

SKRIPSI
EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
KELAS IV



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh :

Nama : Silvia Ardiyanti

NIM : 22CJ10024

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : SILVIA ARDIYANTI

NIM : 22CJ10024

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain yang telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 15 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Silvia Ardiyanti

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

SILVIA ARDIYANTI_22CJ10024 - Silvia Ardiyanti.docx

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES		
1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1 %
2	journal.unpas.ac.id Internet Source	1 %
3	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
4	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
5	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
6	Submitted to Universitas Djuanda Student Paper	<1 %
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
8	repositori.unimma.ac.id Internet Source	<1 %
9	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
10	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
11	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
12	Moh Jauharul Fanani, Much Arsyad Fardani, Sudjadi. "Peningkatan Hasil Belajar Model Discovery Learning Berbantuan Media Kartu Kuartet Di Sekolah Dasar", Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 2025 Publication	<1 %
13	core.ac.uk Internet Source	<1 %
14	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %

- 
- 128 Septia Enjelita, Desti Sartini. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di SD Negeri 03 Balai Panjang", ARZUSIN, 2026
Publication <1%
- 129 safrinaregulerb.blogspot.com
Internet Source <1%
- 130 Submitted to Academic Library Consortium
Student Paper <1%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

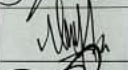
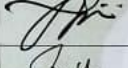
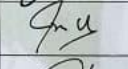
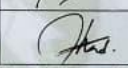
Off

PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : **SILVIA ARDIYANTI**
NIM : 22CJ10024
Judul : Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*
Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS
Kelas IV

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Jumat, tanggal 07, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

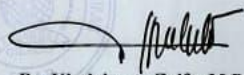
Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 1	Dr. Lumaar Ridlo, S.Psi., M.Pd.		13/08-2026
Penguji 2	Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.		10/08-2026
Pembimbing 1	Dr. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		10/08-2026
Ass. Pembimbing	Nasrul Umam, M.Pd.I.		10/08-2026
Sekretaris	Achmad Machrus Muttaqin, M.S.I.		10/08-2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 13 AUG 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

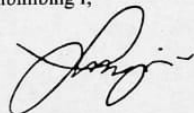
Nama : SILVIA ARDIYANTI
NIM : 22CJ10024
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV.

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Cilacap, 20 Juli 2026

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Wahyu Nuning Budiarti M.Pd
NIDN.0628098303

Pembimbing II,



Nasrul Umam M.Pd.I
NIDN.2109078902

NOTA KONSULTAN

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Silvia Ardiyanti

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama

Al Ghazali Cilacap

Di –

Cilacap

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : SILVIA ARDIYANTI

NIM : 22CJ10024

Fakultas/Prodi : FKIP/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

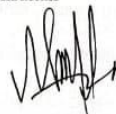
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Sastra Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Cilacap, 10 Agustus 2026

Konsultan



Mawan Akhir Riwanto, M.Pd

NIDN. 0628098501

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup itu mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah:5-6)

“Pendidikanku ini berdiri diatas rapuhnya kaki bapak yang tidak berhenti
melangkah dan kuatnya doa mama yang tak pernah putus.

Demi mereka, akan kuperjuangkan hingga akhir”

(Silvia)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim dan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak dan mama tercinta, bapak Amin Setyana dan mama Karti yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tiada henti demi masa depan penulis. Terima kasih atas setiap perjuangan, keikhlasan, dan kerja keras yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Bapak dan Mama.
2. Mba dan Adik tersayang, mba Thia Melyana Ulfa, S.Pd., Gr. dan adik Fajar Al Hida yang senantiasa memberikan doa, semangat, perhatian, dan dukungan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala dukungan dan kebersamaan yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk diriku sendiri yang telah berusaha tetap sehat dan kuat serta pantang menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah bertahan melewati setiap proses, kesulitan, dan rasa lelah. Semoga segala usaha, doa, dan perjuangan yang telah dilalui tidak pernah sia-sia.

4. Untuk seseorang yang memilih tetap menjadi bagian dari cerita penulis. Terima kasih atas dukungan, perhatian, motivasi, dan doa yang telah diberikan. Semoga segala kebaikan mendapat balasan terbaik.
5. Untuk teman-teman seperjuangan yakni Ahmad Salim Marzuki, Adilla May Anjeli, Mia Serawati Gangsarulloh, dan Erin Septiana Rahayu beserta teman-teman PGSD satu angkatan. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dan dukungan selama masa perkuliahan. Semoga perjuangan dan kenangan yang telah dilalui menjadi bagian yang berharga.
6. Untuk semua pihak yang telah membantu dan mendukung proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas segala bantuan, doa, dan perhatian yang telah diberikan.
7. Untuk almamater tercinta, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali, yang telah menjadi tempat belajar dan berkembang. Terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan kesempatan yang telah diberikan.

ABSTRAK

Silvia Ardiyanti, 22CJ10024, Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV. Cilacap. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Juni 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Menganti 01 yang dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS belum optimal. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada peserta didik kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian berjumlah 326 peserta didik SD Negeri Menganti 01. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *total sampling*, yaitu kelas IVA sebanyak 27 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebanyak 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (*Independent Sample t-Test*), dan uji *N-Gain* dengan bantuan SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji *Independent Sample t-Test* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,17 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 67,96. Hasil uji *N-Gain* pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 0,7017 atau 70,17% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada peserta didik kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Kata Kunci: Efektivitas, *Flashcard*, Hasil Belajar, IPAS, *Teams Games Tournament*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Semoga penulis memperoleh syafaat beliau di hari akhir.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat pertolongan Allah SWT serta doa, dukungan, bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, khususnya kepada Ibu Dr. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan selama proses penyusunan skripsi ini, serta kepada Bapak Nasrul Umam, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, saran, dan dukungan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. H. A. Luthfi Hamidi, M.Ag selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
4. Sri Haryatiningsih, S.Pd selaku Kepala SD Negeri Menganti 01 Cilacap yang

telah memberikan izin untuk penulis melakukan penelitian di Sekolah.

5. Meiliya Dwi Nastiti, S.Pd selaku Wali Kelas IV SD Negeri Menganti 01 Cilacap.
6. Puji Rahayu, S.Pd selaku Wali Kelas IV SD Negeri Menganti 01 Cilacap.
7. Seluruh Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, yang telah memberikan bekal ilmu yang manfaat bagi penulis.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis khususnya dalam menyelesaikan skripsi ini, mudah-mudahan tidak mengurangi penghormatan dan penghargaan penulis.

Akhirnya, penulis mengucapkan Jazakumullahu khairan katsiran kepada seluruh pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas segala amal baik, bantuan, dan kebaikan yang telah diberikan dengan balasan yang berlipat ganda. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan semoga pula dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Cilacap, 26 Juni 2026



Silvia Ardiyanti

DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	v
PERSETUJUAN.....	vi
NOTA KONSULTAN	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori.....	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir.....	41
D. Hipotesis Penelitian	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu	48
C. Populasi dan Sampel Penelitian	48
D. Desain Penelitian.....	50
E. Variabel Penelitian.....	52
F. Teknik Pengumpulan Data	55
G. Instrumen Pengumpulan Data	57
I. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	67

B. Hasil Penelitian	68
C. Pembahasan	78
D. Keterbatasan	86
BAB V KESIMPULAN.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Taraf Kesukaran Soal.....	62
Tabel 3. 2 Interpretasi Daya Pembeda	63
Tabel 3. 3 Kategori N-Gain Score	66
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Ahli Instrumen Soal Hasil Belajar	70
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Instrumen Lembar Observasi.....	70
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas	73
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen....	74
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen ..	75
Tabel 4. 6 Hasil Uji N-Gain	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	43
---	-----------

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Observasi Skripsi.....	94
Lampiran 2. Hasil Wawancara Guru Kelas IVA.....	95
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Kelas IVB	98
Lampiran 4 Hasil Lembar Observasi kelas IVA.....	101
Lampiran 5. Hasil Lembar Observasi Kelas IVB	103
Lampiran 6. Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IVA	105
Lampiran 7. Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IVB.....	106
Lampiran 8. Daftar Penelitian yang Relevan	107
Lampiran 9. Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa.....	109
Lampiran 10. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	110
Lampiran 11. Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.....	113
Lampiran 12. Instrumen Tes	121
Lampiran 13. Kartu Soal Pre-test dan Post-test.....	126
Lampiran 15. Surat Izin Uji Coba Instrumen	141
Lampiran 16. Hasil Uji Validitas Soal	142
Lampiran 17. Hasil Uji Reliabilitas	143
Lampiran 18. Hasil Uji Kesukaran Tes	144
Lampiran 19. Hasil Uji Daya Beda Tes	145
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian	146
Lampiran 21. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	147
Lampiran 22. Instrumen Pretest dan Posttest	148
Lampiran 23. Modul Ajar.....	152
Lampiran 24. Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	189
Lampiran 25. Nilai Pretest dan Posstest.....	193
Lampiran 26. Dokumentasi.....	196

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai hasil belajar peserta didik. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, motivasi, serta pemahaman konsep sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Sakinah dkk., 2025). Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda. Pendidikan di sekolah diharapkan mampu menjadi wadah untuk mengembangkan potensi tersebut. Guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif bertanya, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung (Ramadani dkk., 2025). Pembelajaran yang melibatkan pengalaman bermakna, aktivitas langsung, serta interaksi sosial terbukti mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa dalam jangka panjang (Dendodi dkk., 2025). Dengan demikian, model pembelajaran yang digunakan guru sangat menentukan efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran idealnya dirancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan interaksi sosial (Wardhani dan Susianti, 2025). Oleh karena itu, guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Namun, pada kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih sering didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa cenderung pasif, kurang terlibat dan berdampak pada rendahnya pemahaman serta hasil belajar siswa.

Kondisi pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif tersebut juga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS (Haliza dan Dwi, 2025). Pada kenyataannya di lapangan siswa juga cenderung kurang fokus, mudah merasa bosan, dan tidak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar ini menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun kegiatan pembelajaran lainnya, sehingga pemahaman terhadap materi IPAS belum berkembang secara optimal dan berimplikasi pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menuntut pembelajaran aktif dan kontekstual. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan integrasi antara IPA dan IPS yang dirancang untuk

membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial melalui kegiatan observasi, eksplorasi, dan kolaborasi. Pembelajaran IPAS tidak lagi berfokus pada hafalan konsep, tetapi menekankan pada proses berpikir ilmiah dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari (Yusiana dan Prasetya, 2022). Muatan IPS dalam IPAS menuntut pembelajaran yang mengaitkan materi dengan realitas kehidupan siswa sehingga pemahaman dan hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Salah satu materi IPAS kelas IV dalam Kurikulum Merdeka adalah Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada berbagai budaya serta nilai-nilai kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar. Namun, pada kenyataannya materi ini masih sering disampaikan secara verbal sehingga siswa cenderung menghafal informasi tanpa memahami makna budaya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang kurang kontekstual dan interaksi menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS. Pembelajaran budaya akan lebih efektif apabila dilakukan melalui diskusi kelompok dan aktivitas eksploratif (Azizah dkk., 2025).

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya dan kearifan lokal juga berkaitan dengan kemampuan literasi sosial-budaya yang masih tergolong rendah. Penelitian Kholidah dan Itasari (2023) menunjukkan bahwa kemampuan literasi sosial-budaya siswa di Indonesia masih tergolong rendah, sehingga berdampak pada minimnya kepedulian terhadap lingkungan

sosial-budaya sekitar. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan di SD Negeri Menganti 01 yang menunjukkan siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya dan kearifan lokal, yang tercermin dari rendahnya hasil belajar IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih memerlukan inovasi agar meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar dan informasi singkat yang dapat membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi yang menarik (Hoerudin, 2024). Media ini dapat menarik perhatian siswa, memudahkan mereka dalam memahami materi, serta meningkatkan partisipasi aktif karena penggunaannya melibatkan aktivitas fisik seperti membalik kartu, mengelompokkan, atau mencocokkan. *Flashcard* juga sangat fleksibel, sehingga dapat digunakan dalam berbagai kegiatan seperti kuis, diskusi kelompok, permainan, hingga turnamen kecil di dalam kelas.

