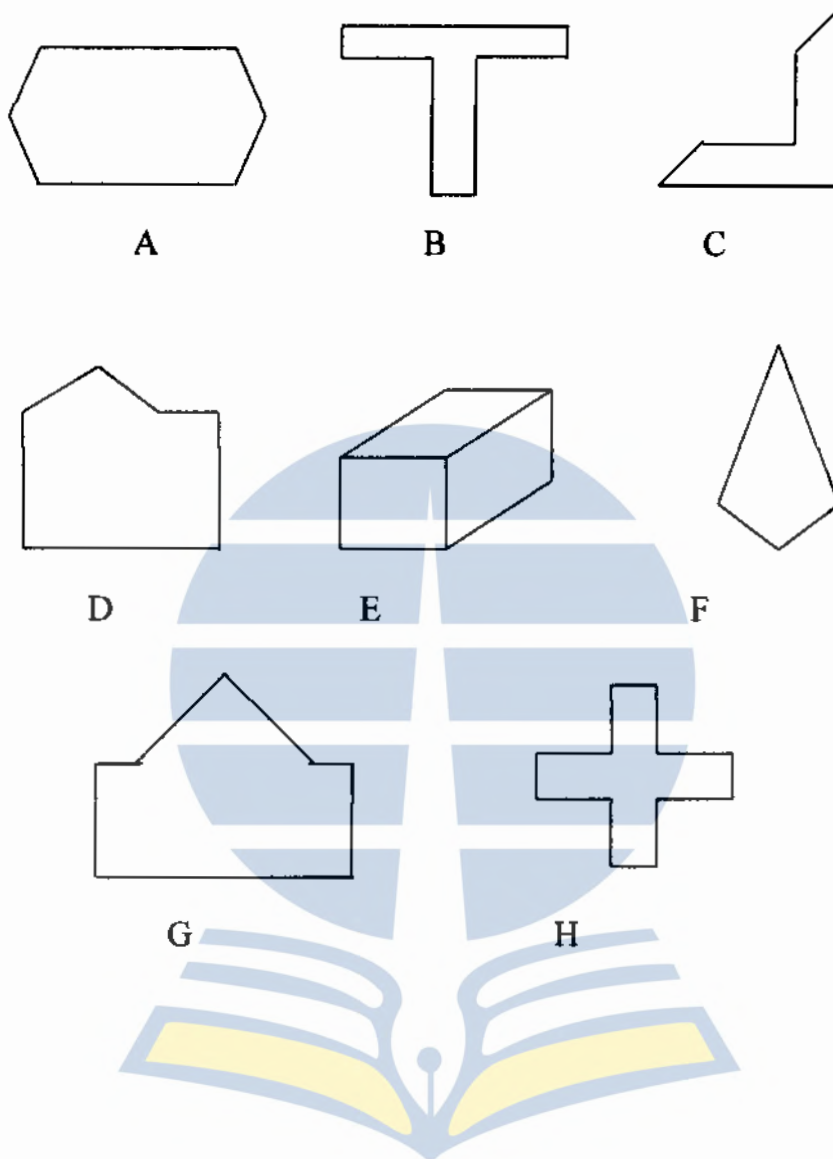
Lihat kembali bentuk sederhana jika dianggap perlu.

Hapus semua yang Anda anggap salah.

Kerjakan soal-soal secara berurutan. Jangan melompati sebuah soal kecuali jika Anda benar-benar tidak bisa menjawab.

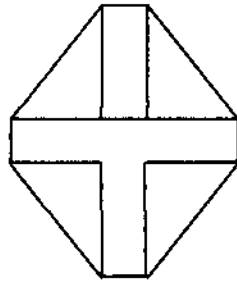
Banyaknya bentuk yang ditebalkan hanya satu. Jika Anda menemukan lebih dari satu bentuk sederhana yang tersembunyi pada gambar rumit, maka yang perlu ditebalkan hanya satu saja.

Bentuk sederhana yang tersembunyi pada gambar rumit mempunyai ukuran, perbandingan dan arah menghadap yang sama dengan bentuk sederhana pada halaman berikut.

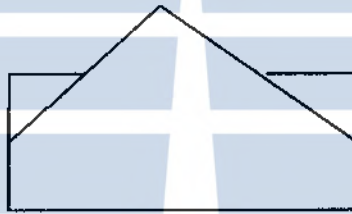
BENTUK- BENTUK SEDERHANA

JANGAN MEMBALIK HALAMAN SEBELUM ADA PERINTAH

BAGIAN. I



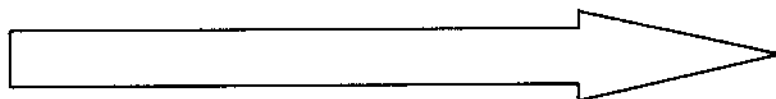
1. Carilah bentuk sederhana ' B '

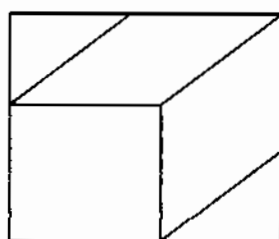


2. Carilah bentuk sederhana ' G '

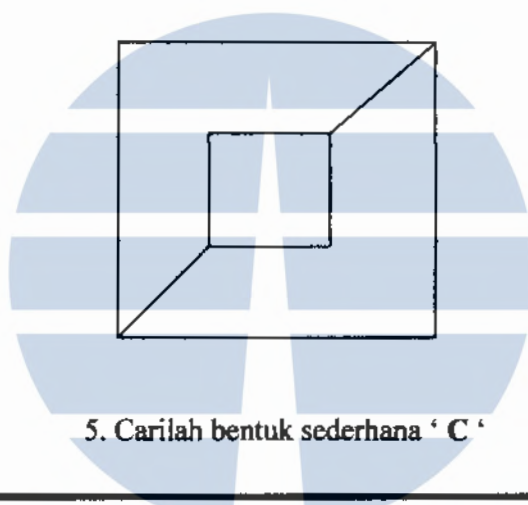


3. Carilah bentuk sederhana ' D '





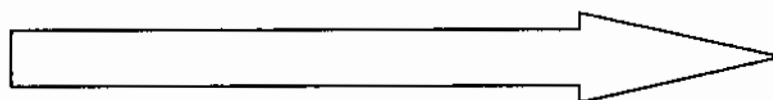
4. Carilah bentuk sederhana ' E '

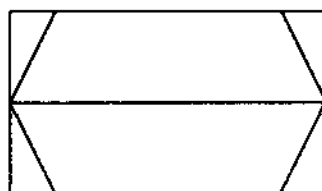


5. Carilah bentuk sederhana ' C '



6. Carilah bentuk sederhana ' F '





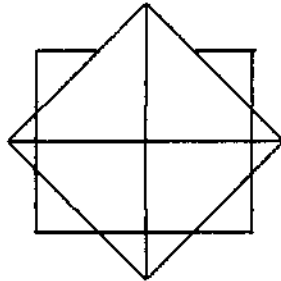
7. Carilah bentuk sederhana ' A '



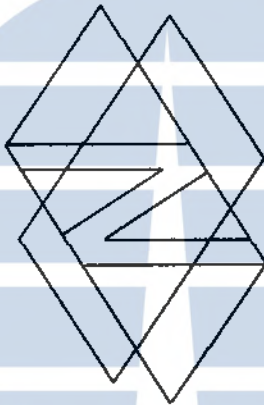
**SILAHKAN BERHENTI
TUNGGU INSTRUKSI LEBIH LANJUT !!!**



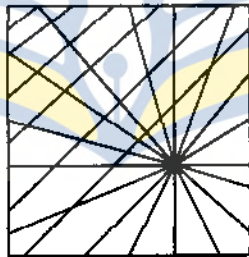
BAGIAN. II



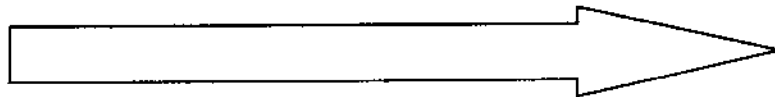
1. Carilah bentuk sederhana ' G '

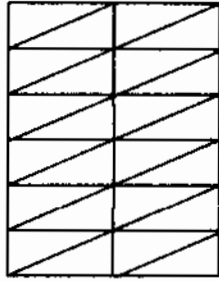


2. Carilah bentuk sederhana ' A '

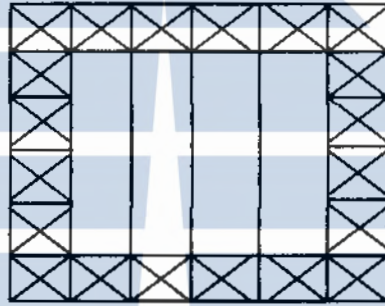


3. Carilah bentuk sederhana ' G '

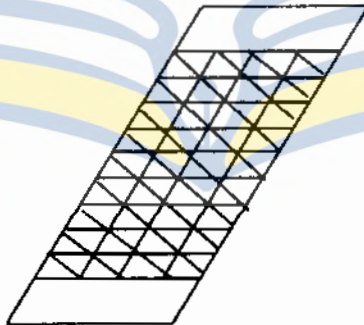




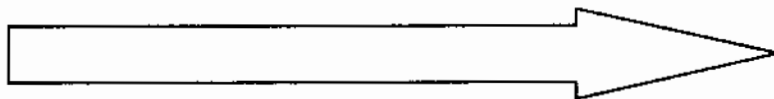
4. Carilah bentuk sederhana ' E '

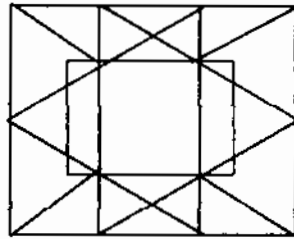


5. Carilah bentuk sederhana ' B '

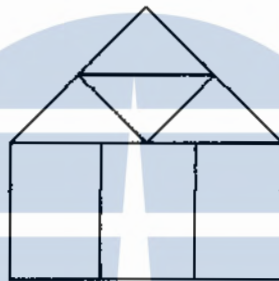


6. Carilah bentuk sederhana ' C '

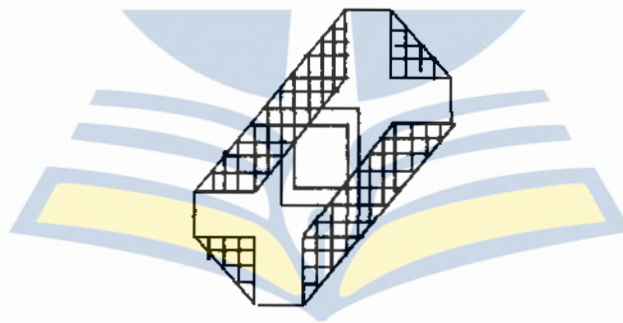




7. Carilah bentuk sederhana ' E '

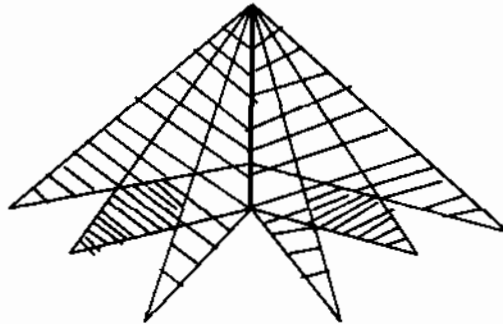


8. Carilah bentuk sederhana ' D '

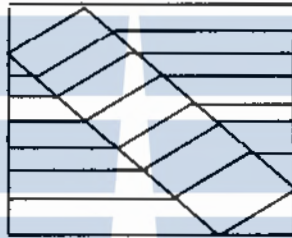


9. Carilah bentuk sederhana ' H '

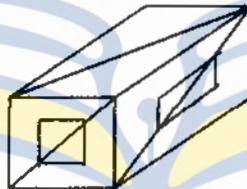
**SILAHKAN BERHENTI
TUNGGU INSTRUKSI LEBIH LANJUT !!!**

BAGIAN. III

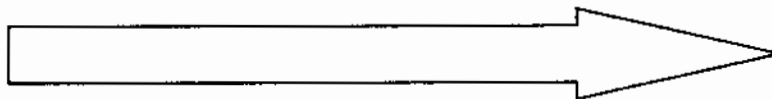
1. Carilah bentuk sederhana ' F '

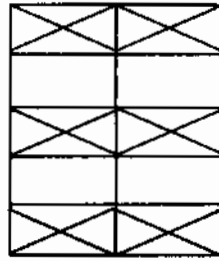


2. Carilah bentuk sederhana ' G '

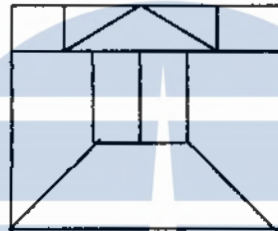


3. Carilah bentuk sederhana ' C '

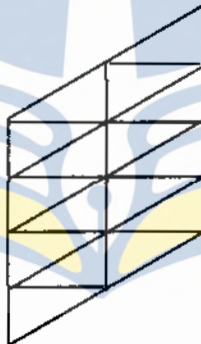




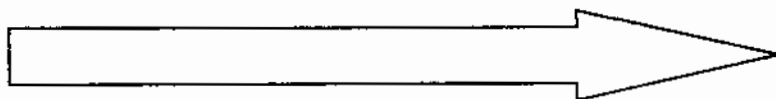
4. Carilah bentuk sederhana ' E '

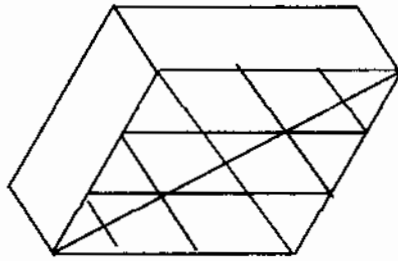


5. Carilah bentuk sederhana ' B '



6. carilah bentuk sederhana ' E '





7. Carilah bentuk sederhana dari ' A '

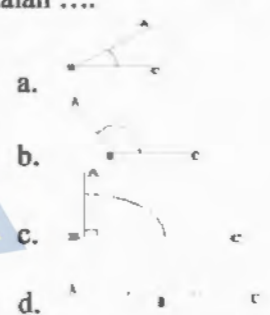






8. Carilah bentuk sederhana ' C '





9. Carilah bentuk sederhana ' A '

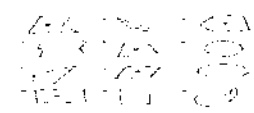
**SILAHKAN BERHENTI
TUNGGU INSTRUKSI LEBIH LANJUT !!!**

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
		<p>sila-sila Pancasila</p> <p>3.4.4 Mengidentifikasi keberagaman yang ada di Indonesia</p>		10	<p>yaitu....</p> <ol style="list-style-type: none"> cinta tanah air dan bangsa Tidak memaksakan kehendak senang membantu orang lain Tidak mengganggu teman yang salat <p>Sikap saling menghargai perbedaan dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia dapat mempererat....</p> <ol style="list-style-type: none"> Tali silaturahmi dalam keluarga Persatuan dan kesatuan bangsa Permusuhan dan perselisihan Hubungan baik dengan bangsa lain
C. Matematika					
	3.12	<p>3.12.5 Membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku</p> <p>3.12.6 Mengukur besar sudut dengan menggunakan busur</p>	5	11	<p>Gambar berikut yang membentuk sudut tumpul adalah</p>  <ol style="list-style-type: none">     <p>Di bawah ini yang merupakan sudut lancip adalah sudut yang besarnya</p> <ol style="list-style-type: none"> Antara 0 – kurang dari 90 derajat tepat 90 derajat antara lebih dari 90 – 180 derajat d. tepat 180 derajat

Kisi-Kisi Instrumen Tes Pilihan Ganda “ Pengaruh Strategi *Brain-Based Learning* (BBL By Discussion VS BBl By Lecture) dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kurikulum 2013”

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
	B. Indonesia				
Hasil Belajar Sumber: <i>Buku Guru SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 1 Subtema 1</i>	3.1	3.1.3Menggali informasi tentang Suku Sunda	4	1	Nama alat musik tradisional Suku Sunda berikut ini adalah.....  a. Karinding b. Kacapi c. Rebab d. Bangbaran
		3.1.4Menyebutkan persamaan antara dua rumah adat yang disajikan		2	Perhatikan gambar berikut!  Persamaan rumah adat Joglo dan rumah adat Tajug adalah sama-sama rumah adat provinsi..... a. Jawa Barat b. Jawa Tengah c. Jawa Timur d. Bali
	3.2	3.2.2Menyebutkan cara kita menangkap bunyi		3	Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita ... a. Indra penglihatan b. Indra pendengaran c. Indra perasa d. Indra pembau
	3.4	3.4.2 Menemukan kosakata baku		4	Kata tidak baku yang terdapat pada bacaan di atas adalah ... a. kuping,music b. Indra,anugerah c. Indra, musik d. anugerah, musik
	B. PPKn				
	3.1	3.1.3Menuliskan	6	5	Pancasila sila ke-5 disimbolkan

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
		makna dari sila Pancasila			dengan padi dan kapas. Simbol padi dan kapas bermakna a. kemakmuran b. Manusia itu sederajat c. Pemecahan masalah dengan musyawarah d. Percayadan taka kepada Tuhan
		3.1.4 Memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari		6	Pergaulan di masyarakat yang sesuai dengan sila Persatuan Indonesia didasari sikap..... a. Egoisme b. Kecemburuan c. Mencari untung d. Kerukunan
				7	Di kelas kamu ada teman baru dari suku yang berbeda. Sikap yang sebaiknya kamu lakukan adalah a. Disambut dengan senang dan diajak berkenalan b. Tidak mau berteman c. Membiarkannya mencari tempat duduk sendiri d. Bersikap masa bodoh
	3.3	3.3.2 Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia		8	Salah satu contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia adalah a. Senang memakai bahasa Malaysia b. Bngga memakai bahasa Indonesia c. Bangga memakai produk asing d. Ramai ketika mengikuti upacara
	3.4	3.4.3 Menjelaskan perilaku yang sesuai dengan		9	Di bawah ini contoh sikap yang sesuai dengan pengamalan Pancasila sila ke-I

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
		3.12.7 Membedakan segi banyak dan bukan segi banyak		13	Perhatikan gambar di bawah ini!  Gambar segi banyak ditunjukkan oleh nomor a. 1, 2, 3 b. 4, 5, 6 c. 7, 8, 9 d. 10, 11, 12
		3.12.8 Mengidentifikasi sudut-sudut yang ada dalam bangun datar dan mengukur besar sudutnya		14	Sudut yang dimiliki oleh bangun datar disamping adalah ... a. sudut tumpul b. sudut siku-siku c. sudut lancip d. sudut sembarang
D. SBdp					
	3.1	3.1.2 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan	3	15	i i . 5 5 6 3 5 I Notasi yang bernada tinggi dan panjang adalah a. 6 c. 3 b. 5 d. i
	3.2	3.2.2 Menjelaskan (asal, keunikan gerakan) salah satu tarian adat (tari Kipas)		16	Tari kipas berasal dari.... a. Sumatera Sekatan b. Sulawesi Selatan c. Kalimantan Selatan d. Sulawesi Utara
				17	Salah satu ciri tari kipas adalah diperagakan oleh perempuan dengan gerakan secara lembut, yang memiliki arti a. Hidup itu selalu berputar b. Hidup itu kadang diatas kadang dibawah c. Manusia itu harus bersyukur d. Perempuan itu harus sopan

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
	3.3	3.3.2 Mengenal karya dua (kolase)		18	Teknik mendekorasi suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, daun kering disebut ... a. menggambar c. montase b. kolase d. mewarnai
E. IPA					
	3.5	3.5.3 Menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan	3	19	Bunyi dihasilkan dari benda yang... a. Bergoyang b. Berwarna c. Bergetar d. Berpindah tempat
				20	Bunyi merambat paling lambat melalui benda.... a. Padat b. Gas c. Cair d. Ruang hampa
		3.5.4 Menjelaskan perambatan sumber bunyi		21	Alat musik berikut ini memiliki sumber bunyi berupa... a. Bahan dasarnya itu sendiri b. Hembusan udara pada rongga c. Membran atau selaput d. Dawai yang diberikan gaya gesekan
F. IPS					
	3.5	3.5.3 Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman	3	22	Keberagaman yang ada di Indonesia merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang patut kita syukuri. Yang termasuk sikap menghargai terhadap keberagaman adalah a. Bermain dengan teman yang disukai b. Memandang sebelah mata teman lain c. Sombong terhadap teman yang berbeda

Variabel Penelitian	KD	Indikator	Jumlah soal	No. Soal	Bentuk Soal
		3.5.4 Menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari pada saat mempraktikkan permainan tradisional yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari		23	<p>suku</p> <p>d. Bermain dengan teman berbeda suku</p> <p>Ketika kita bermain permainan tradisional kasti, ada nilai-nilai yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini nilai-nilai yang terdapat pada permainan kasti kecuali ...</p> <ol style="list-style-type: none"> ketangkasan tanggungjawab Kerjasama Disiplin
				24	<p>Bermain bersama teman-teman di luar rumah itu menyenangkan dan banyak manfaatnya. Salah satu manfaat bermain bersama teman-teman dapat memupuk</p> <ol style="list-style-type: none"> Persaingan dengan teman Perpecahan dan perkelahian Permusuha Kebersamaan dan kesetiakawanan
G. PJOK					
	3.9	3.9.2 Menjelaskan pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh	1	25	<p>Ketika kita berolahraga kita banyak melakukan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan. Setelah beraktivitas tubuh kita akan terasa</p> <ol style="list-style-type: none"> kuat kurus lelah gemuk

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

Instrumen “Pengaruh Strategi *Brain-Based Learning (BBL By Discussion VS BBL By Lecture)*, dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Integratif Kurikulum 2013”

Tujuan : Mendapatkan data untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri di Kabupaten Cianjur terhadap pembelajaran tematik dengan menggunakan strategi *Brain-Based Learning*.