Penggunaan *flashcard* terbukti meningkatkan fokus siswa, membantu mempercepat pemahaman konsep, dan memudahkan siswa dalam mengingat informasi sekaligus meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif selama proses pembelajaran (Aprilianti dkk., 2025). Namun, penggunaan *flashcard* secara mandiri belum tentu optimal apabila tidak

dipadukan dengan model pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa, sehingga diperlukan integrasi dengan model pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam pembelajaran ini siswa saling membantu memahami materi, berdiskusi, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa (Slavin, 1991). Salah satu bentuk penerapan pembelajaran kooperatif adalah model *Teams Games Tournament* yang menggabungkan kerja kelompok dengan permainan akademik dan kompetisi antarkelompok sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran (Slavin, 1982).

Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk dipadukan dengan media *flashcard* adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model *Teams Games Tournament* menekankan kerja kelompok heterogen yang dilengkapi dengan permainan edukatif dan turnamen akademik (Astuti dkk., 2022). Model pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Menganti 01, pembelajaran di kelas IV masih menunjukkan rendahnya keaktifan siswa. Siswa terlihat

kurang antusias dan mengalami kesulitan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini diperkuat dari wawancara dengan wali kelas IV pada tanggal 16 Desember 2025 bahwa siswa sering kesulitan dalam memahami khususnya materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Kondisi tersebut tercermin dari asesmen sumatif yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada kelas IVA, dari 27 siswa hanya 8 siswa yang mencapai KKTP, sedangkan 19 siswa berada di bawah standar. Pada kelas IVB, dari 28 siswa hanya 8 siswa yang mencapai KKTP dan 20 siswa belum memenuhi standar. Nilai rata-rata kelas IVA sebesar 59 dan kelas IVB sebesar 56, masih berada di bawah standar ketuntasan sekolah yaitu 70. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih rendah dan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Apabila kondisi tersebut dibiarkan, maka akan berdampak buruk terhadap beberapa hal di antaranya yaitu siswa cenderung tidak dapat menerima materi yang diajarkan guru dengan baik sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa secara berkelanjutan. Hal tersebut juga dapat mengakibatkan menurunnya kualitas pembelajaran mata pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri Menganti 01.

Berdasarkan permasalahan hasil belajar yang dialami siswa, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa, menciptakan suasana belajar menyenangkan, serta menghadirkan kompetisi yang sehat guna memperkuat pemahaman materi. Sehingga, siswa mampu mencapai hasil

belajarannya yang lebih meningkat. Siswa perlu dilatih menghadapi berbagai masalah sehari-hari di situasi kelompok maupun individu. Banyak model pembelajaran yang inovatif salah satunya model yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian ini yaitu Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard*.

Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, siswa saling membantu memahami materi dalam kelompok dengan dukungan media *flashcard* untuk memperjelas konsep IPAS melalui tampilan visual dan informasi singkat. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan edukatif dalam bentuk turnamen menggunakan *flashcard* sebagai media utama. Suasana kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Pembelajaran yang demikian memberikan motivasi intrinsik dan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan penelitian Ningsih dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* diterapkan pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal karena materi ini berkaitan dengan kehidupan sosial. Melalui pembelajaran kelompok, siswa dapat saling berbagi pengalaman dan memahami keberagaman yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran ini sejalan dengan tujuan IPS dalam mengembangkan sikap sosial, kultural, dan kemampuan berpikir kritis, serta mendukung prinsip *active*

learning dalam Kurikulum Merdeka. Selain itu, penelitian Da'iah dan Senen (2025) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan model *Teams Games Tournament* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Adapun penelitian Sianipar (2025) menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan kemampuan sosial siswa, terutama kerja sama dan komunikasi dalam kelompok.

Di SD Negeri Menganti 01 guru masih jarang menggunakan model pembelajaran yang inovatif pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPAS. Hal ini ditemukan di kelas IV guru belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Selama ini, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas dan belum dimanfaatkan sepenuhnya membantu pemahaman konsep siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dan minim keterlibatan dalam pembelajaran, disertai motivasi belajar yang rendah sehingga siswa cenderung pasif dan tidak fokus. Hal ini menjadi faktor utama penyebab materi pembelajaran tidak dipahami dengan baik dan berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar IPAS serta belum tercapainya ketuntasan belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* di SD Negeri Menganti 01 belum

pernah diterapkan, sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media *flashcard* dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini mengukur efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01 yang dibuktikan dengan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) IVA sebesar 59 dan kelas IVB sebesar 56.
2. Siswa mengalami kesulitan memahami materi IPAS, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.
3. Proses pembelajaran yang didominasi metode konvensional mengakibatkan kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak langsung pada rendahnya pencapaian hasil belajar IPAS.
4. Rendahnya motivasi belajar membuat siswa tidak fokus dan pasif, sehingga materi pembelajaran tidak dipahami dengan baik yang berujung pada rendahnya hasil belajar IPAS.

5. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPAS.
6. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPAS belum dimanfaatkan secara optimal untuk membantu pemahaman konsep siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan agar pembahasan tidak meluas, yaitu rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kesulitan siswa dalam memahami materi IPAS secara mendalam, rendahnya keaktifan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran, serta penggunaan model pembelajaran yang belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengukuran efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif melalui tes hasil belajar, sedangkan hasil belajar pada ranah sikap dan keterampilan tidak menjadi fokus dan tidak diteliti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas IV SD Negeri Menganti 01?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01 yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01 yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi IPAS, khususnya materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan strategi mengajar yang lebih inovatif dan efektif. Model *Teams Games Tournament* dapat menjadi pilihan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih

interaktif dan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Sekolah dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan program peningkatan kompetensi guru dan inovasi pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang dan dikembangkan berdasarkan pola pembelajaran tertentu, yang dapat menggambarkan bagaimana guru dan peserta didik berinteraksi dalam menciptakan suasana atau lingkungan belajar yang mendukung tercapainya proses belajar secara optimal (Hidayat, 2016). Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran bukan sekadar metode mengajar, tetapi menjadi arah atau kerangka yang membantu guru memilih cara belajar yang tepat sesuai kondisi kelas, karakter siswa, maupun materi yang dipelajari dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Nomleni dalam (Rahmawati dkk., 2023) model pembelajaran dapat diartikan sebagai gambaran atau uraian mengenai prosedur pembelajaran, lingkungan belajar beserta penggunaan berbagai perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah alur kegiatan pembelajaran yang runtut dari awal hingga akhir. Dengan begitu, model pembelajaran membutuhkan perencanaan yang matang dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran agar proses belajar tidak berjalan acak atau asal-asalan, tetapi terencana mengikuti urutan yang runtut dan logis sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Model pembelajaran merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan (Sundari, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran memiliki struktur yang lengkap dan dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran agar guru tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana cara siswa memahami dan memproses informasi.

Model pembelajaran ini dinilai efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa diajak aktif berpartisipasi, menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, serta belajar bekerja sama dengan kelompoknya agar tujuan belajar dapat tercapai dengan lebih baik (Octavia, 2020). Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan memberi ruang bagi siswa untuk berperan langsung dalam memahami materi, menghubungkannya dengan pengalaman, serta menerapkannya dalam berbagai situasi belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau rancangan yang disusun secara sistematis untuk menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar berjalan lebih efektif, terarah, dan mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rusman dalam (Ahyar dkk., 2021) model pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Disusun berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar yang dikembangkan oleh para ahli. Contohnya, model riset kelompok yang dirancang oleh Herbert Thelen dan berlandaskan pada teori John Dewey. Model tersebut dibuat untuk melatih partisipasi dan kerja sama kelompok dalam suasana demokratis.
- b. Setiap model pembelajaran memiliki tujuan atau misi khusus. Misalnya, model berpikir induktif dibuat untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir induktif secara lebih sistematis.
- c. Model pembelajaran juga digunakan untuk panduan dalam meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran di kelas. Contohnya, model *Synectic* yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam kegiatan menulis atau mengarang.
- d. Setiap model memiliki komponen atau bagian-bagian dalam pelaksanaannya, yaitu: langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat komponen tersebut menjadi acuan praktis bagi guru dalam melaksanakan atau menerapkan model pembelajaran di kelas.
- e. Model pembelajaran juga menghasilkan dampak tertentu setelah diterapkan. Dampak tersebut meliputi:
 - 1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil yang dapat diukur secara langsung setelah proses pembelajaran

- 2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang karena dampak jangka panjang yang mungkin tidak tampak secara langsung namun berkembang seiring waktu.
- f. Dalam merencanakan proses pembelajaran, guru harus menyiapkan perencanaan mengajar (desain instruksional) berdasarkan model pembelajaran yang telah dipilih. Membuat persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilihnya.

Ada empat kelompok model pembelajaran yang diklasifikasikan oleh Syaiful Sagala dalam (Mirdad, 2020) yaitu sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran pemrosesan informasi (*information processing models*), yaitu model yang menggambarkan bagaimana peserta didik merespons rangsangan dari lingkungan melalui proses mengolah informasi, merumuskan masalah, membangun konsep, menyusun strategi pemecahan masalah, serta menggunakan simbol verbal dan nonverbal. Model ini bertujuan membantu peserta didik memahami konsep, menguji hipotesis, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran baik intelektual, personal, maupun sosial.
- b. Model pembelajaran personal (*personal family*), yaitu model yang menekankan pada pengembangan diri peserta didik, mulai dari kesadaran diri, tanggung jawab, kreativitas, hingga kemampuan mengelola emosi. Melalui model ini, proses pembelajaran sengaja

diarahkan agar siswa mampu memahami dirinya dengan lebih baik dan membangun kualitas hidup yang lebih bermakna.

- c. Model pembelajaran sosial (*social family*), yaitu model yang mengutamakan kerja sama, interaksi, serta komunikasi antar peserta didik untuk membangun sikap demokratis dan kemampuan menghargai perbedaan. Model ini didasarkan pada konsep *synergy*, di mana kekuatan belajar muncul dari kerja kelompok, sehingga pembelajaran lebih banyak diarahkan pada aktivitas kolaboratif seperti diskusi, analisis masalah, dan penelitian bersama terhadap persoalan akademis maupun sosial.
- d. Model pembelajaran sistem perilaku (*behavior model of teaching*), yaitu model yang dikembangkan berdasarkan teori perilaku, di mana peserta didik dibimbing menyelesaikan tugas atau permasalahan belajar melalui langkah-langkah kecil yang terstruktur dan berurutan untuk memudahkan penguasaan materi dan pencapaian tujuan belajar secara bertahap.

Adapun menurut Mulyono dalam (Octavia, 2020) ada beberapa manfaat model pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar karena langkah-langkahnya sudah dirancang sesuai dengan alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, serta

media yang tersedia, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah.

- b. Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat untuk mendorong siswa lebih aktif selama mengikuti pembelajaran, baik melalui interaksi, diskusi, maupun kegiatan yang melibatkan keaktifan fisik dan mental.
- c. Model pembelajaran juga memudahkan guru dalam menganalisis perkembangan belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok, dalam waktu yang relatif singkat.
- d. Model ini dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam menyusun rencana Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terutama ketika guru ingin memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk kegiatan belajar secara berkelompok di mana siswa saling membantu, berbagi pemahaman, dan bekerja sama untuk mempelajari konsep, menyelesaikan masalah, atau melakukan kegiatan inkuiri (Amalia dkk., 2023). Pada penerapannya, model ini tidak hanya fokus pada hasil belajar saja, tetapi juga memberi perhatian pada proses belajar yang terjadi di antara siswa, seperti bagaimana mereka berdiskusi, mengambil keputusan bersama, serta menghargai perbedaan pendapat dalam kelompok. Dengan begitu, pembelajaran kooperatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, natural, dan bermakna karena

siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Menurut Roghib dan Arini (2025), bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa, baik secara individu maupun kelompok. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, serta rasa percaya diri. Selain itu, siswa belajar menghargai perbedaan pendapat dan latar belakang antaranggota kelompok, sehingga nilai-nilai sosial dan etika dapat tumbuh dan berkembang. Dari proses berkelompok, pembelajaran kooperatif memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif karena siswa saling melengkapi dalam memahami materi, dimana kelebihan yang dimiliki seorang siswa dapat membantu mengatasi keterbatasan siswa lainnya.

Sejalan dengan Ponidi dkk. (2021) model pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu pilihan yang alternatif digunakan guru dalam proses belajar mengajar, karena melalui model ini siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar secara aktif sehingga materi yang disampaikan guru terasa lebih menarik dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Keterlibatan siswa yang tinggi pada pembelajaran kooperatif juga membantu mencegah kebosanan, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari pengalaman nyata saat bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif bukan hanya sekedar strategi mengelola kelas menjadi kelompok-kelompok kecil, tetapi juga merupakan sebuah pendekatan yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, bekerja sama, berkomunikasi, dan membangun sikap sosial yang positif. Dengan demikian, model ini dapat menjadi salah satu pilihan yang efektif dalam pembelajaran, terutama ketika tujuan pembelajaran bukan hanya pada pencapaian nilai, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Adapun menurut Husain (2022) ciri-ciri dari model pembelajaran kooperatif dapat dilihat melalui:

- a. Siswa belajar dalam kelompok kecil dan bekerja sama untuk menyelesaikan materi atau tugas pembelajaran yang diberikan.
- b. Pembentukan kelompok dilakukan dengan menggabungkan siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, mulai dari yang berkemampuan tinggi, sedang, hingga yang masih memerlukan bantuan.
- c. Jika memungkinkan, anggota kelompok dibuat beragam dari segi latar belakang seperti suku, budaya, ras, maupun jenis kelamin agar siswa belajar menghargai perbedaan.
- d. Sistem penghargaan atau penilaian lebih difokuskan pada hasil kerja kelompok secara keseluruhan daripada pencapaian individu.

Menurut Harpern dalam (Ponidi dkk., 2021) langkah yang dapat ditempuh dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif meliputi beberapa tahapan, yaitu:

- a. Mengadakan kegiatan diskusi secara berpasangan, di mana siswa saling bertukar pikiran dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
- b. Membentuk kelompok kecil yang memiliki tanggung jawab untuk mengumpulkan data atau materi pembelajaran dalam waktu yang relatif singkat.
- c. Mengajak siswa melakukan kegiatan bermain peran, kemudian mereka diminta untuk memeragakan kembali sebagai bentuk evaluasi pemahaman sekaligus melatih keterampilan sosial.
- d. Mengikutsertakan siswa dalam permainan pembelajaran seperti mencari jejak agar proses belajar terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Aje (2022) model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran pertama dari Universitas John Hopkins yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards yang dikembangkan oleh Robert Slavin yang memadukan kerja tim, permainan edukatif, dan turnamen akademik. *Team Game Tournamnet* atau yang disingkat TGT (Dewi dan Wilujeng, 2020) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dimana peserta didik membagi kedalam

kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai dengan 6 orang yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Keberagaman ini penting karena dapat membantu siswa saling melengkapi dan belajar menghargai satu sama lain.

Menurut Nurhikmawati dkk. (2024) model *Teams Games Tournament* memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk belajar lebih aktif karena mereka termotivasi untuk berjaya dalam turnamen. Pada tahap permainan, siswa biasanya berlatih soal sambil berdiskusi dengan rekan satu tim, sehingga pemahaman mereka terhadap materi meningkat tanpa disadari. Hal ini membuat *Teams Games Tournament* sangat cocok untuk mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep, bukan sekadar hafalan.

Menurut Ningsih dkk. (2025), model *Teams Games Tournament* membantu siswa memahami materi melalui proses diskusi, latihan soal, dan permainan yang menuntut pemahaman konsep. Aktivitas turnamen dalam *Teams Games Tournament* juga membuat siswa lebih serius mempelajari materi karena mereka ingin memberikan kontribusi bagi kelompoknya. Selain itu, *Teams Games Tournament* menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif tetapi tetap sehat karena semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berperan dalam keberhasilan kelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Marlita (2023) menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Siswa yang belajar

menggunakan *Teams Games Tournament* menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional (Nisa dkk., 2024). Selain itu, penelitian oleh Ningsih dkk. (2025) juga menemukan bahwa *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* menjadi salah satu model yang relevan dan efektif diterapkan dalam pembelajaran IPAS, terutama ketika guru ingin menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan kolaboratif secara bersamaan.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dilakukan melalui beberapa tahapan berikut (Sensualita dkk., 2020):

- a. Guru terlebih dahulu membentuk kelompok yang beranggotakan empat siswa dengan kemampuan beragam. Setelah itu, guru menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang alur kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Pada kondisi pembelajaran di kelas, guru perlu menyiapkan media turnamen yang mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa, sehingga proses permainan akademik dapat berjalan lancar.
- c. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan turnamen. Setiap siswa menjawab soal-soal yang telah disediakan dalam batas waktu tertentu.

Siswa diperbolehkan menyelesaikan lebih dari satu soal. Setelah waktu habis atau dihentikan oleh guru.

- d. Pada sesi turnamen berikutnya, termasuk putaran kedua, ketiga, dan seterusnya, dilakukan bumping, yaitu pengubahan komposisi kelompok agar susunannya lebih dinamis.
- e. Setelah seluruh rangkaian selesai, guru menghitung skor kelompok dan skor individu. Selanjutnya, guru memberikan penghargaan kepada kelompok dan siswa yang menunjukkan pencapaian terbaik.

Menurut Suarjana dalam (Az-Zahra dkk., 2023) model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

a. Kelebihan Model *Teams Games Tournament*

- 1) Lebih dapat memaksimalkan waktu siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Model *Teams Games Tournament* membantu siswa memanfaatkan waktu belajar secara lebih melalui kerja kelompok dan permainan akademik yang terarah. Setiap tahap pembelajaran dirancang sistematis sehingga siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran meskipun waktu terbatas. Dengan pengelolaan kegiatan yang terstruktur, model *Teams Games Tournament* efektif dalam mengoptimalkan waktu pembelajaran sehingga mendukung pencapaian hasil belajar IPAS secara maksimal.

- 2) Membantu menumbuhkan sikap menerima perbedaan kemampuan dan karakter antar individu.

Pembagian kelompok secara heterogen dalam *Teams Games Tournament* melatih siswa untuk menerima perbedaan kemampuan dan karakter teman sekelompoknya. Interaksi yang terjadi mendorong sikap saling menghargai dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Hal tersebut menunjukkan model *Teams Games Tournament* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif dan mendukung perkembangan sosial siswa sekolah dasar.

- 3) Materi dapat dikuasai siswa secara lebih mendalam meskipun waktu pembelajaran relatif terbatas.

Diskusi kelompok dan penguatan melalui permainan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Pengulangan konsep melalui permainan membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi IPAS. Model *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi meskipun alokasi waktu pembelajaran relatif terbatas.

- 4) Meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar.

Keterlibatan siswa dalam diskusi dan turnamen membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Kondisi ini mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran. Peningkatan motivasi dan keaktifan belajar

menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

5) Mengembangkan kemampuan sosial dan karakter positif.

Interaksi antar siswa selama pembelajaran melatih kerja sama, toleransi, dan sikap sosial yang baik. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga karakter siswa. Hal tersebut menunjukan model *Teams Games Tournament* ini efektif dalam mengintegrasikan pencapaian akademik dengan penguatan karakter siswa sekolah dasar.

b. Kekurangan Model *Teams Games Tournament*

1) Membutuhkan manajemen waktu yang cukup lama.

Penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* melibatkan beberapa tahapan pembelajaran, seperti pembentukan kelompok, diskusi, permainan, dan turnamen, yang berpotensi menyita waktu.

Upaya untuk mengatasinya, guru perlu menyusun alokasi waktu secara rinci sejak tahap perencanaan, membatasi jumlah soal turnamen, serta memberikan instruksi yang jelas dan ringkas sebelum setiap kegiatan dimulai (Switri, 2025). Dengan pengelolaan waktu yang terencana dan terstruktur, kekurangan ini dapat diminimalisir sehingga efektivitas pembelajaran *Teams*

Games Tournament tetap terjaga dan proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.

- 2) Berpotensi menimbulkan kegaduhan saat permainan berlangsung.

Kegiatan permainan dan turnamen dapat menciptakan suasana kelas yang ramai dan kurang terkendali akibat tingginya antusiasme siswa dalam bersaing satu sama lain.

Upaya mengatasinya guru perlu menetapkan aturan permainan dan aturan kelas yang tegas, memberikan batasan suara, serta menanamkan sikap sportivitas sebelum kegiatan dimulai (Mulyadi dan Maulana, 2025). Dengan pengelolaan kelas yang efektif dan aturan yang diterapkan secara konsisten, model *Teams Games Tournament* dapat tetap berjalan secara kondusif sehingga efektivitas pembelajaran tidak terganggu oleh kegaduhan yang tidak terkendali.

- 3) Dominasi siswa berkemampuan tinggi dalam diskusi kelompok.

Dalam diskusi kelompok, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi cenderung lebih aktif dan mendominasi, sedangkan siswa lain menjadi pasif dan kurang berdistribusi.

Solusi yang dapat diterapkan adalah pembagian peran yang jelas dalam kelompok, seperti ketua, pencatat, pembaca soal, dan penyaji, sehingga setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab masing-masing (Hopipah dkk., 2026). Pembagian peran

yang seimbang dan terstruktur meningkatkan efektivitas pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan melibatkan seluruh siswa secara aktif dan berkontribusi dalam proses pembelajaran.

4) Risiko pemahaman materi yang kurang mendalam.

Pembelajaran berbasis permainan dalam model *Teams Games Tournament* berisiko membuat siswa hanya menghafal isi *flashcard* tanpa memahami makna materi secara menyeluruh.

Upaya dalam mengatasinya, guru harus memberikan penguatan konsep secara berkala di tengah pembelajaran, mengajukan pertanyaan reflektif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, serta melakukan penegasan dan ringkasan materi di akhir setiap sesi pembelajaran (Jannah dkk., 2025). Penguatan konsep dan refleksi yang dilakukan secara konsisten menjadikan model *Teams Games Tournament* efektif dalam membangun pemahaman IPAS yang bermakna dan mendalam.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dapat disimpulkan bahwa model ini memiliki potensi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS di kelas IV karena mampu mendorong keaktifan, motivasi, dan kerja sama siswa melalui kegiatan diskusi kelompok dan permainan akademik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Kondisi

tersebut mendukung siswa dalam memahami materi dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar IPAS.

Namun demikian, model *Teams Games Tournament* juga memiliki beberapa kelemahan, seperti kebutuhan akan manajemen waktu yang lama, potensi kegaduhan saat kegiatan turnamen, dominasi siswa berkemampuan tinggi dalam kelompok, serta risiko pemahaman materi yang kurang mendalam apabila pembelajaran terlalu berfokus pada permainan. Kelemahan tersebut dapat diminimalkan melalui perencanaan pembelajaran yang matang, pengelolaan kelas yang efektif, pembagian peran yang jelas dalam kelompok, pemberian penguatan dan refleksi materi secara konsisten, serta penggunaan media pendukung tambahan.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dipandang relevan untuk diteliti lebih lanjut guna mengetahui sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Media *flashcard* berperan sebagai sarana pendukung yang membantu siswa memahami materi secara visual dan konkret. Penggunaan *flashcard* yang disertai penjelasan lisan dari guru serta didukung dengan LKS dan lembar kerja peserta didik (LKPD), sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan kelebihan model *Teams Games Tournament* sekaligus meminimalisir kelemahan yang ada. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model *Teams Games*

Tournament berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

4. Media Pembelajaran *Flashcard*

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dirancang dalam bentuk kartu berukuran kecil berisi gambar, simbol, atau teks singkat yang berfungsi untuk mempermudah pemahaman konsep dan memperkuat daya ingat peserta didik. Menurut Safitri dkk. (2025), *flashcard* efektif meningkatkan atensi dan retensi karena mengombinasikan elemen visual dan verbal yang memicu keterlibatan kognitif siswa.