INSTRUMEN PENELITIAN

Metode Tes

(Ditujukan Untuk Peserta Didik)

Nama :

Kelas :

Pelajaran :

Pokok Bahasan :

Tanggal :

Petunjuk:

1. Tulis terlebih dahulu identitas diri pada lembar jawaban yang disediakan.
2. Periksa dan bacalah soal-soal dengan saksama sebelum Anda menjawabnya.
3. Kerjakan pada Lembar Jawaban yang sediakan dengan pulpen atau ballpoint yang bertinta hitam/biru.
4. Laporkan kepada pengawas kalau terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak atau jumlah soal kurang.
5. Dahulukan menjawab soal-soal yang Anda anggap mudah.
6. Jumlah soal sebanyak 25 butir, yang semuanya harus dijawab.
7. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf pada Lembar Jawaban yang Anda anggap paling benar.
8. Apabila ada jawaban yang Anda anggap salah dan Anda ingin memperbaikinya, coretlah dengan dua garis lurus mendatar pada jawaban Anda yang salah, kemudian beri tanda silang (X) pada huruf yang Anda anggap benar.

TES HASIL BELAJAR

Nomor	:	Nama	:
Mata Pelajaran	: Tema 1 Subtema 1	Hari/Tanggal	:
Kelas	: IV (Empat)	Waktu	:Menit

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Perhatikan gambar! Nama alat musik tradisional Suku Sunda berikut ini adalah.....



- a. Karinding
- b. Kacapi
- c. Rebab
- d. Bangbaran

Perhatikan gambar! Persamaan rumah adat Joglo dan rumah adat Tajug adalah sama-sama rumah adat provinsi.....



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

Bacaan dibawah ini untuk menjawab soal no. 3 dan 4

Indonesia memiliki keberagaman alat music tradisional. Alat-alat music itu bisa menghasilkan bunyi dengan cara yang berbeda-beda. Bunyi yang dihasilkan dari alat-alat music tersebut karena adanya getaran. Misalnya gong akan bergetar saat dipukul, dan getaran ini akan menghasilkan bunyi.

Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita indra pendengaran berupa kuping. Dengan kuping, kita bisa mendengar berbagai suara atau bunyi seperti kicauan burung, lantunan ayat suci Alquran dan music.

Terhadap anugerah yang Allah SWT berikan itu kita hendaknya selalu bersyukur. Cara mensyukuri anugerah Allah tersebut adalah kita harus merawat kesehatan kuping agar kuping kita bisa berfungsi dengan baik.

15. Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita


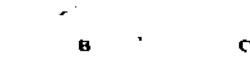


- a. Indra penglihatan
- b. Indra pendengaran
- c. Indra perasa
- d. Indra pembau

16. Kata tidak baku yang terdapat pada bacaan di atas adalah ...

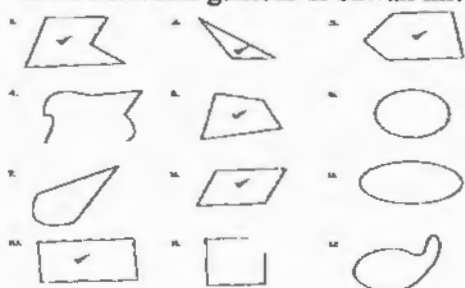
- a. kuping,music
- b. Indra,anugerah
- c. Indra, musik
- d. anugerah, musik

17. Pancasila sila ke-5 disimbolkan dengan padi dan kapas. Simbol padi dan kapas bermakna

....

- a. kemakmuran
b. Manusia itu sederajat
c. Pemecahan masalah dengan musyawarah
d. Percayadan taka kepada Tuhan
18. Pergaulan di masyarakat yang sesuai dengan sila Persatuan Indonesia didasari sikap.....
a. Egoisme
b. Kecemburuan
c. Mencari untung
d. Kerukunan
19. Di kelas kamu ada teman baru dari suku yang berbeda. Sikap yang sesuai dengan Pancasila sila ke tiga adalah
a. Disambut dengan senang dan diajak berkenalan
b. Tidak mau berteman
c. Membiarkannya mencari tempat duduk sendiri
d. Bersikap masa bodoh
20. Salah satu contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia adalah
a. Senang memakai bahasa Malaysia
b. Bngga memakai bahasa Indonesia
c. Bangga memakai produk asing
d. Ramai ketika mengikuti upacara
21. Di bawah ini contoh sikap yang sesuai dengan pengamalan Pancasila sila ke- 1 yaitu....
a. cinta tanah air dan bangsa
b. Tidak memaksakan kehendak
c. senang membantu orang lain
d. Tidak mengganggu teman yang salat
22. Sikap saling menghargai perbedaan dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia dapatempererat....
a. Tali silaturahmi dlam keluarga
b. Persatuan dan kesatuan bangsa
c. Permusuhan dan perselisihan
d. Hubungan baik dengan bangsa lain
-
23. Gambar berikut yang membentuk sudut tumpul adalah
- a. 
- b. 
- c. 
- d. 
24. Di bawah ini yang merupakan sudut lancip adalah sudut yang besarnya
a. Antara 0 – kurang dari 90 derajat
b. Tepat 90 derajat
c. Antara lebih dari 90 – 180 derajat
d. Tepat 180 derajat

25. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar segi banyak ditunjukkan oleh nomor

- a. 1, 2, 3
- b. 4, 5, 6
- c. 7, 8, 9
- d. 10, 11, 12

26. Sudut yang dimiliki oleh bangun datar disamping adalah ...



- a. Sudut tumpul
- b. Sudut siku-siku
- c. Sudut lancip
- d. Sudut sembarang

15. I i . 5 5 6 3 5 I Notasi yang bernada tinggi dan panjang adalah

- a. 6
- b. 5
- c. 3
- d. i

16. Perhatikan gambar !



Tari kipas berasal dari....

- a. Sumatera Selatan
- b. Sulawesi Selatan (Gowa)
- c. Kalimantan Selatan
- d. Sulawesi Utara

17. Salah satu ciri tari kipas adalah diperagakan oleh perempuan dengan gerakan secara lembut, yang memiliki arti

- a. Hidup itu selalu berputar
- b. Hidup itu kadang diatas kadang dibawah
- c. Manusia itu harus bersyukur
- d. Perempuan itu harus sopan

18. Teknik mendekorasi suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, daun kering disebut ...

- a. Menggambar
- b. Kolase
- c. Montase
- d. Mewarnai

19. Hakikat sumber bunyi dihasilkan dari benda yang...
- | | |
|--------------|---------------------|
| a. Bergoyang | c. Bergetar |
| b. Berwarna | d. Berpindah tempat |

20. Bunyi merambat paling lambat melalui benda....
- | | |
|----------|----------------|
| a. Padat | c. Cair |
| b. Gas | d. Ruang hampa |

21. Alat musik berikut ini memiliki sumber bunyi berupa...

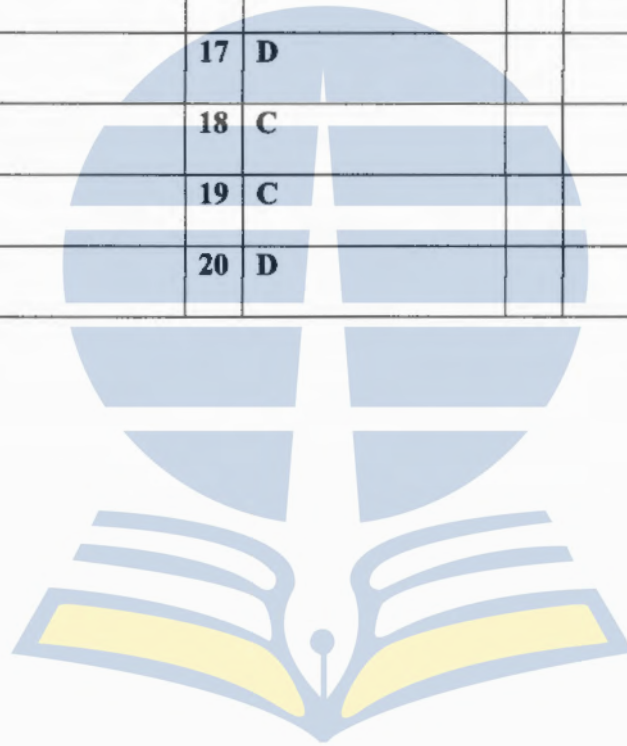


- | |
|--------------------------------------|
| a. Bahan dasarnya itu sendiri |
| b. Hembusan udara pada rongga |
| c. <i>Membran</i> atau selaput |
| d. Dawai yang diberikan gaya gesekan |

22. Keberagaman yang ada di Indonesia merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang patut kita syukuri. Yang termasuk sikap menghargai terhadap keberagaman adalah
- | |
|---|
| a. Bermain dengan teman yang disukai |
| b. Memandang sebelah mata teman lain |
| c. Sombong terhadap teman yang berbeda suku |
| d. Bermain dengan teman berbeda suku |
23. Ketika kita bermain permainan tradisional kasti, ada nilai-nilai yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini nilai-nilai yang terdapat pada permainan kasti kecuali ...
- | | |
|------------------|--------------|
| a. ketangkasan | c. Kerjasama |
| b. tanggungjawab | d. Disiplin |
24. Bermain kasti bersama teman-teman di luar rumah itu menyenangkan dan banyak manfaatnya. Salah satu manfaat bermain bersama teman-teman dapat memupuk
- | | |
|-------------------------------|--|
| a. Persaingan dengan teman | c. Permusuhan |
| b. Perpecahan dan perkelahian | d. Kebersamaan dan kesetiakawanan |
25. Ketika kita berolahraga kita banyak melakukan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan. Setelah beraktivitas tubuh kita akan terasa
- | | |
|----------|----------|
| a. Kuat | c. Kurus |
| b. Lelah | d. Gemuk |

KUNCI JAWABAN TES PILIHAN GANDA
INSTRUMEN HASIL BELAJAR

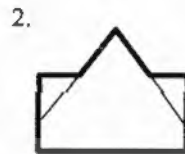
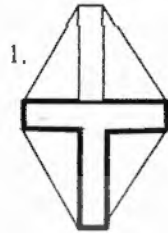
1	B	11	B	21	B
2	B	12	A	22	D
3	B	13	A	23	D
4	A	14	B	24	D
5	A	15	B	25	C
6	D	16	B		
7	A	17	D		
8	B	18	C		
9	D	19	C		
10	B	20	D		



Lampiran 2b

Kunci Jawaban Instrumen *Group Embedded Figure Test (GEFT)*

SESI PERTAMA



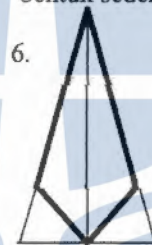
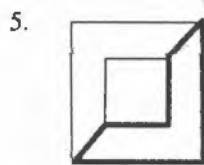
bentuk sederhana "B"

bentuk sederhana "G"



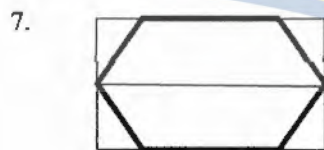
bentuk sederhana "D"

bentuk sederhana "E"



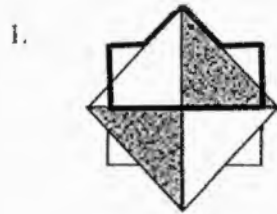
bentuk sederhana "C"

bentuk sederhana "F"

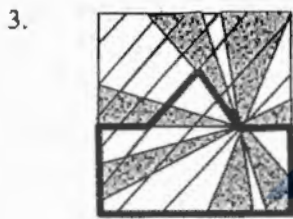


bentuk sederhana "A"

SESI KEDUA

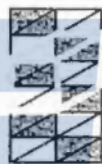
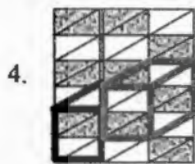


bentuk sederhana "G"

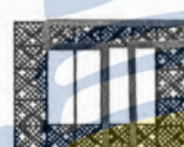


bentuk sederhana "G"

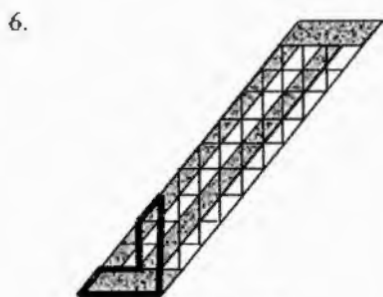
bentuk sederhana "A"



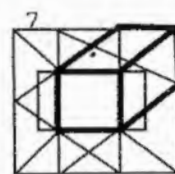
bentuk sederhana "E"



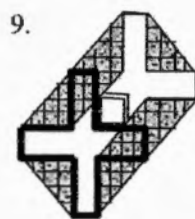
bentuk sederhana "B"



bentuk sederhana "C"



bentuk sederhana "E"

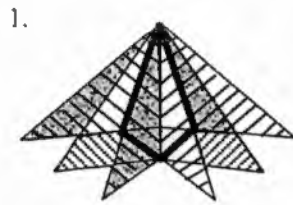


bentuk sederhana "D"

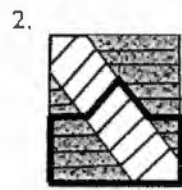
bentuk sederhana "H"



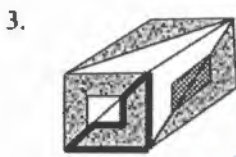
SESI KETIGA



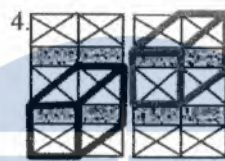
bentuk sederhana "F"



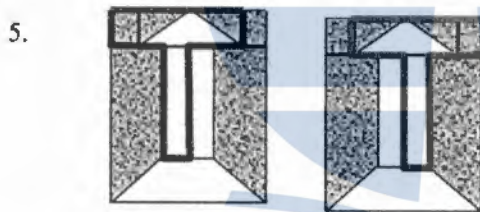
bentuk sederhana "G"



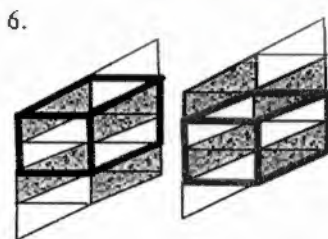
bentuk sederhana "C"



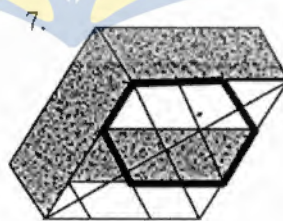
bentuk sederhana "E"



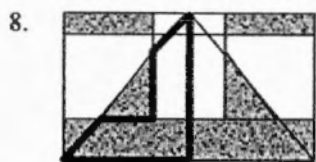
bentuk sederhana "B"



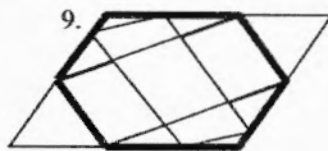
bentuk sederhana "E"



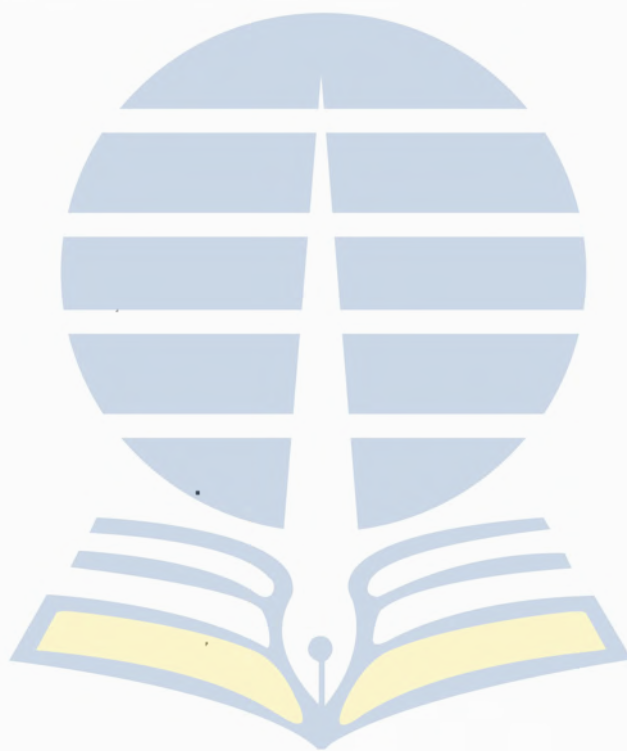
bentuk sederhana "A"



bentuk sederhana "C"



bentuk sederhana "A"





Lampiran 4

Analisis Instrumen

- A. Uji Validitas**
- B. Uji Realiabilitas**

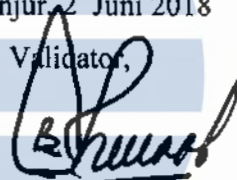
SURAT KETERANGAN

Instrumen : Hasil Belajar
Pada Judul : Pengaruh Strategi *Brain Based Learning (BBL By discussion VS BBL By Lecture)* dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kurikulum 2013
Oleh : Iis Aisah
NIM : 500803935
Program : Pasca Sarjana Universitas Terbuka

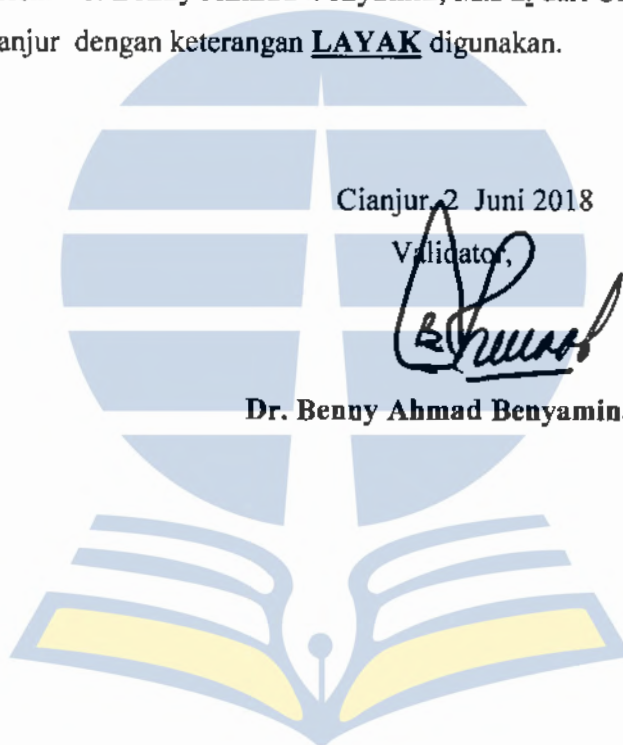
Telah divalidasi oleh: **Dr. Benny Ahmad Benyamin, M.Pd.** dari Universitas Suryakencana Cianjur dengan keterangan **LAYAK** digunakan.

Cianjur, 2 Juni 2018

Validator,



Dr. Benny Ahmad Benyamin, M.Pd



UJI RELIABILITAS
VARIABEL Y HASIL BELAJAR
Uji Validitas dan Reliabilitas (n=20, $\alpha=5%$, df= 18)
Tes Hasil Belajar

Interprestasi Reliabilitas

No	Besarnya Nilai r	Kriteria
1	0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
2	0,60 sampai 0,79	Tinggi
3	0,40 sampai 0,59	Sedang/Cukup
4	0,20 sampai 0,39	Sangat rendah

Pertanyaan	t hitung	t tabel	Validitas	Reliabilitas	Kriteria
			t hitung > t tabel		
1	5,42	2,10	Valid	0,95	Reliabel (Tingkat Relibilitas sangat tinggi)
2	5,26	2,10	Valid		
3	4,82	2,10	Valid		
4	2,26	2,10	Valid		
5	3,08	2,10	Valid		
6	2,21	2,10	Valid		
7	5,26	2,10	Valid		
8	2,11	2,10	Valid		
9	2,88	2,10	Valid		
10	2,57	2,10	Valid		
11	3,48	2,10	Valid		
12	2,87	2,10	Valid		
13	4,69	2,10	Valid		
14	5,42	2,10	Valid		
15	2,21	2,10	Valid		
16	2,29	2,10	Valid		
17	2,33	2,10	Valid		
18	6,82	2,10	Valid		
19	2,21	2,10	Valid		
20	5,42	2,10	Valid		
21	4,82	2,10	Valid		
22	3,91	2,10	Valid		
23	3,23	2,10	Valid		
24	5,42	2,10	Valid		
25	5,42	2,10	Valid		

Kategori Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal Tes Hasil Belajar

Kriteria taraf kesukaran butir soal

No	Taraf Kesukaran	Kriteria
1	0,00 – 0,29	Sukar
2	0,30 – 0,69	Sedang
3	0,70 – 1,00	Mudah

Kriteria daya beda pembeda butir soal

No	Daya Beda	Kriteria
1	0,00 – 0,20	Jelek
2	0,21 – 0,40	Cukup
3	0,41 – 0,70	Baik
4	0,71 – 1,00	Baik Sekali

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran Butir Soal	Indeks Diskriminasi	Daya Beda Butir Soal
1	0,75	Mudah	0,50	Baik
2	0,80	Mudah	0,40	Cukup
3	0,70	Sedang	0,60	Baik
4	0,60	Sedang	0,40	Cukup
5	0,65	Sedang	0,30	Cukup
6	0,65	Sedang	0,70	Baik
7	0,80	Mudah	0,40	Cukup
8	0,70	Sedang	0,20	Jelek
9	0,70	Sedang	0,40	Cukup
10	0,70	Sedang	0,40	Cukup
11	0,70	Sedang	0,40	Cukup
12	0,65	Sedang	0,30	Cukup
13	0,65	Sedang	0,50	Baik
14	0,75	Mudah	0,50	Baik
15	0,65	Sedang	0,70	Baik
16	0,70	Sedang	0,40	Cukup

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran Butir Soal	Indeks Diskriminasi	Daya Beda Butir Soal
17	0,40	Sedang	0,60	Baik
18	0,75	Mudah	0,50	Baik
19	0,65	Sedang	0,70	Baik
20	0,75	Mudah	0,50	Baik
21	0,70	Sedang	0,60	Baik
22	0,85	Mudah	0,30	Cukup
23	0,70	Sedang	0,60	Baik
24	0,75	Mudah	0,50	Baik
25	0,75	Mudah	0,50	Baik



**REKAPITULASI UJI VALIDITAS, UJI RELIABILITAS,
INDEKS KESUKARAN DAN DAYA BEDA SOAL
VARIABEL Y (HASIL BELAJAR)**

No. Soal	Uji Validitas			Uji Reliabilitas	Tingkat Kesukaran		Daya Beda Soal		Keputusan
	Skor Maks	Skor Min	Keputusan		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	5.42	2.10	Valid	0.95	0.75	Mudah	0.50	Baik	Dipakai
2	5.26	2.10	Valid		0.80	Mudah	0.40	Cukup	Dipakai
3	4.82	2.10	Valid		0.70	Sedang	0.60	Baik	Dipakai
4	2.26	2.10	Valid		0.60	Sedang	0.40	Cukup	Dipakai
5	3.08	2.10	Valid		0.65	Sedang	0.30	Cukup	Dipakai
6	2.21	2.10	Valid		0.65	Sedang	0.70	Baik	Dipakai
7	5.26	2.10	Valid		0.80	Mudah	0.40	Cukup	Dipakai
8	2.11	2.10	Valid		0.70	Sedang	0.20	Jelek	Dipakai
9	2.88	2.10	Valid		0.70	Sedang	0.40	Cukup	Dipakai
10	2.57	2.10	Valid		0.70	Sedang	0.40	Cukup	Dipakai
11	3.48	2.10	Valid		0.70	Sedang	0.40	Cukup	Dipakai
12	2.87	2.10	Valid		0.65	Sedang	0.30	Cukup	Dipakai
13	4.69	2.10	Valid		0.65	Sedang	0.50	Baik	Dipakai
14	5.42	2.10	Valid		0.75	Mudah	0.50	Baik	Dipakai
15	2.21	2.10	Valid		0.65	Sedang	0.70	Baik	Dipakai
16	2.29	2.10	Valid		0.70	Sedang	0.40	Cukup	Dipakai
17	2.33	2.10	Valid		0.40	Sedang	0.60	Baik	Dipakai
18	6.82	2.10	Valid		0.75	Mudah	0.50	Baik	Dipakai
19	2.21	2.10	Valid		0.65	Sedang	0.70	Baik	Dipakai
20	5.42	2.10	Valid		0.75	Mudah	0.50	Baik	Dipakai
21	4.82	2.10	Valid		0.70	Sedang	0.60	Baik	Dipakai
22	3.91	2.10	Valid		0.85	Mudah	0.30	Cukup	Dipakai
23	3.23	2.10	Valid		0.70	Sedang	0.60	Baik	Dipakai
24	5.42	2.10	Valid		0.75	Mudah	0.50	Baik	Dipakai
25	5.42	2.10	Valid		0.75	Mudah	0.50	Baik	Dipakai


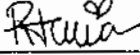
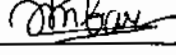
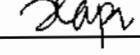


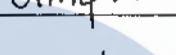
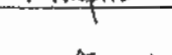




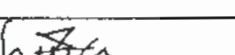


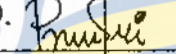
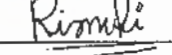
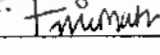
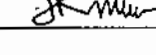
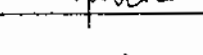




NO	RES	NO BUTIR SOAL																			JML						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20	21	22	23	24	25
1	Res-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
2	Res-2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
3	Res-3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
4	Res-4	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	13
5	Res-5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Res-6	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	5
7	Res-7	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	1
8	Res-8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
9	Res-9	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	Res-10	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	7
11	Res-11	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
12	Res-12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
13	Res-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
14	Res-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
15	Res-15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
16	Res-16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
17	Res-17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
18	Res-18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
19	Res-19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
20	Res-20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Jumlah		15	16	14	12	13	13	16	14	14	14	13	13	13	13	14	8	15	13	13	15	14	17	14	15	15	15
M/p		20.87	20.39	21.14	20.33	20.69	20.00	20.38	19.64	20.21	20.00	20.57	20.54	21.54	20.87	20.00	19.79	21.88	21.13	20.00	20.87	21.14	19.59	20.43	20.87	20.87	
M/t		17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	17.45	
St		7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	7.51	
P		0.75	0.80	0.70	0.60	0.65	0.65	0.80	0.70	0.70	0.70	0.70	0.65	0.65	0.75	0.65	0.70	0.40	0.75	0.85	0.75	0.70	0.85	0.70	0.75	0.75	
r hitung		0.25	0.20	0.30	0.40	0.35	0.35	0.20	0.30	0.30	0.30	0.35	0.35	0.25	0.35	0.30	0.60	0.25	0.35	0.25	0.35	0.25	0.30	0.15	0.30	0.25	
t hitung		5.42	5.26	4.82	2.26	3.06	2.21	5.26	2.11	2.88	2.57	3.48	2.87	4.69	5.42	2.21	2.29	2.33	6.82	2.21	5.42	4.82	3.91	3.23	5.42	5.42	
t Tabel		2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	2.10	
Kriteria		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Jumlah		15.00	16.00	14.00	12.00	13.00	13.00	16.00	14.00	14.00	14.00	13.00	13.00	13.00	15.00	13.00	8.00	15.00	13.00	13.00	15.00	14.00	17.00	14.00	15.00	15.00	
p		0.75	0.80	0.70	0.60	0.65	0.65	0.80	0.70	0.70	0.70	0.65	0.65	0.75	0.65	0.70	0.40	0.75	0.85	0.75	0.70	0.85	0.70	0.75	0.75		
q		0.25	0.20	0.30	0.40	0.35	0.35	0.20	0.30	0.30	0.30	0.35	0.35	0.25	0.35	0.30	0.60	0.25	0.35	0.25	0.35	0.25	0.30	0.15	0.30	0.25	
pq		0.19	0.16	0.21	0.24	0.23	0.23	0.16	0.21	0.21	0.21	0.21	0.23	0.23	0.19	0.23	0.21	0.24	0.19	0.23	0.19	0.21	0.13	0.21	0.19	0.19	
Reliabilitas																											
Jumlah		15	16	14	12	13	13	16	14	14	14	13	13	13	15	13	8	15	13	13	15	14	17	14	15	15	
JK		0.75	0.80	0.70	0.60	0.65	0.65	0.80	0.70	0.70	0.70	0.65	0.65	0.75	0.65	0.70	0.40	0.75	0.85	0.75	0.65	0.75	0.85	0.70	0.75	0.75	
Kriteria		Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	
Sum pq		5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	5.67	5.10	
Reliabilitas		0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	

No	Nama	NO BUTIR SOAL																									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Res-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
2	Res-2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
8	Res-8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
12	Res-12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
15	Res-15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
20	Res-20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
13	Res-13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
16	Res-16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
18	Res-18	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
19	Res-19	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
	Ba	10	10	10	8	8	10	10	8	9	9	9	8	9	10	10	9	7	10	10	10	10	10	10	10	10	
	Ja	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
	Ba/Ja	1.00	1.00	1.00	0.80	0.80	1.00	1.00	0.80	0.90	0.90	0.90	0.80	0.90	1.00	1.00	0.90	0.70	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Jumlah
14	Res-14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	20
3	Res-3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	19
17	Res-17	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	17
9	Res-9	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14
4	Res-4	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	13
5	Res-5	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	10
11	Res-11	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	9
10	Res-10	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	7
6	Res-6	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5
7	Res-7	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	Bb	5	6	4	4	5	3	6	6	5	5	5	5	4	5	3	5	1	5	3	5	4	7	4	5	5	
	Jb	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
	Bb/Jb	0.50	0.60	0.40	0.40	0.50	0.30	0.60	0.60	0.50	0.50	0.50	0.50	0.40	0.50	0.30	0.50	0.10	0.50	0.30	0.50	0.40	0.70	0.40	0.50	0.50	
	DP	0.50	0.40	0.60	0.40	0.30	0.70	0.40	0.20	0.40	0.40	0.40	0.30	0.50	0.50	0.70	0.40	0.60	0.50	0.70	0.50	0.60	0.30	0.60	0.50	0.50	
Daya Beda	Kriteria	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	
		Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik



DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK TES GEFT

A. PESERTA DIDIK KELAS IV SDN BUNIKASIH 3

No	Nama	L/P	Tanda Tangan
1	AHMAD EDI	L	1. 
2	AI REPA	P	2. 
3	AKBAR APRILIANSYAH	L	3. 
4	AL LAPI	L	4. 
5	BUDUIMAN YUSUF	L	5. 
6	CENG RUSDAN	L	6. 
7	DEDE IMEL	L	7. 
8	FATMAWATI	P	8. 
9	GINA AGISNI	P	9. 
10	GINA SIHA	P	10. 
11	IKBAL RAMDANI	L	11. 
12	INA AULIA	P	12. 
13	JESIKA OKTAPIA	P	13. 
14	JULBADAR	P	14. 
15	LUKMAN	L	15. 
16	LUSI ARYANTI	P	16. 
17	M ABDUL MAJID	L	17. 
18	M AGASTI SETIA R	L	18. 
19	M PAHRI	L	19. 
20	M RISKI AWALUDIN	L	20. 
21	MOCH FIRMAN FAUZI	L	21. 
22	MUH IRSAD H	L	22. 
23	MUHAMAD IDRUS	L	23. 
24	MUHAMMAD ZIDAN H	L	24. 
25	MUHDI	L	25. 
26	NENG ARPAH N	P	26. 
27	NENG DINI INDRIANI	P	27. 

No	Nama	L/P	Tanda Tangan
28	NESA LESTIANI	P	28. <i>Nesal</i>
29	RANI	P	29. <i>Rani</i>
30	RESTI DWIYANTI	P	30. <i>Resti</i>
31	SAHID DHUL IDRIS	L	31. <i>Sahid</i>
32	SALAMAH MAKNUNAH	P	32. <i>Salma</i>
33	SALMA	P	33. <i>Salma</i>
34	SALSA LAELATUS S	P	34. <i>Salsa</i>
35	SAPINATUN NAJAH	P	35. <i>Sapinah</i>
36	SITI HOERUNNISA	P	36. <i>Siti</i>
37	SITI NAZWA	P	37. <i>Siti</i>
38	SITI PATIMAH	P	38. <i>Patimah</i>
39	SITI RIYANTI	P	39. <i>Rinda</i>
40	SITI SOMSLAH	P	40. <i>Salsah</i>
41	SOFIAN ARIZKY	P	41. <i>Wendi</i>
42	SRI WIDIANINGSIH	P	42. <i>Widia</i>
43	YUSUF SUPRIATNA	L	43. <i>Yusuf</i>

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK TES GEFT

B. PESERTA DIDIK KELAS IV SDN GEDEH

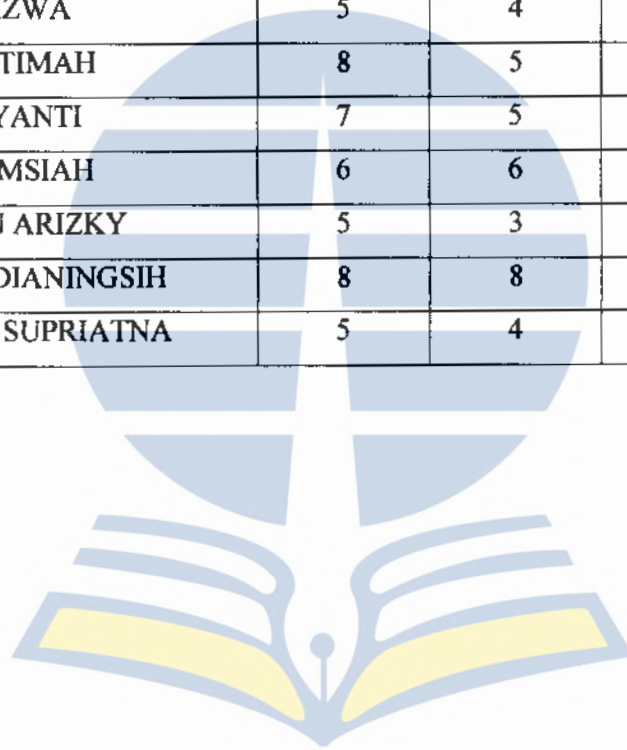
No	Nama	L/p	Tanda Tangan
1	ADHAM	L	1. Adham
2	ALDI FAIRUS	L	2. Aldi
3	ANISA SRI RAHAYU	P	3. Anisa
4	AYU SRI LESTARI	P	4. Ayu
5	HELMA HELYANI F	P	5. Helma
6	HENI HERLINAWATI	P	6. Heni
7	IHSAN MAULANA	L	7. Ihsan
8	JAM-JAM	L	8. Jam-jam
9	MUH ABDAL N	L	9. Abdul
10	M ELFAN MAULANA	L	10. Elfan
11	M YASA	L	11. Yasa
12	MARDIANSAH	L	12. Ardi
13	MEMEY MEIDANI	P	13. Memey
14	MOH PERDI RIPALDI	L	14. Perdi
15	MOCH FARDAN M	L	15. Fardan
16	MOCH NAWAF S	L	16. Nawaf
17	MOH RAIHAN APANDI	L	17. Raihan
18	MUHAMAD AKBAR	L	18. Akbar
19	MUHAMAD ZAENI	L	19. Zaeni
20	MUSLIMATUN A	L	20. Muslimatun
21	NAYLA AGUSTIN	P	21. Nayla
22	NENGSIH	P	22. Nengsih
23	PITRI	P	23. Pitri
24	RAISA NAJMA R	P	24. Raisa
25	SAHRIL	L	25. Sahril
26	SALMA ANGGRAINI	P	26. Salma
27	SANDI SEPTIYADI	L	27. Sandi

No	Nama	L/p	Tanda Tangan
28	SANI SILVI PEBRIANI	P	28. <i>Silvi</i>
29	SINTA SITI SALMA	P	29. <i>Sinta</i>
30	SITI ADIRA ANURIANA	P	30. <i>Siti</i>
31	SITI NURMELI	P	31. <i>Nurmel</i>
32	SITI NURMILA	P	32. <i>Nurmi</i>
33	SITI PATIMAH	P	33. <i>Patim</i>
34	SULTAN	P	34. <i>Sultan</i>
35	UJANG MISBAH	L	35. <i>Ujang</i>
36	WINA WIJAWATI	P	36. <i>Wina</i>
37	WINDI RAHAYU	P	37. <i>Windi</i>
38	MUHAMAD HARIRI	L	38. <i>Hariri</i>
39	MUHAMAD RIDHO	L	39. <i>Ridho</i>
40	INDANA MAULIDA	P	40. <i>Indana</i>
41	AURAAFNIRA M	P	41. <i>Aurafnira</i>
42	MOCH AKBAR M	L	42. <i>Akbar</i>
43	RATNA SITI N	P	43. <i>Ratna</i>

DATA HASIL TES GEFT PESERTA DIDIK

No	Nama	Skor Sesi Kedua	Skor Sesi Ketiga	Jumlah Skor	Gaya Kognitif
1	AHMAD EDI	6	5	11	FD
2	AI REPA	9	8	17	FI
3	AKBAR APRILIANSYAH	9	9	18	FI
4	AL LAPI	5	1	6	FD
5	BUDUIMAN YUSUF	6	7	13	FI
6	CENG RUSDAN	6	2	8	FD
7	DEDE IMEL	1	4	5	FD
8	FATMAWATI	3	5	8	FD
9	GINA AGISNI	7	7	14	FI
10	GINA SIHA	5	6	11	FD
11	IKBAL RAMDANI	6	8	14	FI
12	INA AULIA	5	2	7	FD
13	JESIKA OKTAPIA	6	3	9	FD
14	JULBADAR	8	4	12	FI
15	LUKMAN	8	7	15	FI
16	LUSI ARYANTI	7	2	9	FD
17	M ABDUL MAJID	7	6	13	FI
18	M AGASTI SETIA R	5	3	8	FD
19	M PAHRI	4	3	7	FD
20	M RISKI AWALUDIN	7	5	12	FI
21	MOCH FIRMAN FAUZI	6	7	13	FI
22	MUH IRSAD H	4	4	8	FD
23	MUHAMAD IDRUS	7	8	15	FI
24	MUHAMMAD ZIDAN H	2	3	5	FD
25	MUHDI	4	2	6	FD
26	NENG ARPAH N	6	6	12	FI
27	NENG DINI INDRIANI	5	7	12	FI
28	NESA LESTIANTI	5	8	13	FI

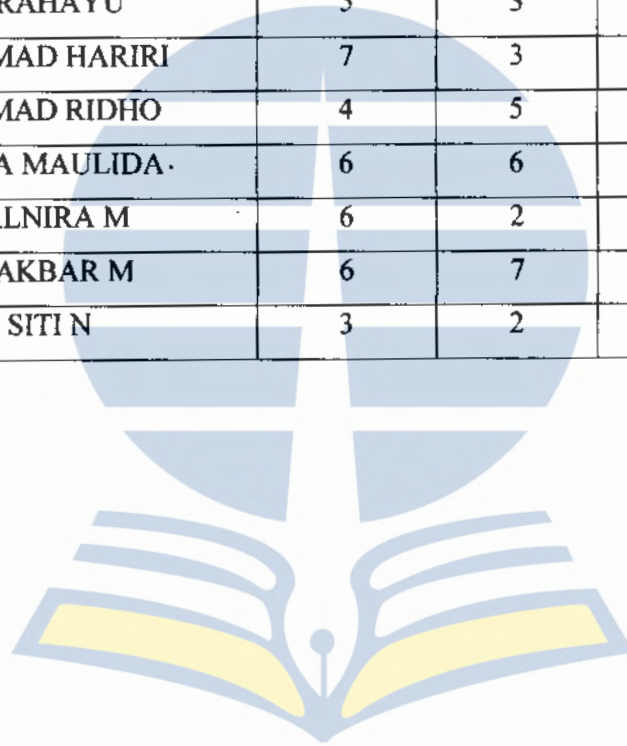
No	Nama	Skor Sesi Kedua	Skor Sesi Ketiga	Jumlah Skor	Gaya Kognitif
29	RANI	6	5	11	FD
30	RESTI DWIYANTI	3	4	7	FD
31	SAHID DHUL IDRIS	8	4	12	FI
32	SALAMAH MAKNUNAH	3	3	6	FD
33	SALMA	6	6	12	FI
34	SALSA LAELATUS S	4	2	6	FD
35	SAPINATUN NAJAH	6	6	12	FI
36	SITI HOERUNNISA	4	5	9	FD
37	SITI NAZWA	5	4	9	FD
38	SITI PATIMAH	8	5	13	FI
39	SITI RIYANTI	7	5	12	FI
40	SITI SOMSIAH	6	6	12	FI
41	SOFIAN ARIZKY	5	3	8	FD
42	SRI WIDIANINGSIH	8	8	16	FI
43	YUSUF SUPRIATNA	5	4	9	FD