Penelitian oleh Sabir (2025) menegaskan bahwa *flashcard* bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga dapat menjadi media interaktif ketika digunakan dalam aktivitas berpasangan atau kelompok, seperti permainan kuis atau turnamen akademik. Melalui pendekatan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengingat, menjawab, dan berdiskusi dengan teman sejawat.

Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, *flashcard* sangat relevan karena mampu menampilkan representasi konkret dari konsep-konsep budaya, tradisi, dan fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif *Piaget* bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan stimulus visual yang jelas untuk memahami konsep abstrak (Susanto dkk., 2024).

Secara teoritis, *flashcard* diintegrasikan dalam langkah-langkah Model *Teams Games Tournament* sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Memperkenalkan materi menggunakan *flashcard* sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan konsep, misalnya gambar tradisi lokal, pakaian adat, atau alat musik daerah. Dalam hal ini media *flashcard* dapat membantu mengaktifkan skemata awal siswa (Yusnaldi, 2022).

b. Pembentukan Kelompok

Pembentukan kelompok belajar secara heterogen yang terdiri atas siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda.

c. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Siswa bekerja sama dengan kelompok untuk mendiskusikan jawaban lembar kerja peserta didik (LKPD). Proses ini mendukung teori *Vygotsky* tentang zona perkembangan proksimal, di mana interaksi sosial mempercepat perkembangan kognitif (Switri, 2025).

d. Turnamen Permainan (*Games Tournament*)

Flashcard digunakan sebagai alat permainan dalam sesi turnamen, di mana setiap siswa mewakili tim untuk menjawab pertanyaan atau mengenali gambar yang terdapat pada kartu. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar kompetitif yang sehat dan menyenangkan (Rachmawan dkk., 2025).

e. Pemberian Penghargaan (*Team Recognition*)

Setelah turnamen, hasil permainan dicatat dan tim dengan skor tertinggi diberi apresiasi. *Flashcard* dapat menambah motivasi siswa dalam belajar, dan juga dapat mendukung ketercapaian hasil belajar siswa (Harpiani dkk., 2025).

Dengan demikian, *flashcard* berperan dalam setiap tahapan *Teams Games Tournament*, bukan sekadar media bantu, melainkan sebagai alat pembelajaran aktif yang membangun interaksi sosial, kompetisi akademik, serta penguatan memori jangka panjang siswa.

5. IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka merupakan penggabungan dua disiplin ilmu, yaitu IPA dan IPS, yang dirancang agar siswa memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu. Pembelajaran IPAS menekankan pengalaman belajar yang bersifat eksploratif, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini selaras dengan karakteristik peserta didik SD yang berada pada tahap operasional konkret (umur 7-11 tahun), di mana pemahaman mereka berkembang melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar (Susanto dkk., 2024).

Pembelajaran IPAS diharapkan dapat membentuk rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan sikap ilmiah siswa sejak dini melalui aktivitas penyelidikan, pengamatan, pemecahan masalah sederhana, serta kegiatan kolaboratif. Pembelajaran IPAS tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan menghubungkan

pengetahuan dengan kehidupan nyata (Agustina dkk., 2025). Pendekatan ini diperlukan agar siswa memahami bahwa ilmu pengetahuan tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berkaitan dengan dinamika sosial dan budaya.

Penelitian oleh Sinaga dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran IPAS berbasis aktivitas efektif meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Siswa lebih mudah memahami konsep ketika kegiatan belajar dilakukan melalui eksperimen sederhana, diskusi kelompok, dan eksplorasi lingkungan sekolah. Dengan demikian, pembelajaran IPAS di sekolah dasar menuntut guru untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan relevan dengan pengalaman siswa.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui tes, observasi, atau penilaian lainnya. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang berkembang sebagai akibat dari pengalaman belajar (Mulia dkk., 2021). Pada pembelajaran IPAS, hasil belajar biasanya diukur melalui kemampuan siswa memahami konsep, menjelaskan fenomena, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk strategi pembelajaran yang inovatif, keterlibatan siswa, lingkungan belajar, dan motivasi, serta kesiapan mental dan fisik siswa (Ritonga dkk., 2025). Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa proses pembelajaran dirancang

untuk mendukung pengembangan ketiga ranah tersebut. Penelitian oleh Wardianti dan Rini (2023) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat ketika pembelajaran menggunakan metode yang melibatkan siswa secara aktif, seperti diskusi kelompok, eksperimen, dan permainan edukatif.

Dalam Kurikulum Merdeka, hasil belajar diukur berdasarkan ketercapaian tujuan pembelajaran, bukan hanya nilai akhir. Penilaian dilakukan secara berkelanjutan melalui observasi, portofolio, dan asesmen formatif. Oleh karena itu, model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bermakna, seperti *Teams Games Tournament*, dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan lebih luas bagi siswa untuk memahami materi melalui berbagai aktivitas.

7. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom yang dikutip oleh Nabillah dan Abadi (2019), hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik dalam menerima, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi peserta didik terhadap proses pembelajaran, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan peserta didik dalam melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pengalaman belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Nurhasanah dan Sobandi (2016) menyatakan bahwa indikator hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, indikator hasil belajar meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Pada ranah afektif, indikator meliputi penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan. Adapun pada ranah psikomotorik, indikator meliputi keterampilan bergerak dan bertindak serta kemampuan mengekspresikan gagasan secara verbal maupun nonverbal.

Lebih lanjut, Muhibbin yang dikutip oleh Krisnayanti dan Wijaya (2022) menjelaskan bahwa ranah kognitif mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Ranah afektif mencakup kemampuan menerima, menghargai, meyakini, serta mengimplementasikan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup kemampuan bertindak, bergerak, serta mengekspresikan gagasan secara verbal maupun nonverbal.

Berdasarkan penjelasan diatas, hasil belajar peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling mendukung dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian ini memfokuskan pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif karena tujuan penelitian adalah mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Selain itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar yang dirancang untuk mengukur pencapaian kemampuan kognitif

sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat landasan penelitian dan mengidentifikasi persamaan serta perbedaan pendekatan yang digunakan. Selain itu, penelitian terdahulu digunakan untuk mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Adapun penelitian yang dijadikan acuan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan kerja sama siswa menunjukkan bahwa model tersebut dapat meningkatkan keterampilan kerja sama siswa kelas III SDN 005 Langgini (Sari dkk., 2022).

Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di Sekolah Dasar. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan metode PTK dan berfokus pada keterampilan kerja sama siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengkaji efektivitas model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Dengan demikian, penelitian tersebut belum mengkaji efektivitas model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS melalui pendekatan eksperimen pada siswa kelas IV.

2. Penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal menunjukkan bahwa model tersebut lebih efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional (Sya'adah dkk., 2023).

Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama mengkaji efektivitas model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar. Perbedaannya, penelitian tersebut dilakukan pada siswa SMP kelas VIII dengan media kartu soal, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD menggunakan media *flashcard*. Artinya, penelitian tersebut belum mengkaji penggunaan media *flashcard* dalam model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV.

3. Penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa model tersebut efektif meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN Ngadirejo 3 Kartasura (Fadillah dkk., 2024).

Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPAS. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada keaktifan belajar siswa kelas V, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian terdahulu lebih menekankan aspek keaktifan belajar, sehingga kajian

mengenai efektivitas *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV masih perlu dikembangkan.

4. Penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi menunjukkan bahwa model tersebut efektif meningkatkan hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV SD (Aszari dkk., 2024).

Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaannya, penelitian tersebut meneliti hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi pada materi wujud zat dan perubahannya, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Dengan demikian, meskipun penelitian terdahulu telah mengkaji hasil belajar IPAS siswa kelas IV, penelitian tersebut belum mengkaji materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal serta belum menggunakan media *flashcard* dalam penerapan model *Teams Games Tournament*.

5. Penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi Powtoon menunjukkan bahwa model tersebut efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS (Sonia dan Arifin, 2023).

Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama mengkaji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaannya, penelitian tersebut

menggunakan aplikasi Powtoon, sedangkan penelitian ini menggunakan media *flashcard*. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard dalam model *Teams Games Tournament* sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS masih perlu dikaji.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penelitian terdahulu, tabel perbandingan beserta tautan jurnal disajikan pada Lampiran 8. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* telah banyak diteliti dan terbukti memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti keterampilan kerja sama, keaktifan, minat, serta hasil belajar siswa.

Namun, penelitian terdahulu menunjukkan adanya celah penelitian, yaitu belum ditemukannya kajian yang secara khusus mengombinasikan model TGT dengan media flashcard untuk menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Penelitian terdahulu yang menggunakan media pendukung TGT juga menggunakan media yang berbeda, seperti kartu soal dan Powtoon, sedangkan penelitian yang mengkaji hasil belajar IPAS kelas IV menggunakan materi dan media yang berbeda.

Berdasarkan *research gap* tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi celah penelitian dengan menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil

belajar IPAS siswa kelas IV pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal di SD Negeri Menganti 01.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada beberapa aspek berikut:

1. Pelaksanaan penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV di SD Negeri Menganti 01.
2. Jenis penelitian kuantitatif metode *Quasi Experimental Design* dengan *Non-equivalent Control Group Design*.
3. Penerapan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *flashcard*.
4. Fokus kajian pada efektivitas model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS pada materi “Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal”.

C. Kerangka Pikir

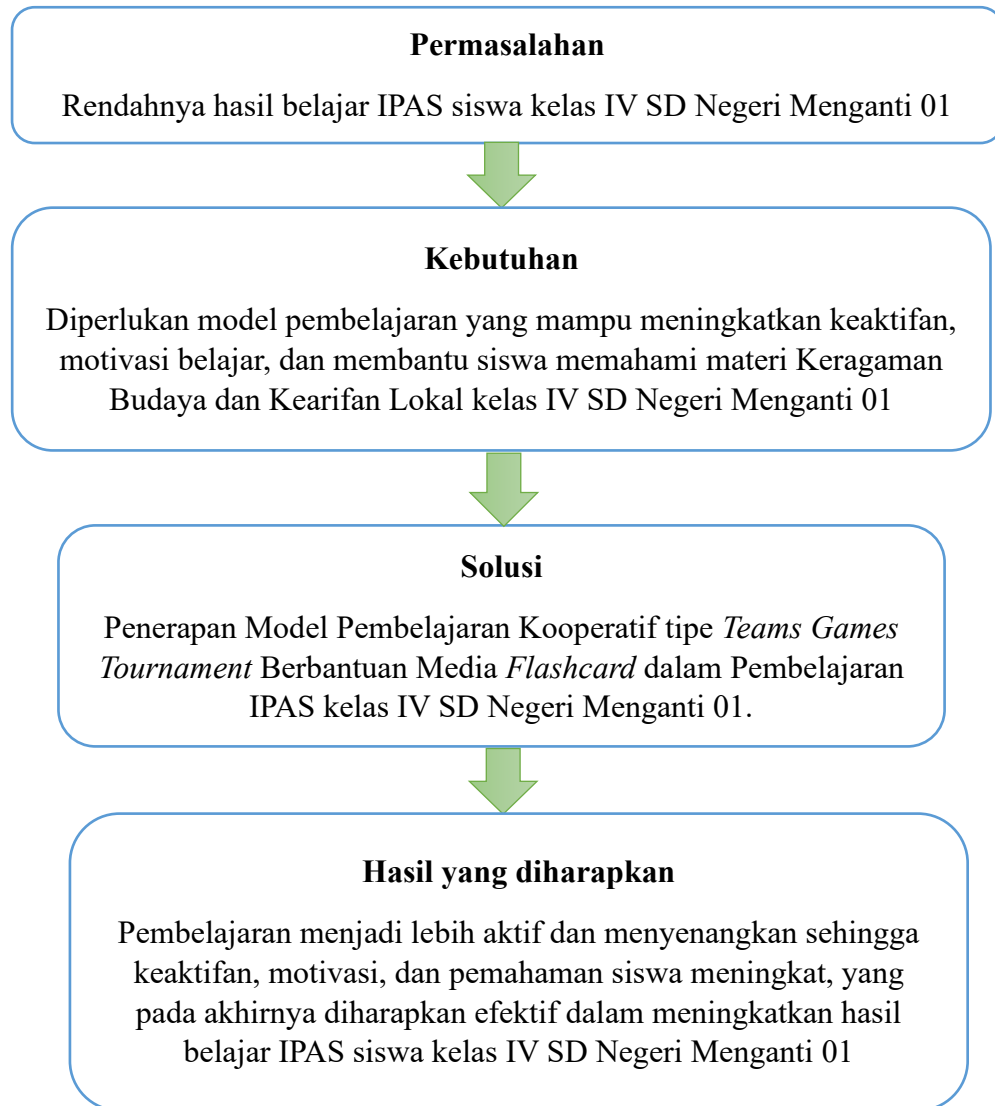
Pembelajaran IPAS di sekolah dasar menuntut guru untuk menciptakan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan mampu membuat siswa memahami konsep secara mendalam. Namun, pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Menganti 01 masih didominasi metode ceramah sehingga siswa pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat dalam proses belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS siswa, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu tipe yang banyak direkomendasikan adalah *Teams Games Tournament*. Model ini menekankan