DATA HASIL TES GEFT PESERTA DIDIK

No	Nama	Skor Sesi Kedua	Skor Sesi Ketiga	Jumlah Skor	Gaya Kognitif
1	ADHAM	6	6	12	FI
2	ALDI FAIRUS	4	5	9	FD
3	ANISA SRI RAHAYU	6	7	13	FI
4	AYU SRI LESTARI	8	8	16	FI
5	HELMA HELYANI F	5	7	12	FI
6	HENI HERLINAWATI	3	4	7	FD
7	IHSAN MAULANA	5	7	12	FI
8	JAM-JAM	4	4	8	FD
9	MUH ABDAL N	7	7	14	FI
10	M ELFAN MAULANA	7	6	13	FI
11	M YASA	3	2	5	FD
12	MARDIANSAH	7	5	12	FI
13	MEMEY MEIDANI	7	7	14	FI
14	MOH PERDI RIPALDI	6	8	14	FI
15	MOCH FARDAN M	6	2	8	FD
16	MOCH NAWAF S	7	1	8	FD
17	MOH RAIHAN APANDI	5	4	9	FD
18	MUHAMAD AKBAR	5	7	12	FI
19	MUHAMAD ZAENI	4	5	9	FD
20	MUSLIMATUN A	7	5	12	FI
21	NAYLA AGUSTIN	4	4	8	FD
22	NENGSIH	8	4	12	FI
23	PITRI	7	6	13	FI
24	RAISA NAJMA R	5	5	10	FD
25	SAHRIL	8	8	16	FI
26	SALMA ANGGRAINI	6	3	9	FD
27	SANDI SEPTIYADI	6	6	12	FI
28	SANI SILVI PEBRIANI	7	5	12	FI

No	Nama	Skor Sesi Kedua	Skor Sesi Ketiga	Jumlah Skor	Gaya Kognitif
29	SINTA SITI SALMA	8	5	13	FI
30	SITI ADIRA ANURIANA	5	5	10	FD
31	SITI NURMELI	4	3	7	FD
32	SITI NURMILA	7	3	10	FD
33	SITI PATIMAH	7	6	13	FI
34	SULTAN	7	5	12	FI
35	UJANG MISBAH	5	4	9	FD
36	WINA WIJAWATI	3	2	5	FD
37	WINDI RAHAYU	5	3	8	FD
38	MUHAMAD HARIRI	7	3	10	FD
39	MUHAMAD RIDHO	4	5	9	FD
40	INDANA MAULIDA	6	6	12	FI
41	AURAALNIRA M	6	2	8	FD
42	MOCH AKBAR M	6	7	13	FI
43	RATNA SITI N	3	2	5	FD



**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK PADA PROSES
PEMBELAJARAN**

A. Peserta Didik Kelas IV SDN Bunikasih 3

No	Nama	L / P	Pertemuan ke..					
			1	2	3	4	5	6
1	AHMAD EDI	L	V	V	V	V	V	V
2	AI REPA	P	V	V	V	V	V	v
3	AKBAR APRILIANSYAH	L	V	V	V	V	V	V
4	AL LAPI	L	V	V	V	V	V	V
5	BUDUIMAN YUSUF	L	V	V	V	V	V	V
6	CENG RUSDAN	L	V	V	V	V	V	V
7	DEDE IMEL	L	V	V	V	V	V	V
8	FATMAWATI	P	V	V	V	S	V	V
9	GINA AGISNI	P	V	V	V	V	V	V
10	GINA SIHA	P	V	V	V	V	V	v
11	IKBAL RAMDANI	L	V	V	V	V	V	v
12	INA AULIA	P	V	V	V	V	V	V
13	JESIKA OKTAPIA	P	V	V	V	V	V	V
14	JULBADAR	P	V	V	V	V	V	V
15	LUKMAN	L	V	V	V	V	V	V
16	LUSI ARYANTI	P	V	V	V	V	V	v
17	M ABDUL MAJID	L	V	V	V	V	V	v
18	M AGASTI SETIA R	L	V	V	V	V	V	v
19	M PAHRI	L	V	V	V	V	V	V
20	M RISKI AWALUDIN	L	V	V	V	V	V	V
21	MOCH FIRMAN FAUZI	L	V	V	V	V	V	V
22	MUH IRSAD H	L	V	V	V	V	V	V
23	MUHAMAD IDRUS	L	V	V	V	V	V	V
24	MUHAMMAD ZIDAN H	L	V	V	V	V	V	V
25	MUHDI	L	V	V	V	V	V	V
26	NENG ARPAH N	P	V	V	V	V	V	V

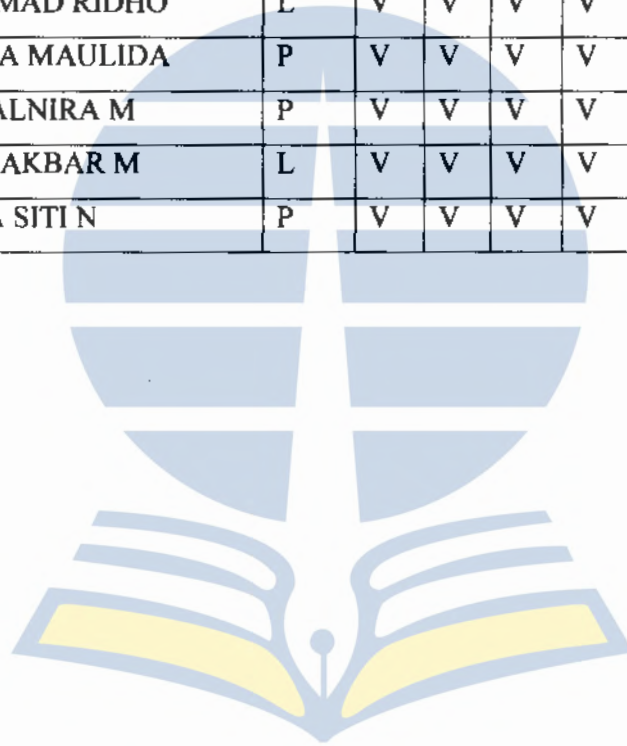
No	Nama	L / P	Pertemuan ke..					
27	NENG DINI INDRIANI	P	V	V	V	V	V	V
28	NESA LESTIANTI	P	V	V	V	V	V	V
29	RANI	P	V	V	V	V	V	V
30	RESTI DWIYANTI	P	V	V	V	V	V	V
31	SAHID DHUL IDRIS	L	V	V	V	V	V	V
32	SALAMAH MAKNUHAH	P	V	V	V	V	V	V
33	SALMA	P	V	V	V	V	V	V
34	SALSA LAELATUS S	P	V	V	V	V	V	V
35	SAPINATUN NAJAH	P	V	V	V	V	V	V
36	SITI HOERUNNISA	P	V	V	V	V	V	V
37	SITI NAZWA	P	V	V	V	V	V	V
38	SITI PATIMAH	P	V	V	V	V	V	V
39	SITI RIYANTI	P	V	V	V	V	V	V
40	SITI SOMSIAH	P	V	V	V	V	V	V
41	SOFIAN ARIZKY	P	V	V	V	V	V	V
42	SRI WIDIANINGSIH	P	V	V	V	V	V	V
43	YUSUF SUPRIATNA	L	V	V	V	V	V	V



B. PESERTA DIDIK KELAS IV SDN GEDEH

No	Nama	L /p	Pertemuan ke..					
			1	2	3	4	5	6
1	ADHAM	L						
2	ALDI FAIRUS	L	V	V	V	V	V	V
3	ANISA SRI RAHAYU	P	V	V	V	V	V	V
4	AYU SRI LESTARI	P	V	V	V	V	V	V
5	HELMA HELYANI F	P	V	V	V	V	V	V
6	HENI HERLINAWATI	P	V	V	V	V	V	V
7	IHSAN MAULANA	L	V	V	V	V	V	V
8	JAM-JAM	L	V	V	V	V	V	V
9	MUH ABDAL N	L	V	V	V	V	V	V
10	M ELFAN MAULANA	L	V	V	V	V	V	V
11	M YASA	L	V	V	V	V	V	V
12	MARDIANSAH	L	V	V	V	V	V	V
13	MEMEY MEIDANI	P	V	V	V	V	V	V
14	MOH PERDI RIPALDI	L	V	V	V	V	V	V
15	MOCH FARDAN M	L	V	V	V	V	V	V
16	MOCH NAWAF S	L	V	V	V	V	V	V
17	MOH RAIHAN APANDI	L	V	V	V	V	V	V
18	MUHAMAD AKBAR	L	V	V	V	V	V	V
19	MUHAMAD ZAENI	L	V	V	V	V	V	V
20	MUSLIMATUN A	L	V	V	V	V	V	V
21	NAYLA AGUSTIN	P	V	V	V	V	V	V
22	NENGSIH	P	V	V	V	V	V	V
23	PITRI	P	V	V	V	V	V	V
24	RAISA NAJMA R	P	V	V	V	V	V	V
25	SAHRIL	L	V	V	V	V	V	V
26	SALMA ANGGRAINI	P	V	V	V	V	V	V
27	SANDI SEPTIYADI	L	V	V	V	V	V	V
28	SANI SILVI PEBRIANI	P	V	V	V	V	V	V
29	SINTA SITI SALMA	P	V	V	V	V	V	V

No	Nama	L /p	Pertemuan ke..					
30	SITI ADIRA ANURIANA	P	V	V	V	V	V	V
31	SITI NURMELI	P	V	V	V	V	V	V
32	SITI NURMILA	P	V	V	V	V	V	V
33	SITI PATIMAH	P	V	V	V	V	V	V
34	SULTAN	P	V	V	V	V	V	V
35	UJANG MISBAH	L	V	V	V	V	V	V
36	WINA WIJAWATI	P	V	V	V	V	V	V
37	WINDI RAHAYU	P	V	V	V	V	V	V
38	MUHAMAD HARIRI	L	V	V	V	V	V	V
39	MUHAMAD RIDHO	L	V	V	V	V	V	V
40	INDANA MAULIDA	P	V	V	V	V	V	V
41	AURAAALNIRA M	P	V	V	V	V	V	V
42	MOCH AKBAR M	L	V	V	V	V	V	V
43	RATNA SITI N	P	V	V	V	V	V	V



**DATA HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV TEMA I INDAHNYA
KEBERSAMAAN SUBTEMA 1**

<i>BBL BY DISCUSSION</i>		<i>BBL BY LECTURE</i>	
<i>FIELD DEPENDENT</i>	<i>FIELD INDEPENDENT</i>	<i>FIELD DEPENDENT</i>	<i>FIELD INDEPENDENT</i>
80	72	60	80
92	60	80	68
68	80	68	56
88	64	76	76
96	76	64	88
64	68	72	92
92	60	64	68
72	72	56	84
88	56	52	64
84	68	48	76
84	52	60	60
80	60	84	64
80	60	60	72
84	52	68	68
80	52	72	80
80	68	64	68
80	60	42	56
76	44	60	56
76	72	48	76
68	56	52	72
72	60	76	76
92			80

**NILAI PESERTA DIDIK DENGAN GAYA KOGNITIF
FIELD DEPENDENT**

GAYA KOGNITIF FIELD DEPENDENT			
1	80	23	60
2	92	24	80
3	68	25	68
4	88	26	76
5	96	27	64
6	64	28	72
7	92	29	64
8	72	30	56
9	88	31	52
10	84	32	48
11	84	33	60
12	80	34	84
13	80	35	60
14	84	36	68
15	80	37	72
16	80	38	64
17	80	39	42
18	76	40	60
19	76	41	48
20	68	42	52
21	72	43	76
22	92		

**NILAI PESERTA DIDIK DENGAN GAYA KOGNITIF
FIELD INDEPENDENT**

GAYA KOGNITIF FIELD INDEPENDENT			
1	72	25	80
2	60	24	68
3	80	25	56
4	64	26	76
5	76	27	88
6	68	28	92
7	60	29	68
8	72	30	84
9	56	31	64
10	68	32	76
11	52	33	60
12	60	34	64
13	60	35	72
14	52	36	68
15	52	37	80
16	68	38	68
17	60	39	56
18	44	40	56
19	72	41	76
20	56	42	72
21	60	43	76
22			80

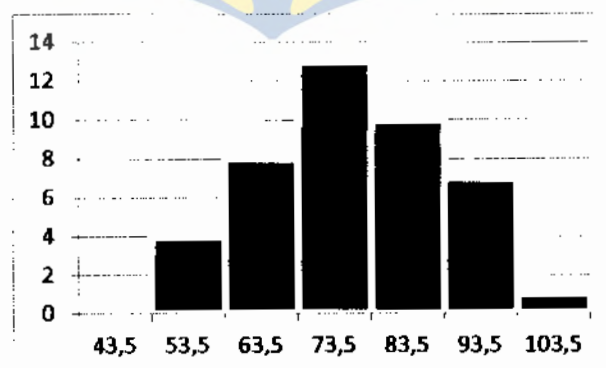
I. Skor Hasil Belajar Tematik Tema Indahnya Kebersamaan pada Peserta Didik yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Discussion*.

N : 43
 Skor terendah : 44
 Skor tertinggi : 96
 Rata-rata : 71,81
 Rentangan : $96 - 44 = 52$
 Banyak kelas : $1 + 3,3 \log 43 = 6,4$ ditetapkan 6
 Panjang kelas interval : $52 : 6 = 8,6$ ditetapkan 9

Tabel Distribusi frekuensi

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	44 – 53	4	9,30
2	54 – 63	8	18,60
3	64 – 73	13	30,23
4	74 – 83	10	23,26
5	84 – 93	7	16,28
6	94 – 103	1	2,33
Jumlah		43	100

Histogram :

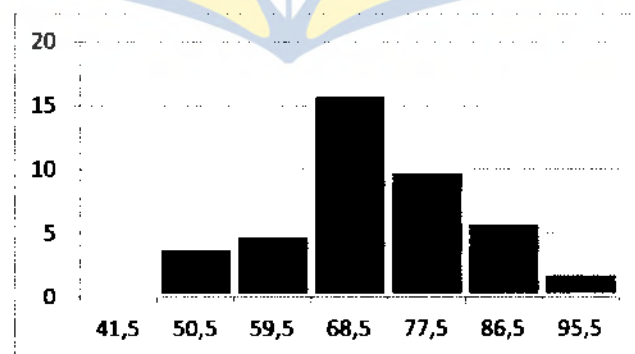


2. **Skor Hasil Belajar Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan pada Peserta Didik yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Lecture*.**

N : 43
 Skor terendah : 42
 Skor tertinggi : 92
 Rata-rata : 67,58
 Rentangan : $92 - 42 = 50$
 Banyak kelas : $1 + 3,3 \log 43 = 6,4$ ditetapkan 6
 Panjang kelas interval : $50 : 6 = 8,3$ ditetapkan 8

Tabel Distribusi frekuensi

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	42 – 50	4	9,30
2	51 – 59	5	11,63
3	60 – 68	16	37,21
4	69 – 77	10	23,26
5	78 – 86	6	13,95
6	87 – 95	2	4,65
Jumlah		43	100



3. **Skor Hasil Belajar Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan pada Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif *Field Dependent*.**

N : 43

Skor terendah : 42

Skor tertinggi : 96

Rata-rata : 72,14

Rentangan : $96 - 42 = 54$

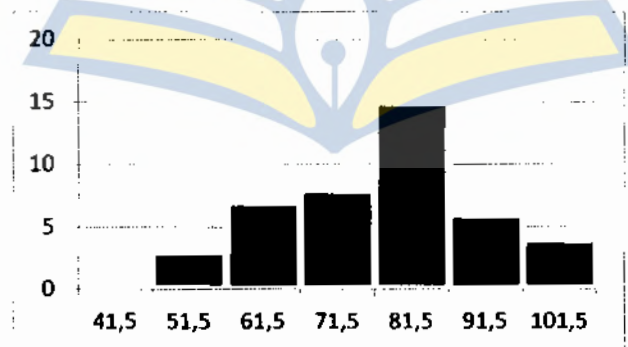
Banyak kelas : $1 + 3,3 \log 43 = 6,4$ ditetapkan 6

Panjang kelas interval : $54 : 6 = 9$ ditetapkan 9

Tabel Distribusi frekuensi

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	42 – 51	3	6,98
2	52 – 61	7	16,28
3	62 – 71	8	18,60
4	72 – 81	15	34,88
5	82 – 91	6	13,95
6	92 – 101	4	9,30
Jumlah		43	100

Histogram :



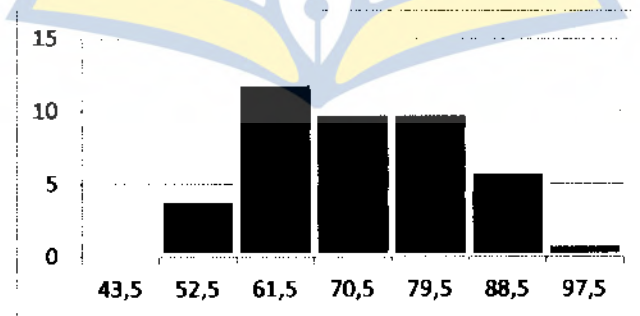
4. **Skor Hasil Belajar Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan pada Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif *Field Independent*.**

N	:	43
Skor terendah	:	44
Skor tertinggi	:	92
Rata-rata	:	67,26
Rentangan	:	$92 - 44 = 48$
Banyak kelas	:	$1 + 3,3 \log 43 = 6,4$ ditetapkan 6
Panjang kelas interval	:	$48 : 6 = 8$ ditetapkan 8

Tabel Distribusi frekuensi

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	44 – 52	4	9,30
2	53 – 61	12	27,91
3	62 – 70	10	23,26
4	71 – 79	10	23,26
5	80 – 88	6	13,95
6	89 – 97	1	2,36
Jumlah		43	100

Histogram :



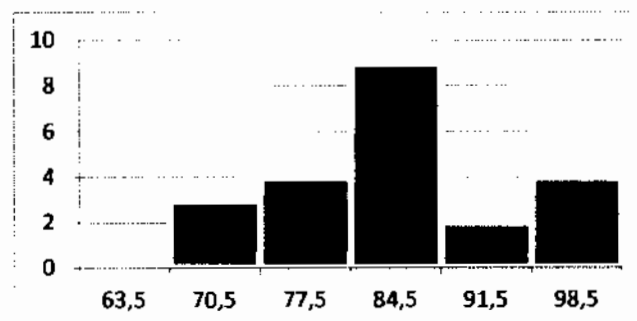
5. Skor Hasil Belajar Tematik Tema Indahya Kebersamaan pada Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif *Field Dependent* yang diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Discussion*.

N : 22
 Skor terendah : 68
 Skor tertinggi : 96
 Rata-rata : 80,72
 Rentangan : $96 - 68 = 28$
 Banyak kelas : $1 + 3,3 \log 22 = 5,4$ ditetapkan 5
 Panjang kelas interval : $28 : 5 = 5,6$ ditetapkan 6

Tabel Distribusi frekuensi

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	64 – 70	3	13,64
2	71 – 77	4	18,18
3	78 – 84	9	40,91
4	85 – 91	2	9,09
5	92 – 98	4	18,18
Jumlah		22	100

Histogram :



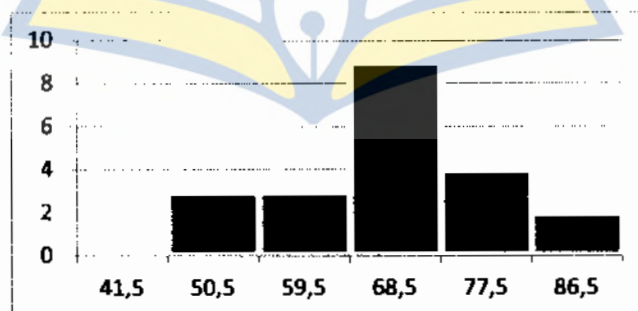
6. **Skor Hasil Belajar Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan pada Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif *Field Dependent* yang Diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Lecture*.**

N	: 21
Skor terendah	: 42
Skor tertinggi	: 80
Rata-rata	: 63,14
Rentangan	: $80 - 42 = 38$
Banyak kelas	: $1 + 3,3 \log 21 = 5,4$ ditetapkan 5
Panjang kelas interval	: $38 : 5 = 7,6$ ditetapkan 8

Tabel Distribusi frekuensi

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	42 – 50	3	14,26
2	51 – 59	3	14,26
3	60 – 68	9	42,86
4	69 – 77	4	19,05
5	78 – 86	2	9,52
Jumlah		21	100

Histogram :



7. **Skor Hasil Belajar Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan pada Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif *Field Independent* yang diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Discussion*.**

N : 21

Skor terendah : 44

Skor tertinggi : 80

Rata-rata : 62,48

Rentangan : $80 - 44 = 36$

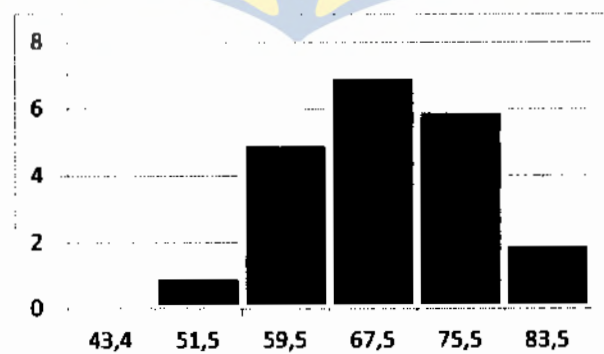
Banyak kelas : $1 + 3,3 \log 21 = 5,4$ ditetapkan 5

Panjang kelas interval : $36 : 5 = 7,2$ ditetapkan 7

Tabel Distribusi frekuensi

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	44 – 51	1	4,76
2	52 – 59	5	23,81
3	60 – 67	7	33,33
4	68 – 75	6	28,57
5	76 – 83	2	9,52
Jumlah		21	100

Histogram :



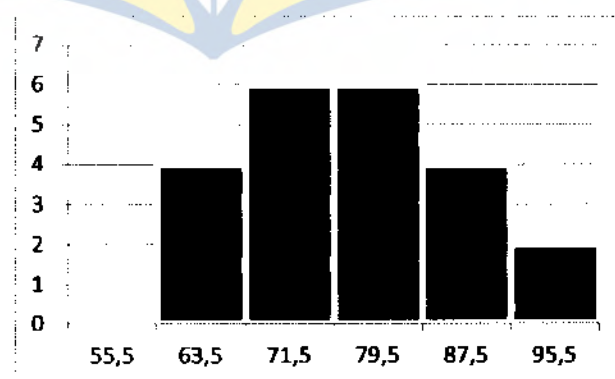
8. **Skor Hasil Belajar Tematik Tema Indahnya Kebersamaan pada Peserta Didik yang Memiliki Gaya Kognitif *Field Independent* yang diajar dengan Strategi *Brain-Based Learning By Lecture*.**

N : 22
 Skor terendah : 56
 Skor tertinggi : 92
 Rata-rata : 71,82
 Rentangan : $92 - 56 = 36$
 Banyak kelas : $1 + 3,3 \log 22 = 5,4$ ditetapkan 5
 Panjang kelas interval : $36 : 5 = 7,2$ ditetapkan 7

Tabel Distribusi frekuensi

Nomor	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	56 – 63	4	18,18
2	64 – 71	6	27,27
3	72 – 79	6	27,27
4	80 – 87	4	18,18
5	88 – 95	2	9,09
Jumlah		22	100

Histogram :





Lampiran 6

A. Perhitungan Two Way Anava

B. Perhitungan Uji Lanjut (Uji Scheffe)

UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
N		22	21	21	22
Normal Parameters ^a	Mean	80.73	63.14	62.48	71.82
	Std. Deviation	8.609	11.182	9.075	10.140
Most Extreme Differences	Absolute	.148	.104	.179	.115
	Positive	.125	.088	.179	.101
	Negative	-.148	-.104	-.110	-.115
Test Statistic		.148	.104	.179	.115
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}	.078 ^c	.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.					
b. Calculated from data.					
c. Lilliefors Significance Correction.					
d. This is a lower bound of the true significance.					