kerja sama siswa dalam kelompok, diskusi, serta permainan dan turnamen akademik yang mendorong keaktifan belajar. Penerapan model *Teams Games Tournament* dipadukan dengan media *flashcard* yang memiliki tampilan visual sederhana dan menarik sehingga membantu siswa memahami konsep IPAS dengan lebih mudah serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*, pembelajaran IPAS diharapkan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Keterlibatan siswa dalam diskusi dan permainan mendorong meningkatnya motivasi belajar serta pemahaman konsep. Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Secara logis, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01. Permasalahan tersebut diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang

masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif, kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini menerapkan model pembelajaran yang berbeda pada kedua kelas. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Penerapan kedua model pembelajaran tersebut bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa sehingga dapat diketahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Apabila hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0): Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.
2. Hipotesis Alternatif (H_a): Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*, yang bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan pengukuran secara sistematis terhadap hasil belajar siswa melalui data numerik yang dianalisis secara statistik.

Menurut Waruwu dkk. (2025) penelitian kuantitatif menekankan pada pengujian hipotesis melalui proses pengukuran yang terstruktur, sehingga sangat sesuai dengan tujuan penelitian ini. Selain itu, Mamuaya dkk. (2025) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan yang sistematis dan obyektif untuk menyelidiki fenomena sosial dengan menggunakan data numerik dan analisis statistik. Dengan demikian, pendekatan ini sesuai untuk menilai tingkat efektivitas suatu model pembelajaran berdasarkan perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Metode eksperimen digunakan karena memungkinkan peneliti memberikan perlakuan tertentu kepada subjek penelitian dan mengamati perubahan yang terjadi setelah perlakuan tersebut diberikan. Dalam penelitian

ini, efektivitas model pembelajaran dinilai melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Perubahan hasil belajar yang muncul setelah perlakuan kemudian dianalisis secara kuantitatif melalui uji beda (t-test) untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan yang signifikan. Melalui proses tersebut, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan kondisi pembelajaran, tetapi mampu menunjukkan perbedaan hasil belajar yang terjadi sebagai dasar penilaian keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Penelitian ini memakai teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Metode sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini terdiri dari 55 siswa. Desain penelitian mengacu pada model *non-equivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan memperoleh temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Untuk mendukung tujuan tersebut, peneliti memberikan dua jenis tes, yaitu pretest sebelum perlakuan serta posttest setelah perlakuan diberikan. Melalui penggunaan kedua tes ini, peneliti berharap dapat menilai secara tepat dampak atau perubahan yang muncul akibat perlakuan yang diberikan. Dalam desain ini, siswa kelas eksperimen diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal mereka terkait materi IPAS “Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal”, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*. Setelah perlakuan selesai,

siswa diberikan posttest untuk melihat sejauh mana hasil belajar mereka mengalami peningkatan.

B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Menganti 01 terletak di Jl. Soekarno-hatta No. 82 desa Menganti, Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah kode pos 53274.

Jumlah Guru di SD Negeri Menganti 01 berjumlah 12 orang yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 12 guru kelas, 4 guru mapel dan 2 penjaga. Peneliti menggunakan kelas IV untuk dijadikan subjek penelitian. Adapun langkah awal penelitian berupa observasi kondisi sekolah, siswa dan kurikulum. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan november 2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut KBBI populasi artinya seluruh jumlah orang atau penduduk di suatu daerah; jumlah orang atau pribadi yang mempunyai ciri-ciri yang sama; selain itu terdiri dari jumlah penghuni baik manusia maupun makhluk hidup lainnya pada suatu satuan ruang tertentu; bahkan dapat dikatakan sekelompok orang, benda, atau hal yang menjadi sumber pengambilan sampel dalam suatu kumpulan yang memenuhi syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Pendapat lain mengatakan bahwa populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan entitas yang menjadi

fokus penelitian, baik untuk tujuan generalisasi yang luas maupun pemahaman yang mendalam (Subhaktiyasa, 2024).

Dalam penelitian kuantitatif, populasi juga dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, lalu pada akhirnya ditarik kesimpulannya (Suriani dkk., 2023). Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01 pada tahun ajaran penelitian berlangsung.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih secara sengaja untuk diteliti, sehingga jumlahnya lebih sedikit namun tetap dianggap mampu menggambarkan kondisi populasi secara keseluruhan. Sejalan dengan Roflin dkk. (2021) sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih dan digunakan sebagai sumber data penelitian. Selain itu, Ramadani dkk. (2025) menunjukkan bahwa sampel yang baik harus bersifat representatif, yaitu mampu mencerminkan kondisi dan karakteristik populasi secara proporsional dan objektif sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Menganti 01 yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IVA dan kelas IVB.

Teknik *total sampling* digunakan karena jumlah populasi relatif kecil kurang dari 100 yang memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan (Sugiyono, 2023). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV, dengan Kelas IVA yang berjumlah 27 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas IVB yang berjumlah 29 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen, yaitu quasi eksperimen. Penelitian quasi eksperimen adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel tanpa melakukan pengacakan secara penuh terhadap subjek penelitian (Anantasia, 2025). Dalam metode ini, peneliti tetap memberikan perlakuan tertentu kepada kelompok penelitian, meskipun tidak dapat sepenuhnya mengontrol kondisi awal subjek. Meskipun demikian, quasi eksperimen tetap dianggap relevan karena mampu menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan, sehingga sesuai untuk menilai efektivitas suatu model pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design (NECGD)*. Penelitian ini membandingkan dua kelompok yaitu satu kelompok menerima perlakuan (*treatment group*), sementara kelompok lain berperan sebagai kontrol (Saputri dan Mardiati, 2025). Pemilihan desain ini dilakukan karena peneliti ingin memperoleh hasil yang lebih akurat terkait perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan.

Dalam pelaksanaannya, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest. Perbandingan hasil pretest dan posttest digunakan untuk menilai perubahan hasil belajar siswa sebagai dasar penentuan efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*.

Struktur desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut: (Sugiyono, 2024)

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	–	O ₄

Keterangan:

O₁ : Pretest pada kelas eksperimen

O₂ : Post-test pada kelas eksperimen

X : Perlakuan (pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* dengan media *flashcard*)

O₃ : Pretest pada kelas kontrol

O₄ : Post-test pada kelas kontrol

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam sebuah penelitian kuantitatif, variabel menjadi aspek penting yang harus dijelaskan dengan jelas agar penelitian memiliki arah yang terfokus. Variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, dan hasilnya dapat ditarik kesimpulan. Pada penelitian ini, variabel yang dikaji terdiri dari dua jenis, yaitu:

a. Variabel Independen (X)

Variabel independen atau disebut juga variabel bebas, yang biasanya disimbolkan dengan huruf X. Variabel independen adalah variabel yang berperan sebagai perlakuan yang diberikan kepada peserta didik untuk melihat perubahan pada variabel lain. Dalam penelitian ini, efektivitas penerapan variabel independen dilihat dari perubahan pada variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*.

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau disebut juga variabel terikat, biasanya disimbolkan dengan huruf Y. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependennya adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dilihat dari efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Efektivitas tersebut dianalisis melalui perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV” memiliki dua objek penelitian, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* sebagai variabel independen (X) dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sebagai variabel dependen (Y).

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Independen (X)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dalam penelitian ini merupakan perlakuan pembelajaran yang diberikan kepada kelas eksperimen melalui kegiatan belajar kelompok yang dipadukan dengan permainan dan turnamen akademik menggunakan media *flashcard*. Model ini diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan membantu pemahaman materi IPAS, khususnya materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

Secara operasional, variabel ini diukur melalui keterlaksanaan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Penyajian materi oleh guru menggunakan *flashcard* yang berisi gambar atau informasi tentang keragaman budaya dan kearifan lokal.
- 2) Pembentukan kelompok heterogen, berisi siswa dengan kemampuan berbeda.
- 3) Kegiatan belajar kelompok, yaitu siswa berdiskusi dan saling membantu memahami materi dengan menjawab LKPD.
- 4) Games Tournament, yaitu kegiatan permainan dan turnamen akademik di mana siswa menjawab pertanyaan menggunakan *flashcard* sesuai dengan mekanisme model *Teams Games Tournament*.
- 5) Pemberian skor dan penghargaan kelompok berdasarkan hasil games tournament.
- 6) Keterlaksanaan seluruh aktivitas pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi pelaksanaan model *Teams Games Tournament*.

b. Variabel Dependen (Y)

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Nilai tersebut menunjukkan

sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Secara operasional, hasil belajar siswa diukur melalui:

- 1) Tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka.
- 2) Pretest, yaitu tes yang diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- 3) Posttest, yaitu tes yang diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan.
- 4) Skor pretest dan posttest dianalisis secara statistik untuk melihat perubahan hasil belajar siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat dan berkualitas, proses pengumpulan data dilakukan secara cermat dan sistematis karena menentukan kualitas hasil penelitian yang diperoleh. Berikut beberapa teknik pengumpulan data antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat secara langsung kondisi, objek, maupun peristiwa yang ada di lapangan dan berkaitan dengan penelitian (Hasibuan dkk., 2023). Melalui observasi, peneliti dapat mengetahui apakah suatu kegiatan atau proses yang akan dilakukan sesuai, relevan, dan layak untuk dilanjutkan. Dalam penelitian ini, observasi digunakan pada tahap pra-penelitian, yaitu dengan

mengamati kondisi awal dan mencatat informasi yang dibutuhkan sebagai dasar pelaksanaan penelitian.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada informan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti (Daruhadi dan Sopiati, 2024). Metode memungkinkan peneliti mendapatkan data verbal berupa pendapat, pengalaman, atau penjelasan informan secara langsung sehingga dapat melengkapi data yang tidak terjangkau oleh observasi. Teknik ini sering digunakan pada penelitian pendidikan untuk memahami kondisi kelas, karakteristik siswa, serta pandangan guru terhadap metode pembelajaran tertentu.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru kelas IV SD Negeri Menganti 01 sebagai bagian dari studi pendahuluan. Wawancara bertujuan mengetahui kondisi awal pembelajaran IPAS, kesulitan siswa, strategi pembelajaran yang biasa digunakan, serta kebutuhan guru terhadap model pembelajaran yang lebih interaktif.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai dokumen dan arsip yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi merupakan metode yang efektif untuk memperoleh data non-verbal, seperti catatan sekolah, arsip nilai, data jumlah siswa dan lain sebagainya. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti fisik yang dapat memperkuat hasil

observasi dan wawancara sehingga data penelitian menjadi lebih valid. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data profil sekolah, data nilai IPAS sebelumnya, serta bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*. Seluruh dokumen tersebut menjadi pendukung penting dalam memberikan gambaran objektif mengenai kondisi pembelajaran di SDN Menganti 01.

4. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest digunakan untuk melihat perubahan atau peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat atau sarana yang digunakan peneliti untuk mengukur variabel yang diteliti sehingga data yang diperoleh dapat dianalisis dan dijadikan dasar pengambilan kesimpulan. Menurut Pujiharti (2025) instrumen penelitian merupakan media atau sarana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi secara sistematis, valid, dan reliabel sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini digunakan dua instrumen, yaitu instrumen observasi siswa untuk mengukur

keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar IPAS. Adapun instrumen observasi dan instrumen tes secara lengkap disajikan pada Lampiran 9 dan Lampiran 10.

H. Validitas Dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengetahui tingkat keselarasan antara apa yang diukur dengan apa yang seharusnya diukur sehingga menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas menunjukkan tingkat ketepatan dan kesesuaian alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Alat ukur dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat, sedangkan validitas menunjukkan sejauh mana pernyataan yang digunakan benar-benar sesuai dengan apa yang ingin diukur berdasarkan nilai koefisien validitasnya (Sugiono dkk., 2020). Dalam penelitian ini untuk menguji validas instrumen tes digunakan rumus korelasi *product moment* dari *Karl Pearson* 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 antara x dan y

N : Banyak peserta tes

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara sektor X dan Y

X : Nilai hasil uji coba

Y : Nilai rata-rata harian

$\sum X$: Sektor X

$\sum Y$: Sektor Y

Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung $\geq r$ tabel pada taraf signifikansi 5%. Sebaliknya, jika nilai r hitung $\leq r$ table pada taraf signifikansi 5%, maka instrumen dinyatakan tidak valid sehingga perlu diperbaiki atau dibuang. Dalam penelitian ini, instrumen disusun berdasarkan indikator pencapaian hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal, kemudian diuji cobakan kepada responden yang berbeda dari subjek penelitian. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Kesugihan Kidul 01.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen memberikan hasil yang stabil dan konsisten (Amalia dkk., 2022). Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian dapat dipercaya, yaitu mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila digunakan berulang kali pada fenomena yang sama dengan alat ukur yang sama. Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan teknik *alpha cronbach* sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(K - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_i : Koefisien reabilitas *Alpa Cronbach*

k : Banyak butir soal

$\sum S_i^2$: Jumlah varians dari tiap-tiap butir soal

S_t^2 : Varians total

Rumus untuk varians butir soal (item):

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

Rumus untuk varians total:

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

Keterangan :

S_i^2 : Varians tiap item

JKi : Jumlah kuadrat seluruh skor item

JKs : Jumlah kuadrat subjek

n : Jumlah responden

X_t : Skor total

Pada penelitian ini, reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien Alfa Cronbach (r_i), yang kemudian dibandingkan dengan kriteria reliabilitas. Nilai $\alpha > 0,90$ menunjukkan reliabilitas sangat tinggi, nilai $0,70-0,90$ menunjukkan reliabilitas tinggi, nilai $0,50-0,70$ menunjukkan reliabilitas sedang, sedangkan nilai $\alpha < 0,50$ menunjukkan reliabilitas rendah atau instrumen tidak reliabel. Selain itu, instrumen dinyatakan reliabel apabila $r_i > r$ tabel, sedangkan jika $r_i < r$ tabel maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

3. Uji Kesukaran Test

Tingkat kesukaran tes menunjukkan mudah atau sulitnya setiap butir soal bagi siswa. Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang, yaitu tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah (Fatimah dan Alfath, 2019). Soal yang terlalu sulit dapat membuat siswa putus asa atau kehilangan motivasi karena berada di luar kemampuannya, sedangkan soal yang terlalu mudah tidak mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih lanjut. Oleh karena itu, kualitas suatu butir soal dapat dilihat dari tingkat kesukarannya. Tingkat kesukaran soal menunjukkan peluang siswa dalam menjawab soal dengan benar sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki. Menurut Arikunto dalam (Ulum, 2017) angka indeks tingkat kesukaran dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal yang benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik tes

Kriteria taraf kesukaran soal yang ditafsirkan oleh *Robert L. Thornlike* dan *Elizabeth Hagen* sebagai berikut: (Fatimah dan Alfath, 2019)

Tabel 3. 1 Taraf Kesukaran Soal

Besarnya Nilai P	Interprestasi
< 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Cukup (Sedang)
ng> 0,70	Mudah

4. Daya Pembeda

Daya pembeda dalam suatu tes bertujuan untuk mengetahui kemampuan butir soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah, di mana semakin tinggi indeks daya pembeda maka semakin baik kualitas butir soal tersebut (Nurhalimah dkk., 2022). Rumus yang menurut Arikunto dalam (Ulum, 2017) digunakan untuk indeks daya pembeda adalah sebagai berikut :

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

Keterangan:

D : Indeks daya pembeda

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

Interpretasi daya pembeda soal dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Interpretasi Daya Pembeda

Besarnya Nilai D	Interpretasi
$\leq 0,2$	Jelek
$\leq 0,4$	Cukup
$\leq 0,7$	Baik
< 1	Sangat Baik

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah yang bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki distribusi yang normal, karena distribusi data menjadi salah satu syarat dalam pelaksanaan analisis statistik (Isnaini dkk., 2025). Uji normalitas merupakan bagian dari uji prasyarat analisis yang harus dipenuhi sebelum dilakukan pengujian lanjutan. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji normalitas pada SPSS 25 memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Apakah nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan kedua variansinya. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji fisher dengan hipotesis sebagai berikut:

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

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

Uji *fisher* dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 : Varians variable X

S_2^2 : Varians variabel Y

Penarikan kesimpulan dalam uji *fisher* yaitu jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima atau varians data homogen.

2. Uji Hipotesis

a. *Independent Samples t-Test*

Uji *Independent Samples t-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara dua kelompok yang saling bebas (independen), yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini merupakan uji parametrik yang digunakan pada data yang berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Dalam penelitian ini, *Independent Samples t-Test* digunakan untuk membandingkan hasil posttest siswa pada kelas eksperimen yang

memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dengan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Rumus *Independent Samples t-Test* yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{(X_1 - X_2)}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

X_1 : rata – rata nilai kelas eksperimen

X_2 : rata – rata nilai kelas kontrol

n_1 : jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 : jumlah siswa kelas kontrol

S_1^2 : varians kelas eksperimen

S_2^2 : varians kelas kontrol

S^2 : varians gabungan

Apabila skor sig > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima sehingga model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa dengan adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan bantuan SPSS 25. Uji Perbedaan digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hipotesis:

H_0 = Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* tidak efektif dalam meningkatkan hasil

belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SD Negeri Menganti 01.

Ha = Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SD Negeri Menganti 01.

b. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan tersebut diperoleh dengan membandingkan nilai pretest dan posttest siswa. *N-Gain* merupakan perbandingan antara skor gain yang diperoleh siswa dengan skor gain maksimum yang mungkin dicapai, sehingga dapat menggambarkan besarnya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan (Harianja dkk., 2024). Perhitungan skor gain (*N-Gain*) dapat dinyatakan kedalam rumus berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Selanjutnya keberartian skor gain ternormalisasi (*N-Gain*) di interpretasikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 3 Kategori *N-Gain Score*

N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

SD Negeri Menganti 01 Kesugihan merupakan sekolah dasar berstatus negeri yang beralamat di Jalan Soekarno-Hatta No. 82, Desa Menganti, Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah. SD Negeri Menganti 01 Kesugihan didirikan pada tanggal 1 Januari 1928 dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah melalui Pemerintah Daerah. Sekolah ini telah memperoleh akreditasi A. Kepala sekolah SD Negeri Menganti 01 Kesugihan pada tahun pelajaran 2025/2026 adalah Ibu Sri Haryatingsih, S.Pd. Dalam penyelenggaraan pembelajaran, SD Negeri Menganti 01 Kesugihan memiliki 326 peserta didik yang terbagi ke dalam 12 rombongan belajar, dengan didukung oleh 12 guru kelas, 4 guru mapel dan 2 penjaga.

SD Negeri Menganti 01 Kesugihan memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang tersedia meliputi ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, laboratorium komputer, Unit Kesehatan Sekolah (UKS), mushola, kantin, lapangan olahraga, dan kamar mandi. Selain itu, sekolah juga dilengkapi dengan berbagai sarana pendukung pembelajaran, seperti komputer, LCD proyektor, printer, serta jaringan internet yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Menganti 01 Kesugihan yang melibatkan dua rombongan belajar, yaitu kelas IVA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 peserta didik dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 peserta didik. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

Pelaksanaan penelitian meliputi pemberian *pretest*, penerapan perlakuan pada masing-masing kelas sesuai model pembelajaran yang telah ditentukan, dan diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Populasi yang terdapat dalam penelitian adalah seluruh kelas IV SD Negeri Menganti 01 yang berjumlah 55 siswa terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IVA dengan jumlah siswa 27 siswa dan kelas IVB dengan jumlah siswa 28 anak. Keseluruhan populasi merupakan sampel. Kelas yang dijadikan sampel yaitu IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen.

Kelas IVB sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

berbantuan media *flashcard*. Sedangkan kelas IVA sebagai kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal dengan menggunakan metode konvensional.

Setelah melaksanakan penelitian, peneliti memperoleh hasil studi lapangan untuk mendapatkan data menggunakan teknik tes dengan proses pembelajaran yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2026 s.d 21 Mei 2026. Peneliti melakukan analisis data dengan cara kuantitatif.

1. Analisis Validitas Ahli

Validitas ahli dilakukan dengan meminta penilaian dari para pakar terhadap instrumen penelitian sebelum digunakan pada peserta didik. Proses ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi instrumen, kejelasan bahasa, serta kesesuaian butir soal dengan materi serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan lembar observasi yang berfungsi untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas guru dan peserta didik selama proses berlangsung. Instrumen yang digunakan diharapkan mampu mengukur kemampuan peserta didik secara tepat serta memberikan gambaran pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Proses validasi dilakukan terhadap instrumen tes hasil belajar siswa yang terdiri atas 25 butir soal dan lembar observasi yang memuat 20 butir

pernyataan. Penilaian instrumen dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu Bapak Gigih Winandika, M.Pd. dan Ibu Nani Kurniasih, M.Si., dengan penilaian antara 1 sampai 5.

Data hasil penilaian dianalisis menggunakan rumus Aiken's V untuk menentukan tingkat validitas setiap butir instrumen. Nilai Aiken's V yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria, yaitu 0,80–1,00 termasuk kategori validitas sangat tinggi, 0,60–0,79 termasuk kategori validitas tinggi, 0,40–0,59 termasuk kategori cukup, dan kurang dari 0,40 termasuk kategori rendah.

Tabel 4. 1 Hasil uji validitas ahli instrumen soal hasil belajar

Butir Soal	Penilai		S _I	S ²	Σs	V	KET
	I	II					
Soal 1-25	108	98	83	73	156	0,78	TINGGI

Tabel 4. 2 Hasil uji validasi ahli instrumen lembar observasi

Butir Pernyataan	Penilai		S _I	S ²	Σs	V	KET
	I	II					
Pernyataan 1-20	85	80	65	60	125	0,781	TINGGI

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pada Tabel 4.3 diketahui bahwa seluruh butir soal memiliki nilai validitas sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi dan pada Tabel 4.4 diketahui bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai validitas sebesar 0,781 yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, baik instrumen tes maupun lembar observasi dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

2. Analisis Butir Soal Hasil Uji Instrumen Tes

Sebelum instrument digunakan untuk kelas eksperimen dan kontrol, maka instrumen akan di uji cobakan dahulu kepada kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui butir soal yang digunakan sudah memenuhi kualitas soal yang baik atau belum. Pengujian yang dilakukan diantaranya meliputi:

a. Analisis Validitas Tes

Validitas butir soal dalam tes dapat dianalisis menggunakan rumus korelasi product moment, sehingga peneliti dapat menentukan setiap soal termasuk valid atau tidak. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, dengan jumlah siswa yaitu 33 anak, maka nilai $N=33$ dengan taraf signifikansi 5% dan tapat diketahui $r_{\text{tabel}} = 0,3440$. Setelah diketaui nilai r_{tabel} maka soal dikatakan valid jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Dari hasil analisis validitas soal pada lampiran 16 terdapat 20 butir soal yang dapat dikatakan valid yaitu soal nomer 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 24, 25 sedangkan untuk soal yang dinyatakan tidak valid terdapat 5 butir soal yaitu pada soal nomor 2, 11, 18, 21, 23.

b. Analisis Reliabilitas

Reliabilitas bertujuan untuk melihat konsistensi jawaban pada instrumen yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis reliabilitas tes, diperoleh nilai koefisien alpha sebesar 0,76 yang menunjukkan bahwa

reliabilitas tes pada soal pilihan ganda dengan materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal termasuk dalam kategori tinggi karena nilainya lebih besar dari 0,70.

c. Analisis Kesukaran Tes

Uji ini bertujuan untuk mengklasifikasikan soal ke dalam kategori mudah, sedang, atau sukar. Berdasarkan lampiran 18 hasil analisis kesukaran tes dapat diperoleh bahwa terdapat 2 soal dengan kategori mudah, yaitu nomor 3 dan 21. Selain itu, terdapat 23 soal dengan kategori sedang, yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, dan 25.

d. Analisis Daya Beda Tes

Analisis instrumen yang terakhir adalah uji daya beda tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan setiap soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah. Berdasarkan hasil interpretasi daya beda, terdapat 8 soal dengan kriteria baik, yaitu nomor 1, 3, 6, 14, 16, 19, 22, dan 25. Selanjutnya, terdapat 12 soal dengan kriteria cukup, yaitu nomor 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 20, dan 24. Selain itu, terdapat 5 soal dengan kriteria kurang, yaitu nomor 2, 11, 18, 21, dan 23.

3. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen, selanjutnya dilakukan uji normalitas data. Uji ini

bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS versi 25.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.195	27	.010	.925	27	.052
	Posttest A (Kontrol)	.120	27	.200*	.943	27	.145
	Pretest B (Eksperimen)	.120	27	.200*	.965	27	.483
	Posttest B (Eksperimen)	.105	27	.200*	.962	27	.407

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi pada data pretest kelas eksperimen sebesar 0,483 (Asymp.sig), dimana nilai tersebut lebih besar dari alpha 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas eksperimen berdistribusi normal sedangkan nilai signifikansi pada data posttest kelas eksperimen sebesar 0,407 yang juga lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Nilai signifikansi pada data pretest kelas kontrol sebesar 0,052 (Asymp.sig), di mana nilai tersebut lebih besar dari alpha 0,05 sehingga data pretest kelas kontrol berdistribusi normal. Nilai signifikansi pada data posttest kelas kontrol sebesar 0,145 yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data posttest kelas kontrol juga berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel penelitian memiliki kondisi yang sama atau homogen. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene* yang dibantu oleh program SPSS 25. Berikut adalah hasil dari SPSS 25:

Tabel 4. 4 Hasil Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.042	1	53	.839
Pretest	Based on Median	.019	1	53	.892
	Based on Median and with adjusted df	.019	1	49.843	.892
	Based on trimmed mean	.025	1	53	.875

Berdasarkan tabel di atas menggunakan uji *Levene Statistic*, diperoleh nilai signifikansi hasil *pretest* pada *Based On Mean* sebesar $0,839 > \alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* memiliki varians yang homogen. Hal ini menunjukkan bahwa sampel penelitian berada dalam kondisi yang sama.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.015	1	53	.904
Posttest	Based on Median	.026	1	53	.873
	Based on Median and with adjusted df	.026	1	49.972	.873
	Based on trimmed mean	.003	1	53	.953

Berdasarkan tabel diatas menggunakan uji *Levene*, diperoleh nilai signifikansi pada hasil *posttest* sebesar $0,904 > \alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* memiliki varians yang homogen. Hal ini menunjukkan bahwa sampel penelitian berada dalam kondisi yang sama.

c. Uji Hipotesis

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah perlakuan atau pembelajaran memiliki pengaruh terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini digunakan uji *Independent Samples Test* dengan bantuan SPSS 25.

Tabel 4.8 Hasil Uji *Independent Samples Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	.015	.904	-4.861	53	.000	-17.216	3.541	-24.319	-10.112
	Equal variances not assumed			-4.863	52.994	.000	-17.216	3.540	-24.316	-10.116

Berdasarkan tabel *Independent Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPAS yang signifikan antara siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01 yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

d. Uji N-Gain

Pengujian ini untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Uji N-Gain dilakukan

dengan membandingkan nilai pretest dan posttest sehingga dapat diketahui besarnya peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa.

Tabel 4. 6 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	28	.33	1.00	.7017	.20142
NGain_Persen	28	33.33	100.00	70.1746	20.14167
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data N-Gain Score pada kelas eksperimen dengan jumlah sampel 28 siswa. Nilai N-Gain terendah sebesar 0,33 dan nilai tertinggi sebesar 1,00, dengan rata-rata (mean) sebesar 0,7017 serta standar deviasi sebesar 0,20142. Sementara itu, nilai N-Gain Persen memiliki rata-rata sebesar 70,1746, dengan nilai terendah 33,33 dan tertinggi 100,00.

Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai rata-rata sebesar $0,7017 \geq 0,70$ termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01 pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dirancang dan dilaksanakan dengan materi serta alokasi waktu yang sama. Perbedaannya, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Pertemuan pertama pada kelas kontrol (kelas IVA) dilaksanakan pada Selasa, 19 Mei 2026 pukul 07.30 dengan materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Keterlaksanaan modul ajar masuk dalam kategori cukup. Terdapat dua kegiatan pembelajaran yang belum terlaksana secara optimal, yaitu masih sedikit peserta didik yang mengajukan pertanyaan dan guru belum mengulas kembali hasil asesmen formatif karena keterbatasan waktu pembelajaran yang hanya 70 menit. Selain itu, pengondisian peserta didik saat diskusi masih memerlukan waktu yang cukup lama sehingga pelaksanaan pembelajaran belum berjalan secara optimal. Selama pembelajaran berlangsung, beberapa peserta didik masih kurang aktif dalam diskusi dan cenderung menunggu arahan dari guru.

Pertemuan kedua pada kelas kontrol dilaksanakan pada Rabu, 20 Mei 2026 pukul 07.30 dengan materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Keterlaksanaan modul ajar masuk dalam kategori baik. Nilai keterlaksanaan tersebut meningkat karena sebagian besar kegiatan pembelajaran telah

terlaksana sesuai dengan modul ajar. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik mulai lebih aktif dibandingkan pertemuan sebelumnya. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang fokus saat diskusi sehingga guru perlu memberikan arahan dan pendampingan agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Pada akhir pembelajaran, peserta didik mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, meskipun keaktifan dalam menyampaikan pendapat masih belum merata.

Pertemuan ketiga pada kelas kontrol dilaksanakan pada Kamis, 21 Mei 2026 pukul 07.30 dengan materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Keterlaksanaan modul ajar masuk dalam kategori sangat baik. Nilai keterlaksanaan tersebut menunjukkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan modul ajar. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan lebih tertib dibandingkan pertemuan sebelumnya. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam diskusi dan hanya berpartisipasi ketika diminta oleh guru. Selain itu, sebagian peserta didik masih memerlukan bimbingan dalam menyampaikan hasil diskusi dan menyimpulkan materi pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian dilaksanakan pada kelas eksperimen (kelas IVB) yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*. Pertemuan pertama pada kelas eksperimen (kelas IVB) dilaksanakan pada Selasa, 19 Mei 2026 pukul 09.00 dengan materi Keragaman Budaya dan

Kearifan Lokal. Keterlaksanaan modul ajar masuk dalam kategori cukup. Terdapat dua kegiatan pembelajaran yang belum terlaksana secara optimal, yaitu masih sedikit peserta didik yang mengajukan pertanyaan dan guru belum mengulas kembali hasil asesmen formatif karena keterbatasan waktu pembelajaran yang hanya 70 menit. Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik mulai menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan. Hal tersebut terlihat dari keaktifan peserta didik saat berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta semangat mengikuti turnamen menggunakan media *flashcard* untuk memperoleh skor tertinggi bagi kelompoknya. Pada akhir pembelajaran, guru mengumumkan hasil turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi sehingga peserta didik semakin termotivasi mengikuti pembelajaran.

Pertemuan kedua di kelas eksperimen dilaksanakan pada Rabu, 20 Mei 2026 pukul 09.00 dengan materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Keterlaksanaan modul ajar masuk dalam kategori baik. Nilai keterlaksanaan tersebut meningkat karena sebagian besar kegiatan pembelajaran telah terlaksana sesuai dengan modul ajar. Pembelajaran kembali dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat

lebih aktif dan antusias dibandingkan pertemuan sebelumnya. Hal tersebut terlihat dari semangat peserta didik saat berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta mengikuti turnamen untuk memperoleh skor tertinggi bagi kelompoknya. Pada akhir pembelajaran, guru mengumumkan hasil turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi sehingga peserta didik semakin termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pertemuan ketiga pada kelas eksperimen dilaksanakan pada Kamis, 21 Mei 2026 pukul 09.00 dengan materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Keterlaksanaan modul ajar masuk dalam kategori sangat baik. Nilai keterlaksanaan tersebut menunjukkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan modul ajar. Seluruh tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terlaksana sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat semakin aktif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Peserta didik juga lebih cepat menyelesaikan diskusi serta mengikuti kegiatan turnamen dengan tertib dan penuh semangat untuk memperoleh skor tertinggi. Pada akhir pembelajaran, guru mengumumkan hasil turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Selain itu, peserta didik mampu menyimpulkan materi pembelajaran dengan baik dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti menguji cobakan instrumen tes kepada para siswa yang bukan bagian dari sampel penelitian. Peneliti melakukan uji coba instrumen tes kepada siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02 yang berjumlah 33 anak. Instrumen tes ini diuji cobakan dengan maksud untuk mencari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda dari instrumen tes tersebut. Hasil perhitungan validitas dari 25 soal tes terdapat 20 soal yang valid dan 5 soal yang terdeteksi tidak valid. Dengan demikian, soal yang akan digunakan sebagai soal pretest dan posttest yaitu sebanyak 20 soal, sedangkan 5 soal yang tidak valid tidak digunakan kembali.

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai koefisien Alpha sebesar 0,76. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga instrumen tes dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi dan layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran, terdapat 2 soal berkategori mudah dan 23 soal berkategori sedang. Adapun hasil analisis daya beda menunjukkan terdapat 8 soal berkategori baik, 12 soal berkategori cukup, dan 5 soal berkategori kurang.

Setelah instrumen dinyatakan layak digunakan, dilakukan uji normalitas terhadap data pretest dan posttest menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 25. Berdasarkan hasil pengujian, nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,052, posttest kelas kontrol sebesar 0,145, pretest kelas eksperimen sebesar 0,483, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,407. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05,

sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,839 dan posttest sebesar 0,904. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelas relatif sama sebelum kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media flashcard, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 25. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,904 > 0,05$, sehingga interpretasi menggunakan baris *Equal Variances Assumed*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media flashcard dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Untuk memperkuat hasil tersebut, dilakukan uji N-Gain. Berdasarkan hasil output SPSS diperoleh rata-rata N-Gain Score sebesar 0,7017 yang termasuk dalam kategori tinggi ($G \geq 0,7$). Selain itu, diperoleh rata-rata N-Gain Persen sebesar 70,1746. Hasil tersebut semakin menguatkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori-teori yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Thalita dkk. (2019) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok, berdiskusi, saling membantu memahami materi, serta berkompetisi secara sehat melalui kegiatan turnamen. Aktivitas tersebut mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selain itu, penggunaan media *flashcard* turut mendukung keberhasilan pembelajaran. Menurut Daryana dkk. (2026), *flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar atau bertuliskan informasi tertentu yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, menarik, dan bermakna. Penggunaan *flashcard* mampu menarik perhatian siswa, dan mempermudah siswa dalam mengingat konsep-konsep yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Adiputra dan Heryadi (2021), yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas permainan dan kerja sama kelompok dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media flashcard memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Efektivitas tersebut tidak terlepas dari beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, faktor eksternal berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media flashcard memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga berdiskusi dalam kelompok, mengikuti permainan akademik, dan berpartisipasi dalam turnamen, sehingga perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran meningkat. Kondisi tersebut berdampak pada peningkatan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

D. Keterbatasan

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Meskipun demikian, peneliti telah berupaya melaksanakan seluruh tahapan penelitian secara optimal dengan arahan dan bimbingan dari dosen pembimbing. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Keterbatasan Waktu

Pelaksanaan penelitian memiliki keterbatasan waktu karena proses pengambilan data dilakukan pada waktu yang berdekatan dengan pelaksanaan Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS). Kondisi tersebut menyebabkan waktu yang tersedia untuk pelaksanaan penelitian menjadi terbatas. Meskipun demikian, peneliti berupaya memanfaatkan waktu yang tersedia secara maksimal agar seluruh rangkaian penelitian dapat terlaksana sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada peserta didik kelas IV SD Negeri Menganti 01. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil analisis uji *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* juga ditunjukkan oleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 85,17 yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 67,96. Selain itu, hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 0,7017 atau 70,17%, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori tinggi. Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal, seperti motivasi belajar, minat, dan kondisi fisik maupun psikologis peserta didik, maupun faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, dan suasana pembelajaran di kelas.