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Tematik			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.696	1	84	.406

ANOVA					
Hasil Belajar Tematik					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	385.163	1	385.163	2.641	.108
Within Groups	12250.977	84	145.845		
Total	12636.140	85			

UJI ANAVA DUA JALUR

Between-Subjects Factors			
		Value Label	N
StrategiBelajar	1	BBL By Discussion	43
	2	BBL By Lecture	43
GayaKognitif	1	Field Dependent	43
	2	Field Independent	43

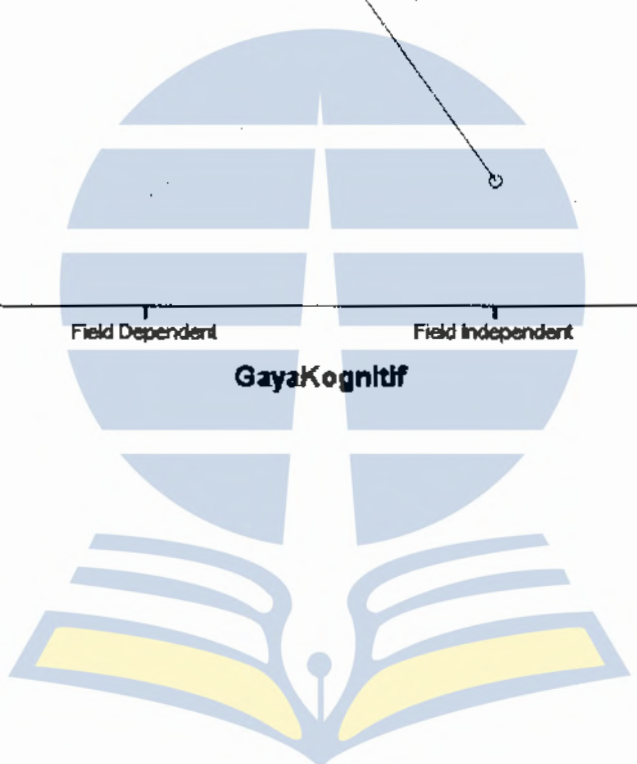
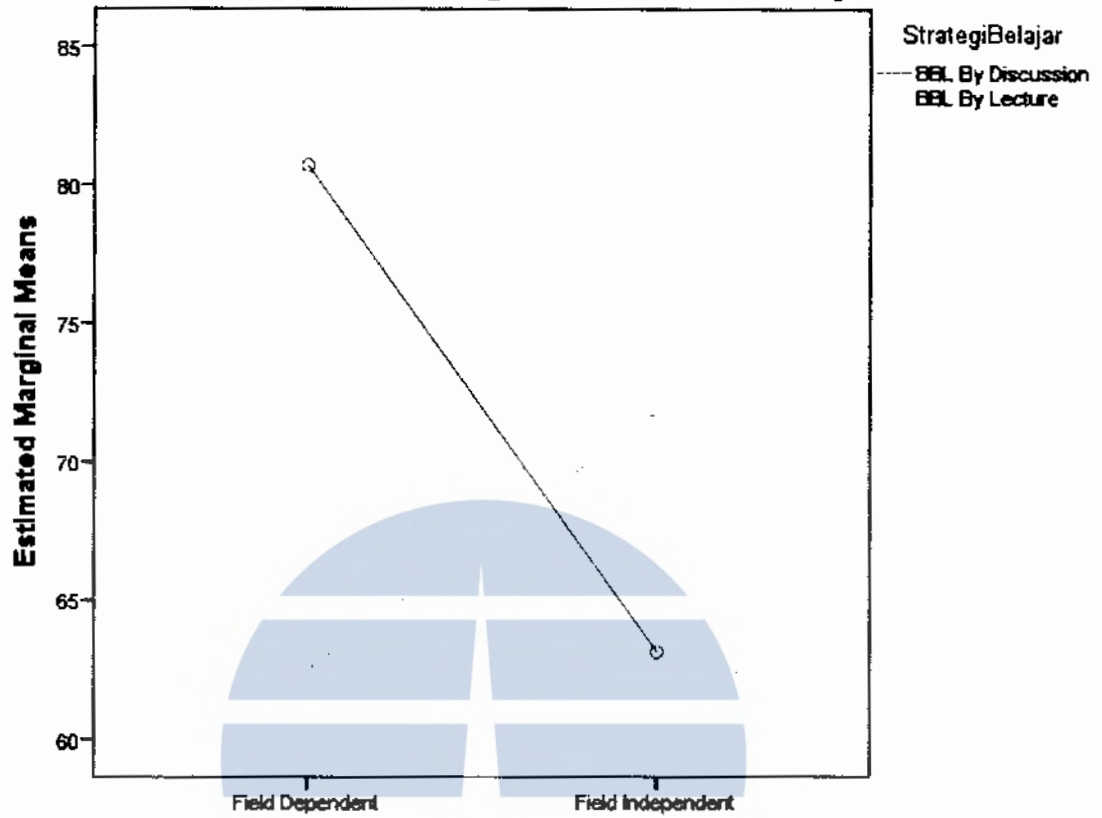
Descriptive Statistics				
Dependent Variable: HasilBelajar				
StrategiBelajar	GayaKognitif	Mean	Std. Deviation	N
BBL By Discussion	Field Dependent	80.73	8.609	22
	Field Independent	63.14	11.182	21
	Total	72.14	13.255	43
BBL By Lecture	Field Dependent	62.48	9.075	21
	Field Independent	71.82	10.140	22
	Total	67.26	10.628	43
Total	Field Dependent	71.81	12.708	43
	Field Independent	67.58	11.411	43
	Total	69.70	12.193	86

Levene's Test of Equality of Error Variances^a			
Dependent Variable: HasilBelajar			
F	df1	df2	Sig.
.631	3	82	.597
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.			
a. Design: Intercept + StrategiBelajar + GayaKognitif + StrategiBelajar * GayaKognitif			

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: HasilBelajar					
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4772.694 ^a	3	1590.898	16.590	.000
Intercept	415668.331	1	415668.331	4334.589	.000
StrategiBelajar	492.595	1	492.595	5.137	.026
GayaKognitif	364.967	1	364.967	3.806	.054
StrategiBelajar * GayaKognitif	3894.936	1	3894.936	40.616	.000
Error	7863.446	82	95.896		
Total	430404.000	86			
Corrected Total	12636.140	85			
a. R Squared = .378 (Adjusted R Squared = .355)					



Estimated Marginal Means of Hasil Belajar



UJI LANJUTAN UJI SCHEFFE

ONEWAY Hasil BY Kelompok
/MISSING ANALYSIS
/POSTHOC=SCHEFFE ALPHA(0.05).

ANOVA					
Hasil					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4772.694	3	1590.898	16.590	.000
Within Groups	7863.446	82	95.896		
Total	12636.140	85			

Multiple Comparisons						
Dependent Variable: Hasil						
Scheffe						
(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
BBL By Disc-FD	BBL By Lect-FD	17.584*	2.988	.000	9.06	26.11
	BBL By Disc-FI	18.251*	2.988	.000	9.72	26.78
	BBL By Lect-FI	8.909*	2.953	.034	.48	17.34
BBL By Lect-FD	BBL By Disc-FD	-17.584*	2.988	.000	-26.11	-9.06
	BBL By Disc-FI	.667	3.022	.997	-7.96	9.29
	BBL By Lect-FI	-8.675*	2.988	.044	-17.20	-.15
BBL By Disc-FI	BBL By Disc-FD	-18.251*	2.988	.000	-26.78	-9.72
	BBL By Lect-FD	-.667	3.022	.997	-9.29	7.96

Multiple Comparisons						
Dependent Variable: Hasil						
Scheffe						
(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
	BBL By Lect-FI	-9.342*	2.988	.026	-17.87	-.81
BBL By Lect-FI	BBL By Disc-FD	-8.909*	2.953	.034	-17.34	-.48
	BBL By Lect-FD	8.675*	2.988	.044	.15	17.20
	BBL By Disc-FI	9.342*	2.988	.026	.81	17.87
*. The mean difference is significant at the 0.05 level.						

Hasil				
Scheffe ^{a,b}				
Kelompok	N	Subset for alpha = 0.05		
		1	2	3
BBL By Disc-FI	21	62.48		
BBL By Lect-FD	21	63.14		
BBL By Lect-FI	22		71.82	
BBL By Disc-FD	22			80.73
Sig.		.997	1.000	1.000
Means for groups in homogeneous subsets are displayed.				
a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 21.488.				
b. The group sizes are unequal. The harmonic mean of the group sizes is used. Type I error levels are not guaranteed.				

Lampiran 7

Dokumentasi Hasil Penelitian

- A. **Daftar Wawancara**
- B. **Gambar Kegiatan Penelitian**
- C. **Hasil Tes Gaya Kognitif**
- D. **Hasil Tes Soal Pilihan Ganda**

**LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU KELAS IV
SEBELUM MELAKUKAN PENELITIAN
DI SD NEGERI GEDEH 3**

Tujuan : Memperoleh informasi mengenai pembelajaran Tematik sebelum menggunakan strategi *Brain-Based Learning (BBL)*

Hari / Tanggal : Selasa, 5 Juni 2018

Pukul : 11.00 – Selesai

Tempat : Kantor SD Negeri Gedeh 3

NO	PERTANYAAN WAWANCARA	JAWABAN
1.	Selama ini, bagaimana cara mengajar yang Bapak terapkan dalam pembelajaran Tematik Kurikulum 2013?	Selama ini saya berusaha menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Namun dalam pelaksanaannya masih banyak kendala dan memakan waktu belajar yang lebih lama. Dalam mengajar biasanya saya mengajar menggunakan metode konvensional/ceramah.
2.	Adakah kendala yang Bapak temui dalam pelaksanaan pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 ini ?	Ada saja kendala, salah satunya saya sulit menggunakan model pembelajaran inovatif yang dapat membangkitkan keaktifan peserta didik dan menciptakan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan pada kurikulum 2013 yaitu prinsip <i>learning by doing</i> dan proses pembelajaran yang <i>student centered</i> . Saya lebih sering menggunakan model

NO	PERTANYAAN WAWANCARA	JAWABAN
		konvensional seperti ceramah dan menghafal. Karena untuk mengkondisikan peserta didik lebih mudah dengan metode ceramah, peserta didik hanya duduk manis mendengarkan apa yang saya arahkan sehingga tidak ramai dan tidak memakan waktu belajar yang lama.
3.	Bagaimanakan dengan hasil belajar peserta didik selama ini, apakah sudah baik ?	Hasil belajar peserta didik bervariasi ada peserta didik yang hasil belajarnya sudah memenuhi KKM. Namun ada juga yang dibawah KKM. Memang untuk KKM di SDN Bunikasih 3 sendiri cukup tinggi yaitu 75.
4.	Pada proses pembelajaran, apakah peserta didik sudah aktif?	Untuk beberapa peserta didik ada yang aktif dalam pembelajaran, aktif dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat. Namun kebanyakan peserta didik tidak mau bertanya apabila mengalami kesulitan belajar, dan berani mengemukakan pendapatnya.
5.	Apakah dalam pembelajaran Tematik kurikulum 2013 ini, Bapak sering menerapkan metode diskusi dalam kelompok?	Pada dasarnya kurikulum 2013 materi pembelajarannya didominasi menggunakan metode diskusi kelompok. Tapi dalam pelaksanaannya memakan waktu yang lama. Peserta didik justru ramai sendiri dan kurang bisa

NO	PERTANYAAN WAWANCARA	JAWABAN
		<p>bekerjasama dalam kelompok. Sehingga apabila diterapkan pembelajaran tidak akan efektif</p>
6.	<p>Menurut Bapak, bagaimana cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik Kurikulum 2013?</p>	<p>Cara untuk meningkatkan hasil Belajar peserta didik adalah dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah menyerap informasi pada materi pembelajaran sehingga ketika diberikan soal-soal latihan peserta didik dapat dengan mudah menuangkan jawaban mereka karena mereka pada dasarnya sudah memahami materi.</p>
<p>KESIMPULAN/ CATATAN</p>		

**LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU KELAS IV
SEBELUM MELAKUKAN PENELITIAN
DI SD NEGERI BUNIKASIH 3**

Tujuan : Memperoleh informasi mengenai pembelajaran Tematik sebelum menggunakan strategi *Brain-Based Learning (BBL)*

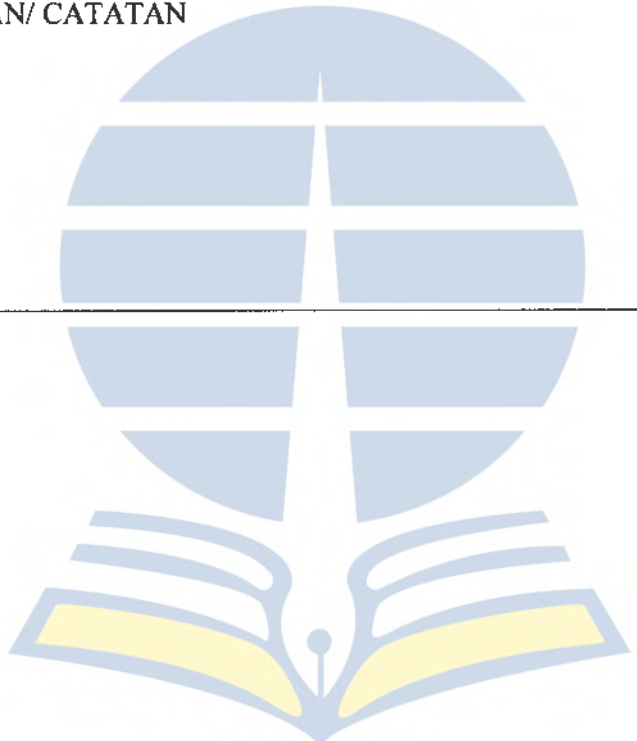
Hari / Tanggal : Selasa, 7 Juni 2018

Pukul : 11.00 – Selesai

Tempat : Kantor SD Negeri Bunikasih 3

NO	PERTANYAAN WAWANCARA	JAWABAN
1.	Selama ini, bagaimana cara mengajar yang Ibu terapkan dalam pembelajaran Tematik Kurikulum 2013?	Pada dasarnya di Kurikulum 2013 guru sudah difasilitasi dengan adanya buku guru sebagai pedoman atau acuan proses pembelajaran, namun dengan kondisi peserta didik yang bermacam-macam lebih sering metode ceramah konvensional yang digunakan alasannya karena lebih mudah mengkondisikan peserta didiknya.
2.	Adakah kendala yang Ibu temui dalam pelaksanaan pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 ini ?	Kendala pasti ada, Untuk menyatukan beberapa materi dalam satu tema itu tidak mudah dilakukan perlu persiapan dan teknik tersendiri, kondisi real dilapangan peserta didik tidak semuanya memiliki kemampuan yang sama dalam menyerap informasi sehingga materi tidak bisa tepat sesuai dengan jadwal

NO	PERTANYAAN WAWANCARA	JAWABAN
		karena pemahaman setiap peserta didik berbeda. Dengan sumber belajar yang kurang memadai sehingga pada akhirnya metode yang digunakan lebih banyak dengan ceramah konvensional.
3.	Bagaimanakan dengan hasil belajar peserta didik selama ini, apakah sudah baik ?	Hasil belajar peserta didik cukup baik hanya saja masih standar untuk yang diatas KKM masih rendah sedangkan dibawah KKM masih lebih banyak dibandingkan dengan yang diatas KKM.
4.	Pada proses pembelajaran, apakah peserta didik sudah aktif?	Pada dasarnya peserta didik bisa mengemukakan pendapatnya hanya saja bagi yang aktif mereka mudah untuk mengemukakan pendapat mereka mudah untuk menyampaikan pertanyaan ketika ada materi yang kurang dipahami namun ada sebagian juga yang tidak aktif, biasanya untuk yang tidak aktif saya mengarahkan dengan memberikan pertanyaan sehingga mereka mau menjawab.
5.	Apakah dalam pembelajaran Tematik kurikulum 2013 ini, Ibu sering menerapkan metode diskusi dalam kelompok?	Untuk beberapa materi menggunakan metode diskusi kelompok. Namun pada pelaksanaannya peserta didik tidak semuanya aktif hanya beberapa orang yang mengerjakan dan berpikir dan yang lainnya tidak aktif.
6.	Menurut Ibu, bagaimana cara	Cara untuk meningkatkan hasil

NO	PERTANYAAN WAWANCARA	JAWABAN
	<p>untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik Kurikulum 2013?</p>	<p>Belajar peserta didik adalah apabila peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM, harus mendapat perhatian khusus. Guru juga bisa menggunakan model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik mudah memahami materi.</p>
<p>KESIMPULAN/ CATATAN</p> 		

**LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU KELAS IV
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN
DI SD NEGERI GEDEH 3**

Tujuan : Memperoleh informasi mengenai pembelajaran Tematik setelah menggunakan strategi *Brain-Based Learning (BBL)*

Hari / Tanggal : Sabtu, 21 Juli 2018

Pukul : 11.00 – Selesai

Tempat : Kantor SD Negeri Gedeh 3

NO	PERTANYAAN WAWANCARA	JAWABAN
1.	Bagaimanakah pendapat Bapak setelah diterapkan strategi <i>Brain-Based Learning</i> pada pembelajaran Tematik Kurikulum 2013?	Menurut pendapat saya setelah diterapkan strategi <i>Brain-Based Learning</i> dalam pembelajaran Tematik yang telah berlangsung dapat dikatakan baik, karena dengan diterapkannya strategi ini dapat mengakomodasi peserta didik sehingga lebih aktif dan daya tangkap dalam pemahaman peserta didik lebih meningkat.
2.	Menurut pendapat Bapak, pada penelitian ini hal-hal apa sajakah yang masih kurang dari peneliti?	Pada dasarnya sudah bagus, dengan adanya penelitian ini sebagai inovasi dan alternative dalam proses pembelajaran Tematik ini, akan tetapi waktu penelitian hanya sebentar. Sehingga belum sepenuhnya difahami namun setidaknya dari adanya penelitian ini bisa memberikan gambaran tentang strategi

NO	PERTANYAAN WAWANCARA	JAWABAN
		pembelajaran khususnya <i>Brain -Based Learning</i> ini.
3.	Berkaitan dengan penelitian yang sudah saya lakukan, apa saran dari Bapak sehingga bisa dijadikan bahan perbaikan untuk penelitian ini?	Sebenarnya penelitiannya sudah bagus, tetapi didalam pembelajaran sebaiknya managerial waktu lebih bisa di efektifkan dan efisiensikan, sehingga materi ajar bisa disampaikan sesuai jadwal. Selain itu aktivitas bryn game lebih menarik lagi lebih bervariasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan agar peserta didik tidak bosan.



**LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU KELAS IV
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN
DI SD NEGERI BUNIKASIH 3**

Tujuan : Memperoleh informasi mengenai pembelajaran Tematik setelah menggunakan strategi pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL)

Hari / Tanggal : Sabtu, 23 Juli 2018

Pukul : 11.00 – Selesai

Tempat : Kantor SD Negeri Bunikasih 3

NO	PERTANYAAN WAWANCARA	JAWABAN
1.	Bagaimanakah pendapat Ibu setelah diterapkan strategi <i>Brain-Based Learning</i> pada pembelajaran Tematik Kurikulum 2013?	Menurut pendapat saya strategi <i>Brain-Based Learning</i> dalam pembelajaran Tematik yang telah berlangsung baik karena berdasarkan hasil belajar peserta didik cukup meningkat, dan antusias belajar peserta didik tinggi karena mereka memperoleh pengalaman belajar yang baru sehingga responnya positif.
2.	Menurut pendapat Ibu, pada penelitian ini hal-hal apa sajakah yang masih kurang dari peneliti?	Penelitian ini sudah baik, mekanisme prosedur pembelajaran sudah terencana dengan baik hanya saja sosialisasi pada guru yang mengajar kurang optimal karena mungkin keterbatasan waktu sehingga ada guru belum sepenuhnya faham akan strategi brain based learning ini. Tapi sejauh ini tidak menemukan kendala yang berarti semua bisa teratasi

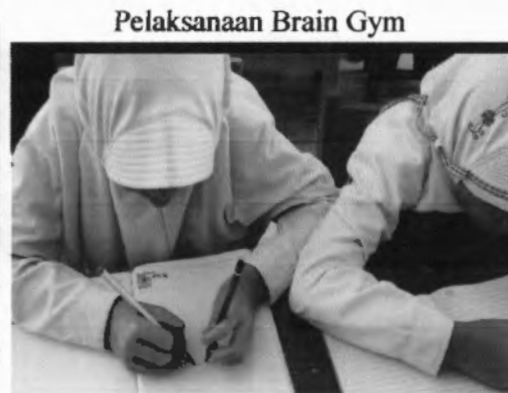
NO	PERTANYAAN WAWANCARA	JAWABAN
		sehingga proses pembelajaran masih sesuai dengan apa yang tertera dalam rencana pembelajaran (RPP).
3.	Berkaitan dengan penelitian yang sudah saya lakukan, apa saran dari Ibu sehingga bisa dijadikan bahan perbaikan untuk penelitian ini?	Penelitian ini sudah baik, sudah memberikan suatu inovasi dalam pembelajaran. Mudah-mudahan ada strategi-strategi lain yang bisa diujikan sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan bagi peserta didik.



DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN



Pengisian Tes GEFT



Pelaksanaan Brain Gym



Pelaksanaan Tes



Senam Tangan



Pembelajaran BBI by Discussion



Pembelajaran BBI by Lecture



Presentasi Hasil Diskusi Kelompok




Proses Wawancara




TES HASIL BELAJAR

Nomor	: 6.....	Nama	: Heni.....
Mata Pelajaran	: Tema 1 Subtema 1	Hari/Tanggal	:
Kelas	: IV (Empat)	Waktu	:Menit

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Perhatikan gambar! Nama alat musik tradisional Suku Sunda berikut ini adalah.....
- 
- a. Karinding
 b. Kacapi
 c. Rebab
 d. Bangbaran

2. Perhatikan gambar! Persamaan rumah adat Joglo dan rumah adat Tajug adalah sama-sama rumah adat provinsi.....
- 
- a. Jawa Barat
 b. Jawa Tengah
 c. Jawa Timur
 d. Bali

Bacaan dibawah ini untuk menjawab soal no. 3 dan 4

Indonesia memiliki keberagaman alat music tradisional. Alat-alat music itu bisa menghasilkan bunyi dengan cara yang berbeda-beda. Bunyi yang dihasilkan dari alat-alat music tersebut karena adanya getaran. Misalnya gong akan bergetar saat dipukul, dan getaran ini akan menghasilkan bunyi.

Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita indra pendengaran berupa kuping. Dengan kuping, kita bisa mendengar berbagai suara atau bunyi seperti kicauan burung, lantunan ayat suci Alquran dan music.

Terhadap anugerah yang Allah SWT berikan itu kita hendaknya selalu bersyukur. Cara mensyukuri anugerah Allah tersebut adalah kita harus merawat kesehatan kuping agar kuping kita bisa berfungsi dengan baik.

3. Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita
- a. Indra penglihatan
 b. Indra pendengaran
 c. Indra perasa
 d. Indra pembau
4. Kata tidak baku yang terdapat pada bacaan di atas adalah ...
- a. kuping, music
 b. Indra, anugerah
 c. Indra, musik
 d. anugerah, musik
5. Pancasila sila ke-5 disimbolkan dengan padi dan kapas. Simbol padi dan kapas bermakna
- a. kemakmuran
 b. Manusia itu sederajat
 c. Pemecahan masalah dengan musyawarah
 d. Percayadan taka kepada Tuhan

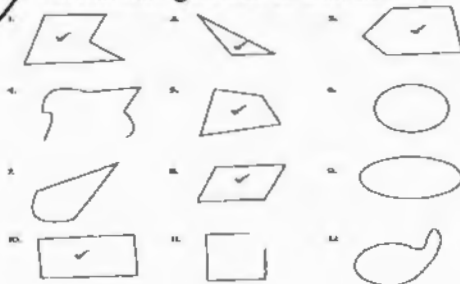
6. Pergaulan di masyarakat yang sesuai dengan sila Persatuan Indonesia didasari sikap....
 a. Egoisme
 b. Kecemburuan
 c. Mencari untung
 d. Kerukunan
7. Di kelas kamu ada teman baru dari suku yang berbeda. Sikap yang sesuai dengan Pancasila sila ke tiga adalah
 a. Disambut dengan senang dan diajak berkenalan
 b. Tidak mau berteman
 c. Membiarkannya mencari tempat duduk sendiri
 d. Bersikap masa bodoh
8. Salah satu contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia adalah
 a. Senang memakai bahasa Malaysia
 b. Bngga memakai bahasa Indonesia
 c. Bangga memakai produk asing
 d. Ramai ketika mengikuti upacara
9. Di bawah ini contoh sikap yang sesuai dengan pengamalan Pancasila sila ke- 1 yaitu....
 a. cinta tanah air dan bangsa
 b. Tidak memaksakan kehendak
 c. senang membantu orang lain
 d. Tidak mengganggu teman yang salat
10. Sikap saling menghargai perbedaan dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia dapat mempererat....
 a. Tali silaturahmi dlam keluarga
 b. Persatuan dan kesatuan bangsa
 c. Permusuhan dan perselisihan
 d. Hubungan baik dengan bangsa lain

11. Gambar berikut yang membentuk sudut tumpul adalah



12. Di bawah ini yang merupakan sudut lancip adalah sudut yang besarnya
 a. Antara 0 – kurang dari 90 derajat
 b. Tepat 90 derajat
 c. Antara lebih dari 90 – 180 derajat
 d. Tepat 180 derajat

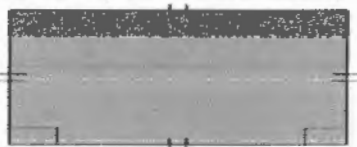
13. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar segi banyak ditunjukkan oleh nomor

-
 a. 1, 2, 3
 b. 4, 5, 6
 c. 7, 8, 9
 d. 10, 11, 12

14. ✓ Sudut yang dimiliki oleh bangun datar disamping adalah ...

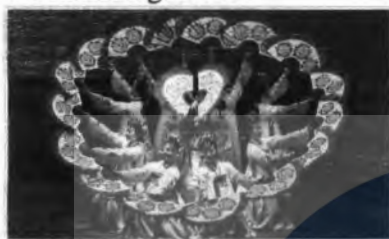


- a. Sudut tumpul
- b. Sudut siku-siku
- c. Sudut lancip
- d. Sudut sembarang

15. ✓ I i . 5 5 6 3 5 I Notasi yang bernada tinggi dan panjang adalah ...

- a. 6
- b. 5
- c. 3
- d. i

16. ✓ Perhatikan gambar !



Tari kipas berasal dari....

- a. Sumatera Selatan
- b. Sulawesi Selatan (Gowa)
- c. Kalimantan Selatan
- d. Sulawesi Utara

17. ✓ Salah satu ciri tari kipas adalah diperagakan oleh perempuan dengan gerakan secara lembut, yang memiliki arti

- a. Hidup itu selalu berputar
- b. Hidup itu kadang diatas kadang dibawah
- c. Manusia itu harus bersyukur
- d. Perempuan itu harus sopan

18. ✓ Teknik mendekorasi suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, daun kering disebut ...

- a. Menggambar
- b. Kolase
- c. Montase
- d. Mewarnai

19. ✓ Hakikat sumber bunyi dihasilkan dari benda yang ...

- a. Bergoyang
- b. Berwarna
- c. Bergetar
- d. Berpindah tempat

20. ✓ Bunyi merambat paling lambat melalui benda....

- a. Padat
- b. Gas
- c. Cair
- d. Ruang hampa

21. ✓ Alat musik berikut ini memiliki sumber bunyi berupa...

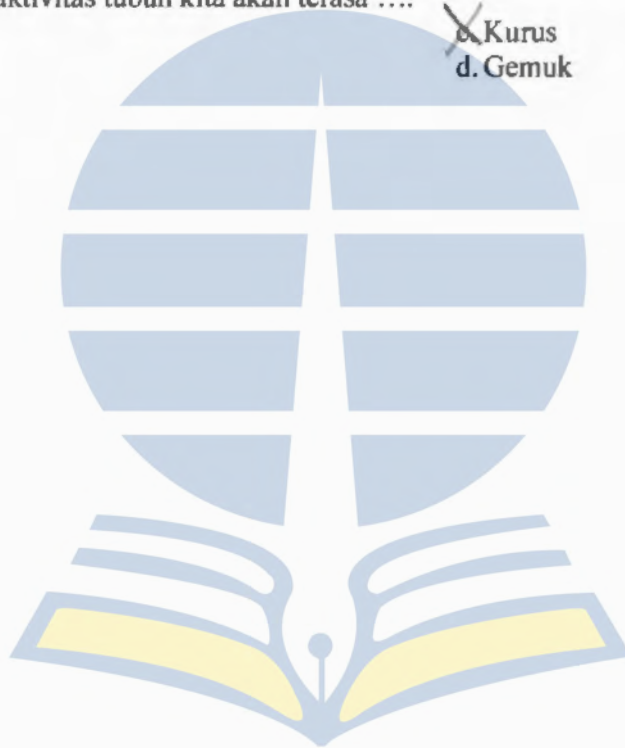


- a. Bahan dasarnya itu sendiri
- b. Hembusan udara pada rongga
- c. Membran atau selaput
- d. Dawai yang diberikan gaya gesekan

22. ✓ Keberagaman yang ada di Indonesia merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang patut kita syukuri. Yang termasuk sikap menghargai terhadap keberagaman adalah

- a. Bermain dengan teman yang disukai
- b. Memandang sebelah mata teman lain


- c. Sombong terhadap teman yang berbeda suku
 ~~Bermain dengan teman berbeda suku~~
- ✓ 23. Ketika kita bermain permainan tradisional kasti, ada nilai-nilai yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini nilai-nilai yang terdapat pada permainan kasti kecuali ...
- a. ketangkasan
b. tanggungjawab
c. Kerjasama
d. Kecurangan
- ✓ 24. Bermain kasti bersama teman-teman di luar rumah itu menyenangkan dan banyak manfaatnya. Salah satu manfaat bermain bersama teman-teman dapat memupuk
- a. Persaingan dengan teman
b. Perpecahan dan perkelahian
c. Permusuhan
 ~~Kebersamaan dan kesetiakawanan~~
- ✓ 25. Ketika kita berolahraga kita banyak melakukan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan. Setelah beraktivitas tubuh kita akan terasa
- a. Kuat
b. Lelah
 ~~Kurus~~
d. Gemuk




TES HASIL BELAJAR

Nomor	:	Nama	: ...MULHIDI
Mata Pelajaran	: Tema 1 Subtema 1	Hari/Tanggal	:
Kelas	: IV (Empat)	Waktu	:Menit

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Perhatikan gambar! Nama alat musik tradisional Suku Sunda berikut ini adalah.....
- 
- Karinding
 - Kacapi
 - Rebab
 - Bangbaran

2. Perhatikan gambar! Persamaan rumah adat Joglo dan rumah adat Tajug adalah sama-sama rumah adat provinsi.....
- 
- Jawa Barat
 - Jawa Tengah
 - Jawa Timur
 - Bali

Bacaan dibawah ini untuk menjawab soal no. 3 dan 4

Indonesia memiliki keberagaman alat music tradisional. Alat-alat music itu bisa menghasilkan bunyi dengan cara yang berbeda-beda. Bunyi yang dihasilkan dari alat-alat music tersebut karena adanya getaran. Misalnya gong akan bergetar saat dipukul, dan getaran ini akan menghasilkan bunyi.

Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita indra pendengaran berupa kuping. Dengan kuping, kita bisa mendengar berbagai suara atau bunyi seperti kicauan burung, lantunan ayat suci Alquran dan music.

Terhadap anugerah yang Allah SWT berikan itu kita hendaknya selalu bersyukur. Cara mensyukuri anugerah Allah tersebut adalah kita harus merawat kesehatan kuping agar kuping kita bisa berfungsi dengan baik.

3. Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita
- Indra penglihatan
 - Indra pendengaran
 - Indra perasa
 - Indra pembau
4. Kata tidak baku yang terdapat pada bacaan di atas adalah ...
- kuping,music
 - Indra,anugerah
 - Indra, musik
 - anugerah, musik
5. Pancasila sila ke-5 disimbolkan dengan padi dan kapas. Simbol padi dan kapas bermakna
- kemakmuran
 - Manusia itu sederajat
 - Pemecahan masalah dengan musyawarah
 - Percayadan taka kepada Tuhan

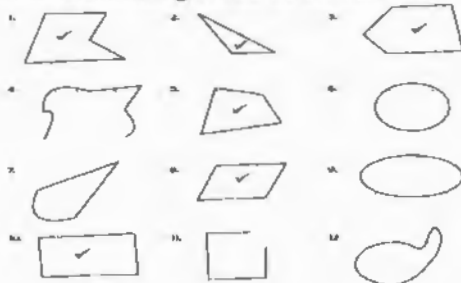
6. Pergaulan di masyarakat yang sesuai dengan sila Persatuan Indonesia didasari sikap.....
- Egoisme
 - Kecemburuan
 - Mencari untung
 - Kerukunan
7. Di kelas kamu ada teman baru dari suku yang berbeda. Sikap yang sesuai dengan Pancasila sila ke tiga adalah
- Disambut dengan senang dan diajak berkenalan
 - Tidak mau berteman
 - Membiarkannya mencari tempat duduk sendiri
 - Bersikap masa bodoh
8. Salah satu contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia adalah
- Senang memakai bahasa Malaysia
 - Bngga memakai bahasa Indonesia
 - Bangga memakai produk asing
 - Ramai ketika mengikuti upacara
9. Di bawah ini contoh sikap yang sesuai dengan pengamalan Pancasila sila ke- 1 yaitu....
- cinta tanah air dan bangsa
 - Tidak memaksakan kehendak
 - senang membantu orang lain
 - Tidak mengganggu teman yang salat
10. Sikap saling menghargai perbedaan dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia dapat mempererat....
- Tali silaturahmi dlam keluarga
 - Persatuan dan kesatuan bangsa
 - Permusuhan dan perselisihan
 - Hubungan baik dengan bangsa lain

11. Gambar berikut yang membentuk sudut tumpul adalah



12. Di bawah ini yang merupakan sudut lancip adalah sudut yang besarnya
- Antara 0 – kurang dari 90 derajat
 - Tepat 90 derajat
 - Antara lebih dari 90 – 180 derajat
 - Tepat 180 derajat

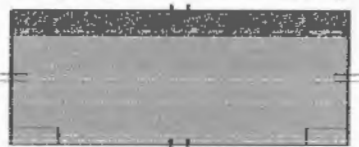
13. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar segi banyak ditunjukkan oleh nomor

-
- 1, 2, 3
 - 4, 5, 6
 - 7, 8, 9
 - 10, 11, 12

14. Sudut yang dimiliki oleh bangun datar disamping adalah ...



- a. Sudut tumpul
- b. Sudut siku-siku
- c. Sudut lancip
- d. Sudut sembarangan

15. $1i . 5 5 6 3 5 I$ Notasi yang bernada tinggi dan panjang adalah

- a. 6
- b. 5
- c. 3
- d. i

16. Perhatikan gambar !



Tari kipas berasal dari....

- a. Sumatera Selatan
- b. Sulawesi Selatan (Gowa)
- c. Kalimantan Selatan
- d. Sulawesi Utara

17. Salah satu ciri tari kipas adalah diperagakan oleh perempuan dengan gerakan secara lembut, yang memiliki arti

- a. Hidup itu selalu berputar
- b. Hidup itu kadang diatas kadang dibawah
- c. Manusia itu harus bersyukur
- d. Perempuan itu harus sopan

18. Teknik mendekorasi suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, daun kering disebut ...

- a. Menggambar
- b. Kolase
- c. Montase
- d. Mewarnai

19. Hakikat sumber bunyi dihasilkan dari benda yang ...

- a. Bergoyang
- b. Berwarna
- c. Bergetar
- d. Berpindah tempat

20. Bunyi merambat paling lambat melalui benda....

- a. Padat
- b. Gas
- c. Cair
- d. Ruang hampa

21. Alat musik berikut ini memiliki sumber bunyi berupa...

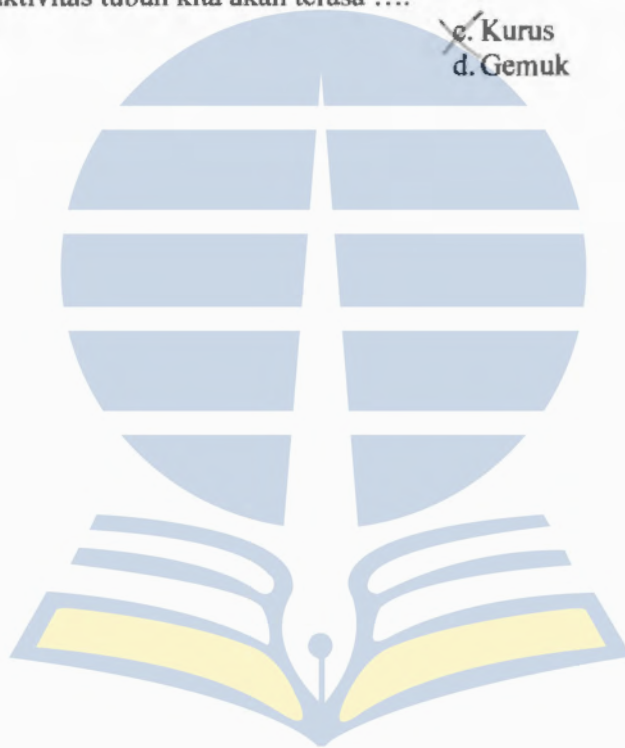


- a. Bahan dasarnya itu sendiri
- b. Hembusan udara pada rongga
- c. Membran atau selaput
- d. Dawai yang diberikan gaya gesekan

22. Keberagaman yang ada di Indonesia merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang patut kita syukuri. Yang termasuk sikap menghargai terhadap keberagaman adalah

- a. Bermain dengan teman yang disukai
- b. Memandang sebelah mata teman lain

- c. Sombong terhadap teman yang berbeda suku
d. Bermain dengan teman berbeda suku
23. ✓ Ketika kita bermain permainan tradisional kasti, ada nilai-nilai yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini nilai-nilai yang terdapat pada permainan kasti kecuali ...
a. ketangkasan
b. tanggungjawab
c. Kerjasama
~~c. Kecurangan~~
24. Bermain kasti bersama teman-teman di luar rumah itu menyenangkan dan banyak manfaatnya. Salah satu manfaat bermain bersama teman-teman dapat memupuk
a. Persaingan dengan teman
b. Perpecahan dan perkelahian
~~c. Permusuhan~~
d. Kebersamaan dan kesetiakawanan
25. ✓ Ketika kita berolahraga kita banyak melakukan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan. Setelah beraktivitas tubuh kita akan terasa
a. Kuat
b. Lelah
~~c. Kurus~~
d. Gemuk



192

TES HASIL BELAJAR

Nomor	:	Nama	: Siti patimah
Mata Pelajaran	: Tema 1 Subtema 1	Hari/Tanggal	:
Kelas	: IV (Empat)	Waktu	:Merit

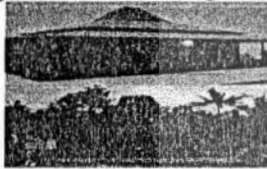
Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Perhatikan gambar! Nama alat musik tradisional Suku Sunda berikut ini adalah.....



- a. Karinding
 b. Kacapi
 c. Rebab
 d. Bangbaran

2. Perhatikan gambar! Persamaan rumah adat Joglo dan rumah adat Tajug adalah sama-sama rumah adat provinsi.....



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

Bacaan dibawah ini untuk menjawab soal no. 3 dan 4

Indonesia memiliki keberagaman alat music tradisional. Alat-alat music itu bisa menghasilkan bunyi dengan cara yang berbeda-beda. Bunyi yang dihasilkan dari alat-alat music tersebut karena adanya getaran. Misalnya gong akan bergetar saat dipukul, dan getaran ini akan menghasilkan bunyi.

Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita indra pendengaran berupa kuping. Dengan kuping, kita bisa mendengar berbagai suara atau bunyi seperti kicauan burung, lantunan ayat suci Alquran dan music.

Terhadap anugerah yang Allah SWT berikan itu kita hendaknya selalu bersyukur. Cara mensyukuri anugerah Allah tersebut adalah kita harus merawat kesehatan kuping agar kuping kita bisa berfungsi dengan baik.

3. Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita

- a. Indra penglihatan
 b. Indra pendengaran
 c. Indra perasa
 d. Indra pembau

4. Kata tidak baku yang terdapat pada bacaan di atas adalah ...

- a. kuping, music
 b. Indra, anugerah
 c. Indra, musik
 d. anugerah, musik

5. Pancasila sila ke-5 disimbolkan dengan padi dan kapas. Simbol padi dan kapas bermakna

-
 a. kemakmuran
 b. Manusia itu sederhana
 c. Pemecahan masalah dengan musyawarah
 d. Percayadan taka kepada Tuhan

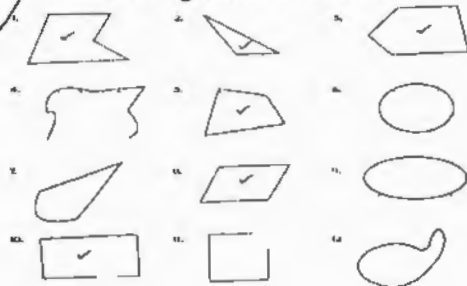
6. ✓ Pergaulan di masyarakat yang sesuai dengan sila Persatuan Indonesia didasari sikap....
 a. Egoisme
 b. Kecemburuan
 c. Mencari untung
~~d. Kerukunan~~
7. ✓ Di kelas kamu ada teman baru dari suku yang berbeda. Sikap yang sesuai dengan Pancasila sila ke tiga adalah
~~a. Disambut dengan senang dan diajak berkenalan~~
 b. Tidak mau berteman
 c. Membiarkannya mencari tempat duduk sendiri
 d. Bersikap masa bodoh
8. ✓ Salah satu contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia adalah
 a. Senang memakai bahasa Malaysia
~~b. Bngga memakai bahasa Indonesia~~
 c. Bangga memakai produk asing
 d. Ramai ketika mengikuti upacara
9. ✓ Di bawah ini contoh sikap yang sesuai dengan pengamalan Pancasila sila ke- 1 yaitu....
 a. cinta tanah air dan bangsa
 b. Tidak memaksakan kehendak
 c. senang membantu orang lain
~~d. Tidak mengganggu teman yang salat~~
10. ✓ Sikap saing menghargai perbedaan dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia dapatempererat....
 a. Tali silaturahmi dlam keluarga
 b. Persatuan dan kesatuan bangsa
 c. Permusuhan dan perselisihan
 d. Hubungan baik dengan bangsa lain

11. ✓ Gambar berikut yang membentuk sudut tumpul adalah



12. ✓ Di bawah ini yang merupakan sudut lancip adalah sudut yang besarnya
~~a. Antara 0 – kurang dari 90 derajat~~
 b. Tepat 90 derajat
 c. Antara lebih dari 90 – 180 derajat
 d. Tepat 180 derajat

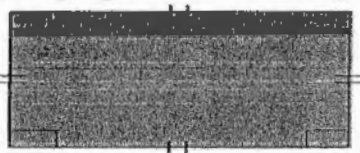
13. ✓ Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar segi banyak ditunjukkan oleh nomor

-
~~a. 1, 2, 3~~
 b. 4, 5, 6
 c. 7, 8, 9
 d. 10, 11, 12

14. Sudut yang dimiliki oleh bangun datar disamping adalah ...



- a. Sudut tumpul
- b. Sudut siku-siku
- c. Sudut lancip
- d. Sudut sembarangan

15. Ii . 5 5 6 3 5 I Notasi yang bernada tinggi dan panjang adalah

- a. 6
- b. 5
- c. 3
- d. i

16. Perhatikan gambar !



Tari kipas berasal dari....

- a. Sumatera Selatan
- b. Sulawesi Selatan (Gowa)
- c. Kalimantan Selatan
- d. Sulawesi Utara

17. Salah satu ciri tari kipas adalah diperagakan oleh perempuan dengan gerakan secara lembut, yang memiliki arti

- a. Hidup itu selalu berputar
- b. Hidup itu kadang diatas kadang dibawah
- c. Manusia itu harus bersyukur
- d. Perempuan itu harus sopan

18. Teknik mendekorasi suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, daun kering disebut ...

- a. Menggambar
- b. Kolase
- c. Montase
- d. Mewarnai

19. Hakikat sumber bunyi dihasilkan dari benda yang...

- a. Bergoyang
- b. Berwarna
- c. Bergetar
- d. Berpindah tempat

20. Bunyi merambat paling lambat melalui benda....

- a. Padat
- b. Gas
- c. Cair
- d. Ruang hampa

21. Alat musik berikut ini memiliki sumber bunyi berupa...

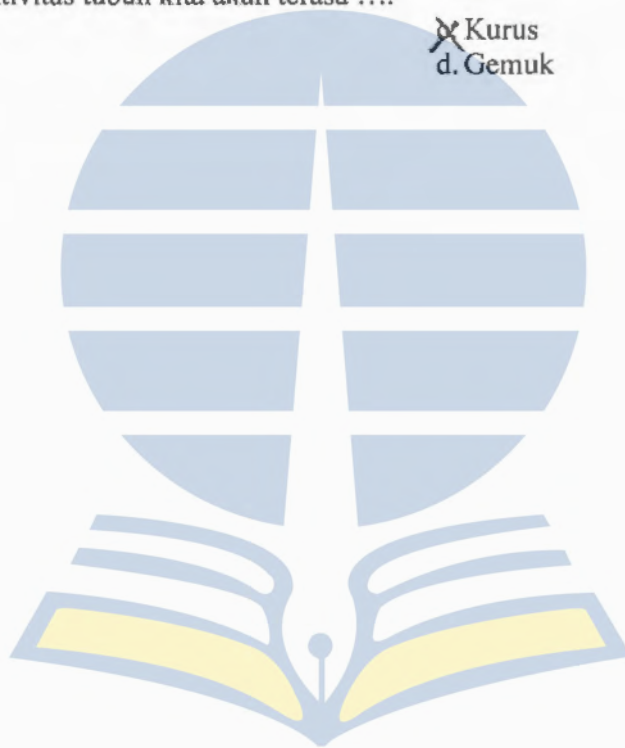


- a. Bahan dasarnya itu sendiri
- b. Hembusan udara pada rongga
- c. Membran atau selaput
- d. Dawai yang diberikan gaya gesekan

22. Keberagaman yang ada di Indonesia merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang patut kita syukuri. Yang termasuk sikap menghargai terhadap keberagaman adalah

- a. Bermain dengan teman yang disukai
- b. Memandang sebelah mata teman lain

- c. Sombong terhadap teman yang berbeda suku
 Bermain dengan teman berbeda suku
23. ✓ Ketika kita bermain permainan tradisional kasti, ada nilai-nilai yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini nilai-nilai yang terdapat pada permainan kasti kecuali ...
a. ketangkasan
b. tanggungjawab
c. Kerjasama
 Kecurangan
24. ✓ Bermain kasti bersama teman-teman di luar rumah itu menyenangkan dan banyak manfaatnya. Salah satu manfaat bermain bersama teman-teman dapat memupuk
a. Persaingan dengan teman
b. Perpecahan dan perkelahian
c. Permusuhan
 Kebersamaan dan kesetiakawanan
25. ✓ Ketika kita berolahraga kita banyak melakukan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan. Setelah beraktivitas tubuh kita akan terasa
a. Kuat
b. Lelah
 Kurus
d. Gemuk



TES HASIL BELAJAR

Nomor	:	Nama	: ..Husam
Mata Pelajaran	: Tema 1 Subtema 1	Hari/Tanggal	:
Kelas	: IV (Empat)	Waktu	:Menit

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Perhatikan gambar! Nama alat musik tradisional Suku Sunda berikut ini adalah.....



- a. Karinding
- b. Kacapi
- c. Rebab
- d. Bangbaran

2. Perhatikan gambar! Persamaan rumah adat Joglo dan rumah adat Tajug adalah sama-sama rumah adat provinsi.....



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

Bacaan dibawah ini untuk menjawab soal no. 3 dan 4

Indonesia memiliki keberagaman alat music tradisional. Alat-alat music itu bisa menghasilkan bunyi dengan cara yang berbeda-beda. Bunyi yang dibasilkan dari alat-alat music tersebut karena adanya getaran. Misalnya gong akan bergetar saat dipukul, dan getaran ini akan menghasilkan bunyi.

Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita indra pendengaran berupa kuping. Dengan kuping, kita bisa mendengar berbagai suara atau bunyi seperti kicauan burung, lantunan ayat suci Alquran dan music.

Terhadap anugerah yang Allah SWT berikan itu kita hendaknya selalu bersyukur. Cara mensyukuri anugerah Allah tersebut adalah kita harus merawat kesehatan kuping agar kuping kita bisa berfungsi dengan baik.

3. Untuk mendengarkan bunyi, Allah SWT telah memberi anugerah kepada kita
- a. Indra penglihatan
 - b. Indra pendengaran
 - c. Indra perasa
 - d. Indra pembau
4. Kata tidak haku yang terdapat pada bacaan di atas adalah ...
- a. kuping, music
 - b. Indra, anugerah
 - c. Indra, musik
 - d. anugerah, musik
5. Pancasila sila ke-5 disimbolkan dengan padi dan kapas. Simbol padi dan kapas bermakna
- a. kemakmuran
 - b. Manusia itu sederajat
 - c. Pemecahan masalah dengan musyawarah
 - d. Percayadan taka kepada Tuhan

6. Pergaulan di masyarakat yang sesuai dengan sila Persatuan Indonesia didasari sikap.....
- Egoisme
 - Kecemburuan
 - ~~Mencari untung~~
 - Kerukunan
7. Di kelas kamu ada teman baru dari suku yang berbeda. Sikap yang sesuai dengan Pancasila sila ke tiga adalah
- ~~Disambut dengan senang dan diajak berkenalan~~
 - Tidak mau berteman
 - Membiarkannya mencari tempat duduk sendiri
 - Bersikap masa bodoh
8. Salah satu contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia adalah
- Senang memakai bahasa Malaysia
 - ~~Bngga memakai bahasa Indonesia~~
 - Bangga memakai produk asing
 - Ramai ketika mengikuti upacara
9. Di bawah ini contoh sikap yang sesuai dengan pengamalan Pancasila sila ke- 1 yaitu....
- cinta tanah air dan bangsa
 - Tidak memaksakan kehendak
 - senang membantu orang lain
 - ~~Tidak mengganggu teman yang salat~~
10. Sikap saling menghargai perbedaan dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia dapat memepererat....
- Tali silaturahmi dlam keluarga
 - ~~Persatuan dan kesatuan bangsa~~
 - Permusuhan dan perselisihan
 - Hubungan baik dengan bangsa lain

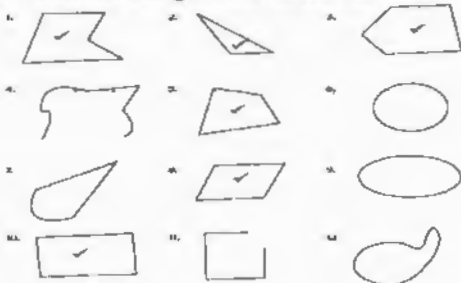
11. Gambar berikut yang membentuk sudut tumpul adalah



12. Di bawah ini yang merupakan sudut lancip adalah sudut yang besarnya

- Antara 0 – kurang dari 90 derajat
- Tepat 90 derajat
- ~~Antara lebih dari 90 – 180 derajat~~
- Tepat 180 derajat

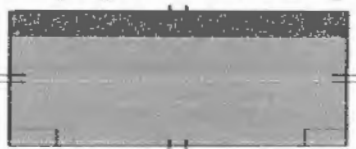
13. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar segi banyak ditunjukkan oleh nomor

-
- ~~1, 2, 3~~
 - 4, 5, 6
 - 7, 8, 9
 - 10, 11, 12

14. Sudut yang dimiliki oleh bangun datar disamping adalah ...



- a. Sudut tumpul
b. Sudut siku-siku
 c. Sudut lancip
d. Sudut sembarang

15. I i . 5 5 6 3 5 I Notasi yang bernada tinggi dan panjang adalah

- a. 6
b. 5
c. 3
 d. i

16. Perhatikan gambar !



Tari kipas berasal dari....

- a. Sumatera Selatan
b. Sulawesi Selatan (Gowa)
c. Kalimantan Selatan
d. Sulawesi Utara

17. Salah satu ciri tari kipas adalah diperagakan oleh perempuan dengan gerakan secara lembut, yang memiliki arti

- a. Hidup itu selalu berputar
b. Hidup itu kadang diatas kadang dibawah
c. Manusia itu harus bersyukur
d. Perempuan itu harus sopan

18. Teknik mendekorasi suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, daun kering disebut ...

- a. Menggambar
b. Kolase
c. Montase
d. Mewarnai

19. Hakikat sumber bunyi dihasilkan dari benda yang...

- a. Bergoyang
b. Berwarna
c. Bergetar
d. Berpindah tempat

20. Bunyi merambat paling lambat melalui benda....

- a. Padat
b. Gas
c. Cair
d. Ruang hampa

21. Alat musik berikut ini memiliki sumber bunyi berupa...

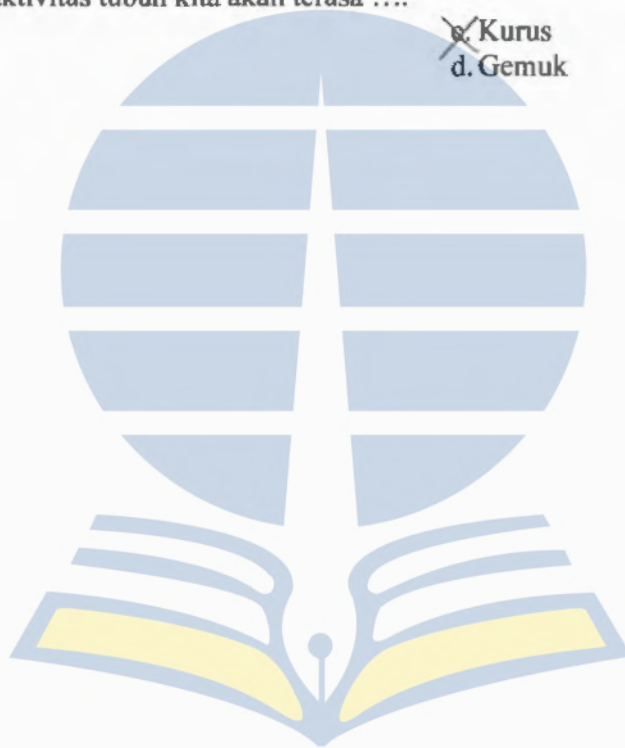


- a. Bahan dasarnya itu sendiri
 b. Hembusan udara pada rongga
c. Membran atau selaput
d. Dawai yang diberikan gaya gesekan

22. Keberagaman yang ada di Indonesia merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang patut kita syukuri. Yang termasuk sikap menghargai terhadap keberagaman adalah

- a. Bermain dengan teman yang disukai
b. Memandang sebelah mata teman lain

- c. Sombong terhadap teman yang berbeda suku
d. Bermain dengan teman berbeda suku
23. ✓ Ketika kita bermain permainan tradisional kasti, ada nilai-nilai yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini nilai-nilai yang terdapat pada permainan kasti kecuali ...
a. ketangkasan
b. tanggungjawab
c. Kerjasama
~~d. Kecurangan~~
24. ✓ Bermain kasti bersama teman-teman di luar rumah itu menyenangkan dan banyak manfaatnya. Salah satu manfaat bermain bersama teman-teman dapat memupuk
a. Persaingan dengan teman
b. Perpecahan dan perkelahian
c. Permusuhan
~~d. Kebersamaan dan kesetiakawanan~~
25. ✓ Ketika kita berolahraga kita banyak melakukan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan. Setelah beraktivitas tubuh kita akan terasa
a. Kuat
b. Lelah
~~c. Kurus~~
d. Gemuk



ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

Instrumen "Pengaruh Strategi *Brain Based Learning (BBL By Discussion VS BBL By Lecture)*, dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Integratif Kurikulum 2013"

Tujuan : Untuk menentukan gaya kognitif peserta didik yaitu *field independent* (FI) atau *field dependent* (FD).

INSTRUMEN PENELITIAN

Metode Tes GEFT

(Ditujukan Untuk Peserta Didik)

Nama : Ai Reza

Kelas : IV

Pelajaran : -

Pokok Bahasan : -

Tanggal :

Petunjuk :

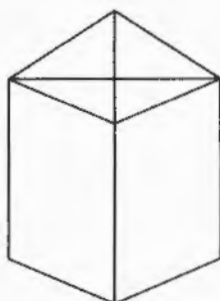
Tes ini dimaksudkan untuk menguji kemampuan anda dalam menemukan bentuk sederhana yang tersembunyi pada gambar yang rumit.

Contoh

Gambar berikut merupakan bentuk yang sederhana dan diberi nama " X "



Bentuk sederhana yang bernama " X " ini tersembunyi di dalam gambar yang lebih rumit di bawah ini.



Coba temukan bentuk sederhana “ X “ tersebut pada gambar rumit dan tebalkan dengan pensil bentuk yang anda temukan tadi. Bentuk yang ditemukan haruslah mempunyai ukuran, perbandingan dan arah yang sama dengan bentuk sederhana “ X “

Jika Anda selesai, baliklah halaman ini untuk memeriksa jawaban Anda.



Pada halaman berikut ditemukan soal-soal seperti di atas pada setiap halaman, Anda melihat gambar rumit dan kalimat di bawahnya merupakan perintah untuk menunjukkan bentuk sederhana yang tersembunyi di dalamnya.

Untuk mengerjakan setiap soal, lihat sampul belakang buku ini untuk melihat bentuk sederhana yang harus ditemukan. Kemudian berilah garis tebal pada bentuk yang sudah ditemukan dalam gambar rumit tersebut.

Perhatikan hal-hal berikut:

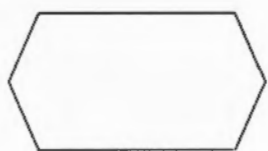
Lihat kembali bentuk sederhana jika dianggap perlu.

Hapus semua yang Anda anggap salah.

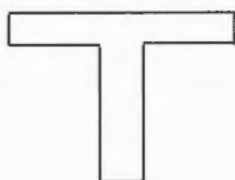
Kerjakan soal-soal secara berurutan. Jangan melompati sebuah soal kecuali jika Anda benar-benar tidak bisa menjawab.

Banyaknya bentuk yang ditebalkan hanya satu. Jika Anda menemukan lebih dari satu bentuk sederhana yang tersembunyi pada gambar rumit, maka yang perlu ditebalkan hanya satu saja.

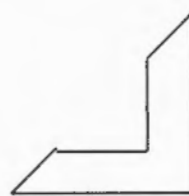
Bentuk sederhana yang tersembunyi pada gambar rumit mempunyai ukuran, perbandingan dan arah menghadap yang sama dengan bentuk sederhana pada halaman berikut.

BENTUK- BENTUK SEDERHANA

A



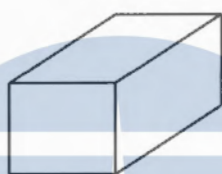
B



C



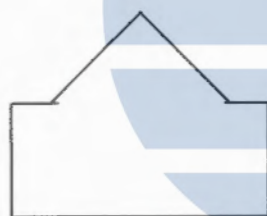
D



E



F



G

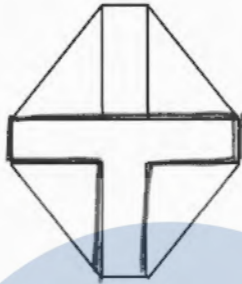


H



JANGAN MEMBALIK HALAMAN SEBELUM ADA PERINTAH

BAGIAN. I



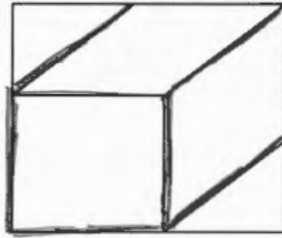
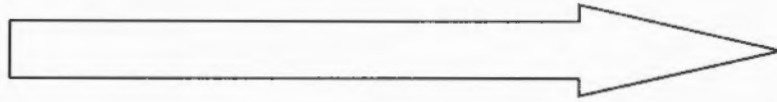
1. Carilah bentuk sederhana ' B '



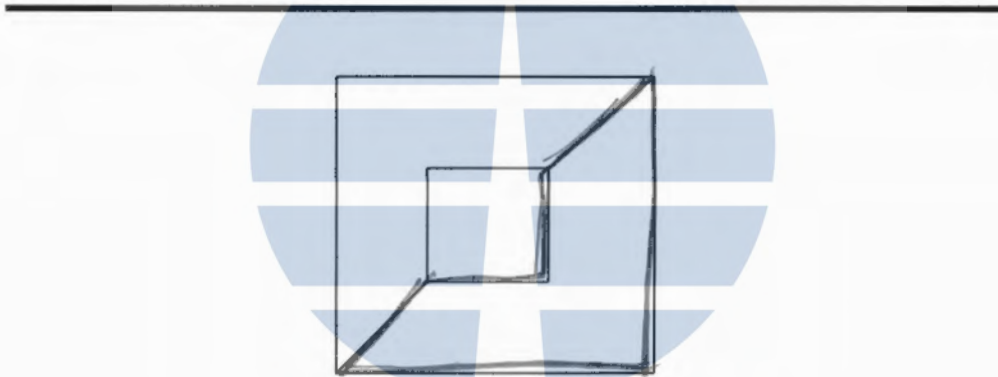
2. Carilah bentuk sederhana ' G '



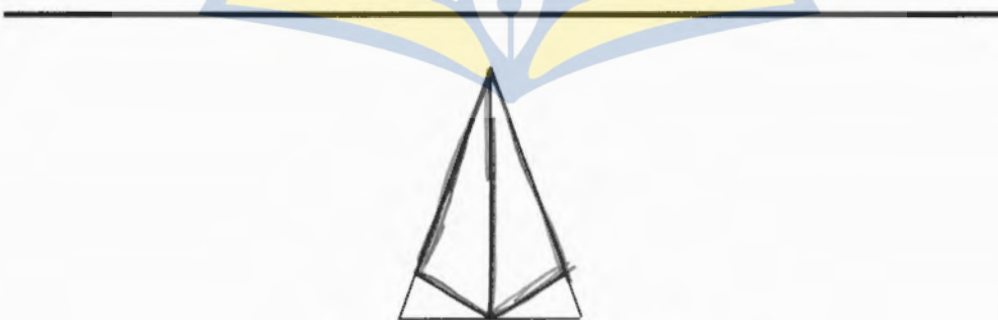
3. Carilah bentuk sederhana ' D '



4. Carilah bentuk sederhana ' E '

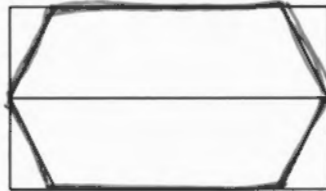
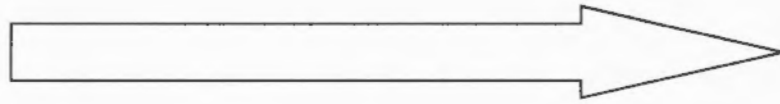


5. Carilah bentuk sederhana ' C '



6. Carilah bentuk sederhana ' F '





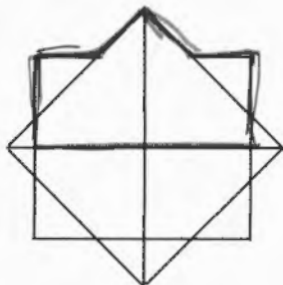
7. Carilah bentuk sederhana ' A '



**SILAHKAN BERHENTI
TUNGGU INSTRUKSI LEBIH LANJUT !!!**



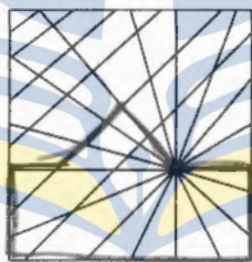
BAGIAN. II



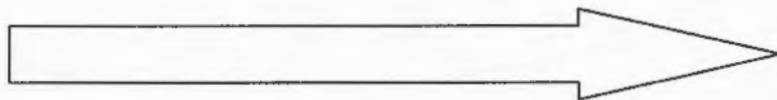
1. Carilah bentuk sederhana ' G '

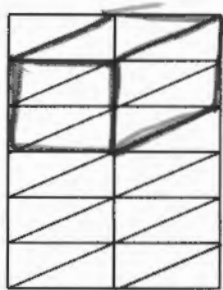


2. Carilah bentuk sederhana ' A '

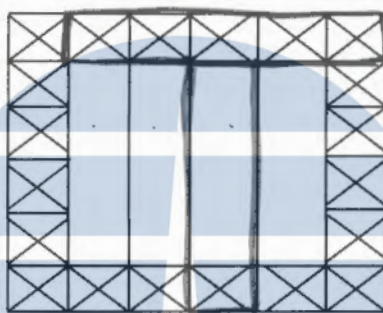


3. Carilah bentuk sederhana ' G '

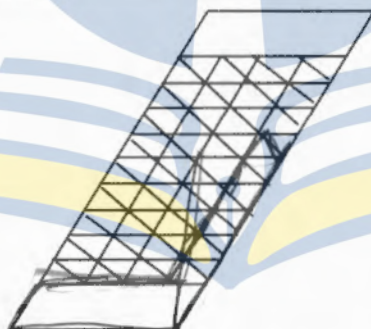




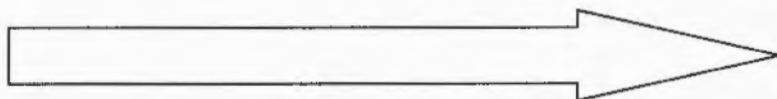
4. Carilah bentuk sederhana ' E '

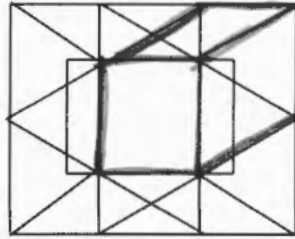


5. Carilah bentuk sederhana ' B '



6. Carilah bentuk sederhana ' C '





7. Carilah bentuk sederhana ' E '

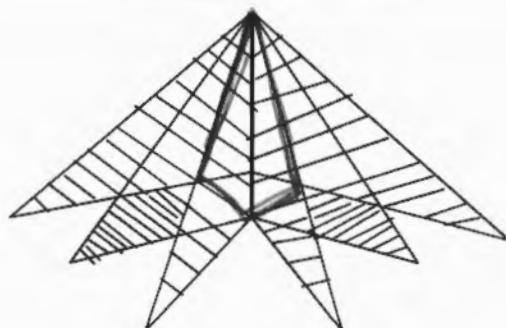


8. Carilah bentuk sederhana ' D '

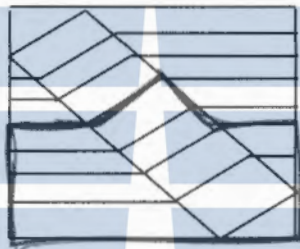


9. Carilah bentuk sederhana ' H '

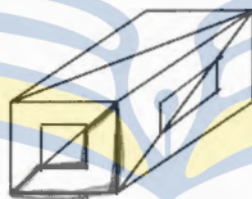
**SILAHKAN BERHENTI
TUNGGU INSTRUKSI LEBIH LANJUT !!!**

BAGIAN. III

1. Carilah bentuk sederhana ' F '

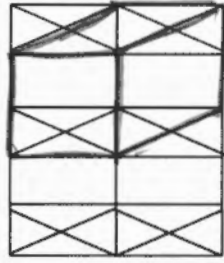


2. Carilah bentuk sederhana ' G '

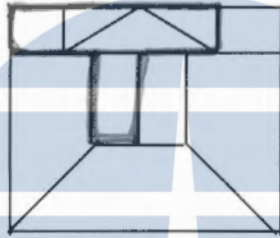


3. Carilah bentuk sederhana ' C '

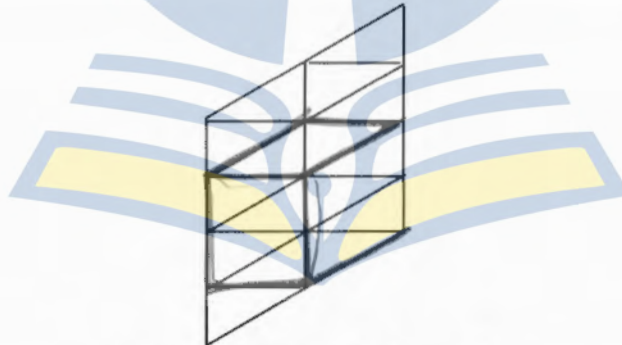




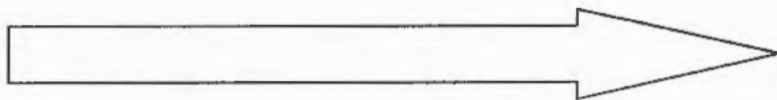
4. Carilah bentuk sederhana ' E '

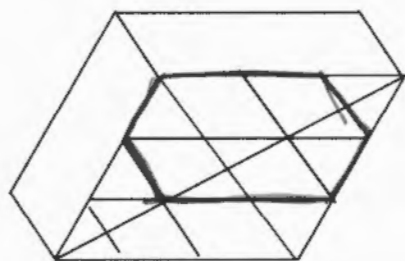


5. Carilah bentuk sederhana ' B '

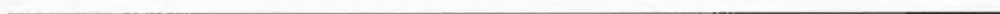


6. carilah bentuk sederhana ' E '





7. Carilah bentuk sederhana dari ' A '



8. Carilah bentuk sederhana ' C '



9. Carilah bentuk sederhana ' A '



**SILAHKAN BERHENTI
TUNGGU INSTRUKSI LEBIH LANJUT !!!**

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

Instrumen "Pengaruh Strategi *Brain Based Learning (BBL By Discussion VS BBL By Lecture)*, dan *Cognitive Style* Terhadap Hasil Belajar Tematik Integratif Kurikulum 2013"

Tujuan : Untuk menentukan gaya kognitif peserta didik yaitu *field independent* (FI) atau *field dependent* (FD).

INSTRUMEN PENELITIAN

Metode Tes GEFT

(Ditujukan Untuk Peserta Didik)

Nama : Aldi Fairus
 Kelas : 4
 Pelajaran : -
 Pokok Bahasan : -
 Tanggal : -

Petunjuk :

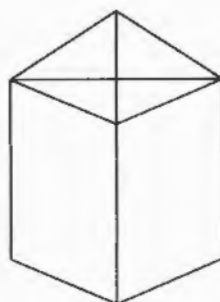
Tes ini dimaksudkan untuk menguji kemampuan anda dalam menemukan bentuk sederhana yang tersembunyi pada gambar yang rumit.

Contoh

Gambar berikut merupakan bentuk yang sederhana dan diberi nama "X"

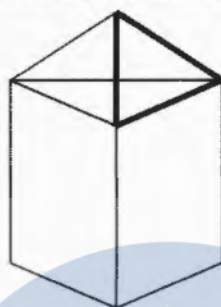


Bentuk sederhana yang bernama "X" ini tersembunyi di dalam gambar yang lebih rumit di bawah ini.



Coba temukan bentuk sederhana “ X “ tersebut pada gambar rumit dan tebalkan dengan pensil bentuk yang anda temukan tadi. Bentuk yang ditemukan haruslah mempunyai ukuran, perbandingan dan arah yang sama dengan bentuk sederhana “ X “

Jika Anda selesai, baliklah halaman ini untuk memeriksa jawaban Anda.



Pada halaman berikut ditemukan soal-soal seperti di atas pada setiap halaman, Anda melihat gambar rumit dan kalimat di bawahnya merupakan perintah untuk menunjukkan bentuk sederhana yang tersembunyi di dalamnya.

Untuk mengerjakan setiap soal, lihat sampul belakang buku ini untuk melihat bentuk sederhana yang harus ditemukan. Kemudian berilah garis tebal pada bentuk yang sudah ditemukan dalam gambar rumit tersebut.

Perhatikan hal-hal berikut:

Lihat kembali bentuk sederhana jika dianggap perlu.

Hapus semua yang Anda anggap salah.

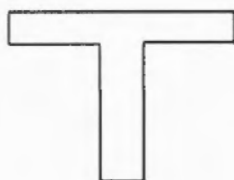
Kerjakan soal-soal secara berurutan. Jangan melompati sebuah soal kecuali jika Anda benar-benar tidak bisa menjawab.

Banyaknya bentuk yang ditebalkan hanya satu. Jika Anda menemukan lebih dari satu bentuk sederhana yang tersembunyi pada gambar rumit, maka yang perlu ditebalkan hanya satu saja.

Bentuk sederhana yang tersembunyi pada gambar rumit mempunyai ukuran, perbandingan dan arah menghadap yang sama dengan bentuk sederhana pada halaman berikut.

BENTUK- BENTUK SEDERHANA

A



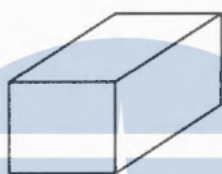
B



C



D



E



F



G



H



JANGAN MEMBALIK HALAMAN SEBELUM ADA PERINTAH

BAGIAN. I



1. Carilah bentuk sederhana ' B '



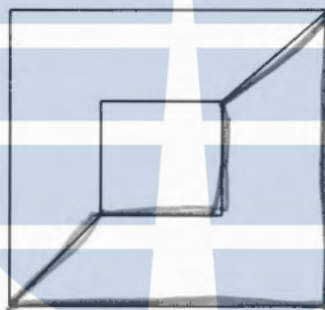
2. Carilah bentuk sederhana ' G '



3. Carilah bentuk sederhana ' D '



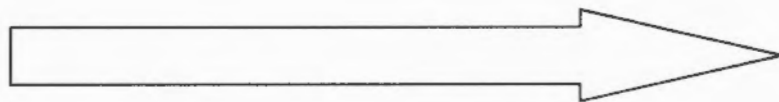
4. Carilah bentuk sederhana ' E '



5. Carilah bentuk sederhana ' C '



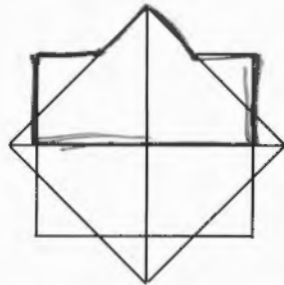
6. Carilah bentuk sederhana ' F '



7. Carilah bentuk sederhana ' A '



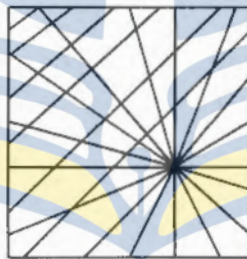
BAGIAN. II



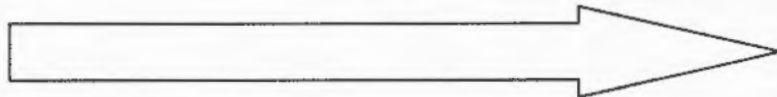
1. Carilah bentuk sederhana ' G '

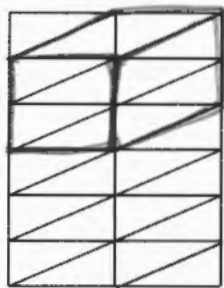


2. Carilah bentuk sederhana ' A '

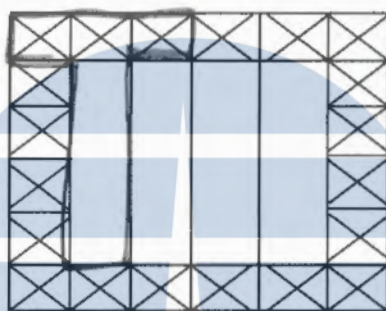


3. Carilah bentuk sederhana ' G '

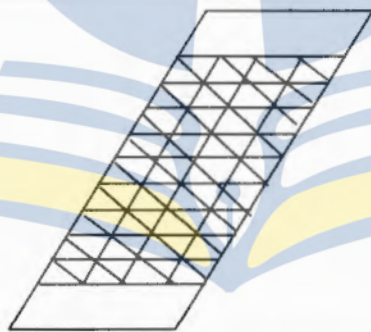




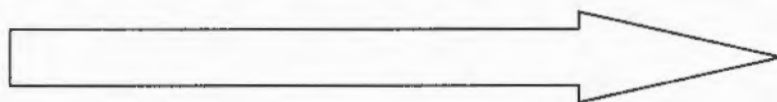
4. Carilah bentuk sederhana ' E '

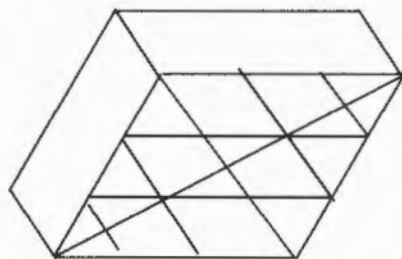


5. Carilah bentuk sederhana ' B '



6. Carilah bentuk sederhana ' C '

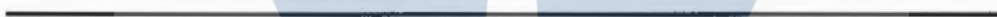




7. Carilah bentuk sederhana dari ' A '



8. Carilah bentuk sederhana ' C '

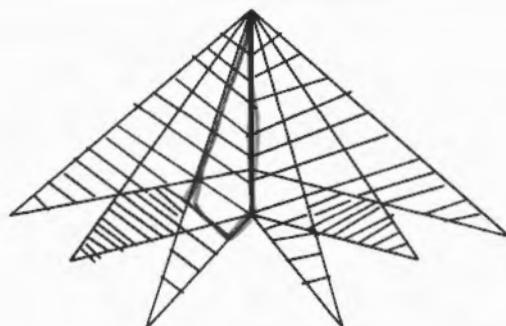


9. Carilah bentuk sederhana ' A '

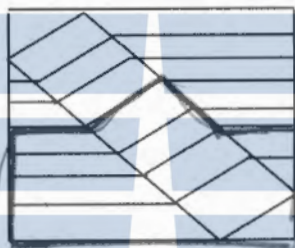


**SILAHKAN BERHENTI
TUNGGU INSTRUKSI LEBIH LANJUT !!!**

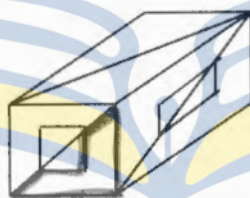
BAGIAN. III



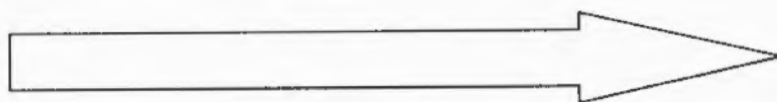
1. Carilah bentuk sederhana ' F '

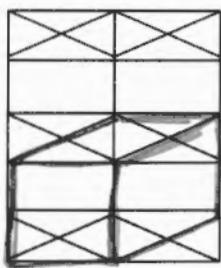


2. Carilah bentuk sederhana ' G '

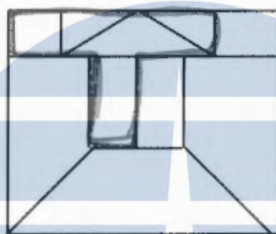


3. Carilah bentuk sederhana ' C '

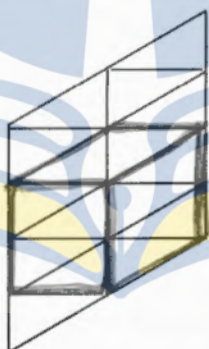




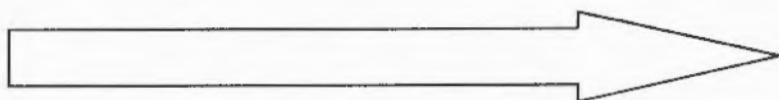
4. Carilah bentuk sederhana ' E '

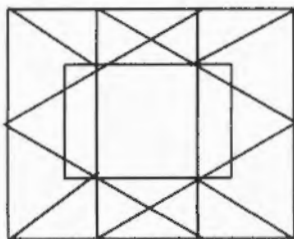


5. Carilah bentuk sederhana ' B '



6. carilah bentuk sederhana ' E '

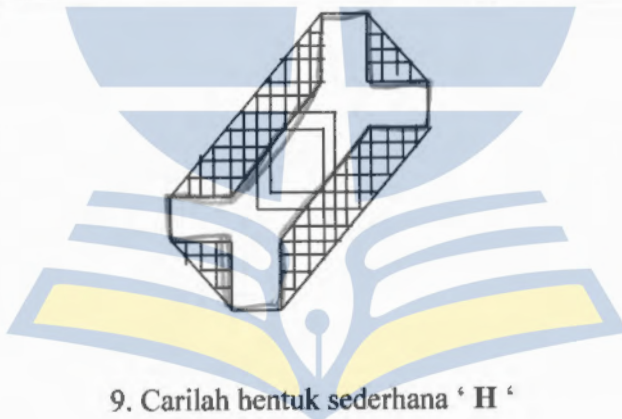




7. Carilah bentuk sederhana ' E '



8. Carilah bentuk sederhana ' D '



9. Carilah bentuk sederhana ' H '

**SILAHKAN BERHENTI
TUNGGU INSTRUKSI LEBIH LANJUT !!!**