B. Saran

1. Kepada Guru, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
2. Kepada Peserta Didik, diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta memanfaatkan media *flashcard* secara optimal agar pemahaman terhadap materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal semakin meningkat.
3. Kepada Kepala Sekolah, diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta mendorong guru untuk mengembangkan model dan media pembelajaran yang kreatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Kepada Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda sehingga dapat menjadi referensi dan penyempurnaan bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., dan Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11308/6480>
- Agustina, D., Kurnisa, R., Safa'atun, N., dan Andrian, F. (2025). Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1866–1880. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/tahsinia/article/view/865>
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Yuniansyah, Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., dan Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. CV. Pradina Pustaka Grup.
- Aje, A. U. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) dan Team Games Tournament (TGT)*. CV. Aska Pustaka.
- Amalia, O. L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., dan Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., dan Annisaa, E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2, 9–15. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/generics/article/view/12271/7192>
- Anantasia, G. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *ADIBA: Journal Of Education*, 5(2), 183–192. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/811/800>
- Aprilianti, W., Mukmin, B. A., dan Putra, A. S. G. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Skala Kelas VI SDN Burengan 02 Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 503–513. <https://jurnal.ciptamediaharmoni.id/index.php/ptk/article/view/592/289>
- Astuti, A. D. (2025). Sosialisasi Pentingnya Pendidikan dalam Menghadapi Tantangan Global. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 6–9. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/bijaksana/article/view/10060/5553>
- Astuti, N. F., Suryana, A., dan Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/30466>
- Aszari, E., Nuvitalia, D., dan Artharina, F. P. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Coopertative Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Materi Wujud Zat dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPAS dan Keterampilan Kolaborasi di SDN 3 Ngambakrejo. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(1), 32–42. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/16588/7626>
- Az-Zahra, A., Abdullah, V., dan Marini, A. (2023). Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Jurnal Pendidikan*

- Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 985–996. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/download/5934/4459>
- Azizah, A. H., Maharani, N., Fatimah, G. N., Febrianti, A. T., dan Haslinda. (2025). Eksplorasi Strategi Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 172–181. <https://journal.ycn.or.id/index.php/inobel/article/view/75>
- Cahyani, E. R., dan Fadlillah, M. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Di UPT SD Negeri 174 Gresik. *Journal of Education for All*, 02(03), 134–143. <https://www.mediaarrahan.com/ojs/index.php/edufa/article/view/157/138>
- Da'iah, M. K., dan Senen, A. (2025). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament dan Team Assisted Individualization terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(4), 7009-7024. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/3262/1388/>
- Daruhadi, G., dan Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443. <https://ulilalbabinstitute.co.id/index.php/J-CEKI/article/view/5181/4124>
- Daryana, A., Rahmawati, R., dan Hidayat, D. (2026). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. *J-PIAUD: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1–8. <https://ejournal.stitlakbok.ac.id/index.php/bimbi/article/view/44/48>
- Dendodi, Qunitah, Nurahlina, N., dan Aprilia, A. (2025). Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1750–1758. <https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/746>
- Dewi, F. M., dan Wilujeng, B. Y. (2020). Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Menerapkan Keselamatan Kerja Bidang Kecantikan. *Jurnal Tata Rias*, 09(20), 429–437. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/view/34752/30898>
- Fadillah, D. N., Suharyanto, dan Untari, P. R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa : Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 5, 319–325. <https://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/487/451>
- Fatimah, L. U., dan Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64. <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/almanar/article/view/115/104>
- Haliza, N., dan Dwi, D. F. (2025). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Organ Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 106815 Marindal Tahun Pelajaran 2024-2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 348–361. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28346/15274>
- Harianja, M. R., Yusup, M., dan Siahaan, S. M. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, dan Sains*, 13(2), 304–310. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/intelektualita/article/view/25168/8345>

- Harpiani, S., Inayah, M., Ampy, E. S., Setiawan, A., dan Sridela, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Digital sebagai Upaya Mengatasi Problematika Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 553–565. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/1012/473>
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., dan Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *GABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. <https://journal.aira.or.id/index.php/gabdimas/article/view/582/149>
- Hidayat, U. S. (2016). *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Yayasan Budhi Mulia Sukabumi.
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(1), 1–15. <http://jurnal.azkahafidzmaulana.my.id/index.php/ilpen/article/view/37>
- Hopipah, R., Mulya, D. A., Rientia, R., dan Pitri, A. (2026). Penerapan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 82/VI Rantau Limau Kapas Tahun Pelajaran 2024/2025. *MEERAN: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(2018), 1–10. <https://ejournal.mejailmiah.com/index.php/meeran/article/view/287/145>
- Husain, H. (2022). *Model Kooperatif Tipe NHT Dalam Pembelajaran Matematika : Dengan Pendekatan Quantum Teaching*. CV. Ruang Tentor.
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., dan Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377–1384. <https://ulilalbabinstitute.co.id/index.php/J-CEKI/article/view/7007/5922>
- Jannah, M., Wulandari, A., Hidayati, N., dan Dewi, K. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Matematika Di SMP Negeri 6 Probolinggo. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA dan Teknologi*, 2(2), 102–109. <https://ejournal.imbima.org/index.php/galaxy/article/view/545/316>
- Kholidah, D. R., dan Itasari, W. (2023). Penerapan Literasi Sosial Budaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV MI Ihyauddin Ngayung Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *AN-NASHR: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 70–75. <https://jurnal.asy-syifa.id/index.php/an-nashr/article/view/20>
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 1776–1785. <https://www.academia.edu/download/89671124/2571.pdf>
- Mamuaya, N. C., Wahyudi, Syah, N., Arifin, Z., Kurniawan, J., Pratama, A. H. S., Sari, I. G. P., Sukoco, H., Hermawati, L., Asmalinda, dan Hermawati, L. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Azzia Karya Bersama.
- Marlita, I. N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646–1660.

- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17/5>
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., dan Annisa, S. (2021). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya Pendahuluan Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menentukan masa depan bangsa . Pendidikan yang berkualitas dapat ditempuh melalui Sekolah Dasar, Sekolah Men. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137–156. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/dirasat/article/view/2648/1305>
- Mulyadi, W., dan Maulana, I. (2025). Kreativitas Guru dalam Menanamkan Sikap Disiplin Melalui Manajemen Kelas. *Kreatif: Jurnal Pemikiran Pendidikan Agama Islam*, 24, 79–88.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685/1908>
- Ningsih, W., Sari, M. E., dan Prasetyo, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 3. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/30466>
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., dan Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas IV di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1), 83–91. <https://ccg-edu.org/index.php/get/article/view/142/102>
- Nurhalimah, S., Hidayati, Y., Rosidi, I., dan Hadi, W. P. (2022). Hubungan Antara Validas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda PAS. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 4(3), 249–257. <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/8682/6502>
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., dan Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 1–7. <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/JSPH/article/view/1310/571>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://www.academia.edu/download/114616167/2338.pdf>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. CV. Deepublish.
- Ponidi, Dewi, N. A. K., Trisnawati, Puspita, D., Nagara, E. S., Kristin, M., Puastuti, D., Andewi, W., Anggraeni, L., dan Utami., B. H. S. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Penerbit Adab.
- Pujiharti, E. S. (2025). Instrumen dan Pengumpulan Data dalam Meningkatkan Kualitas Data Pada Penelitian Pendidikan. *AN NAHDLIYYAH: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 35–47. <https://ejournal.stainu-malang.ac.id/index.php/annahdliyah/article/view/81/79>
- Rachmawan, M. R., Suryana, D., dan Mahendra, H. H. (2025). Penggunaan Media Flash Card

- untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Sunda Siswa Kelas V SDN Bantargedang. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 4(1), 38–47. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jipi/article/view/1719/871>
- Rahmawati, S. T., Wijayama, B., Rahmayanti, N., dan Utami, C. P. C. (2023). *Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Era Digital*. Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Ramadani, A., Rohmaniah, H. F., Syafitri, D. L., Hermawan, C., dan Mustikawati, A. (2025). Perspektif Guru Tentang Rancangan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa (Student Centered Learning). *Biologiei Educația: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 59–68. <https://jurnal.untag-banyuwangi.ac.id/index.php/bioeducatijournal/article/view/406/398>
- Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., Ulhilma, N., Wazabirah, A., Hidayatullah, R., dan Harmonedi. (2025). Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan : Antara Validitas dan Representativitas. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 3(2), 574–585. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim/article/view/1021/477>
- Ritonga, R., Syahriani, W., Surbakti, A. A., Sintia, L., Harahap, K. S., Sella, F. A., dan Khairani, S. (2025). Peran Lingkungan Sekolah dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 5, 10677–10685. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/download/3649/3745>
- Roflin, E., Liberty, I. A., dan Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran* (M. Nasrudin (ed.)). PT. Nasya Expanding Management.
- Roghib, M. A., dan Arini, A. (2025). Implementasi Metode Cooperative Learning Type Jigsaw Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Mata Pelajaran Fiqih di MA Darussalam Ngesong Sengon Jombang. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(4), 460–469. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/view/5095/4429>
- Sabir, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo. (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Palopo*).
- Safitri, D., Anggraeni, M., Hajija, R. N., Maya, W. S. E. P. S., dan Shofia, A. (2025). Efektivitas Media Flashcard Edukatif “SmartFlash” dalam Meningkatkan Short Term Memory Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikomuda Connectedness*, 5(1), 27–35. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jipmc/article/view/3389/1565>
- Sakinah, T. A., Mardatilah, W. Z., dan Gusmaneli. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 01(2), 76–89. <https://aksaraakademiaid.com/index.php/al-afkar/article/view/70/59>
- Saputra, I. P. S. D. A., Hita, P. A. D., dan Mahotama, I. B. G. J. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(8), 612–616. <http://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/article/view/1086/931>
- Saputri, L., dan Mardiaty. (2025). Desain Penelitian Quasi Eksperimen dalam Penelitian Pendidikan: Kajian Pustaka. *Jurnal Serunai Matematika*, 17(2), 78–87. <https://www.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/jf/article/view/1771>

- Sari, N., Ananda, R., dan Fauziddin, M. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548–1557. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/1444/642>
- Sensualita, I., Prabawa, D., Fatma, E. A., Nuryanti, Anggraeni, P., Suciati, D., Ratnasari, Susiana, E., Solikin, Anisyah, Winartriningsih, Riyanti, Ningsih, S., Sundari, L. Y., Sutarti, Latun, U., Setiawan, E., Ariningsih, N., Siwi, U. P., ... Yulieni, K. (2020). *Meningkat Kualitas Pembelajaran Guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit Pustaka Rumah Cinta.
- Sianipar, T. (2025). Penerapan Model Kooperatif TGT pada Mata Pelajaran Agama Islam untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama dalam Diskusi di Sekolah. *Analysis: Journal of Education*, 3(1), 171–177. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/1468/1125>
- Sinaga, N., Ranta, L., dan Padallingan, Y. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN 4 Rantepao. *AL-MUJAHIDAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 06(01). <https://ejournal.iaihnw-lotim.ac.id/almujahidah/index.php/Al-mujahidah/article/view/271/178>.
- Slavin, R. E. (1982). *Cooperative learning: Student teams—What research says to the teacher*. Washington, DC: National Education Association.
- Slavin, R. E. (1991). *Student team learning: A practical guide to cooperative learning*. Washington, DC: National Education Association.
- Sonia, G., dan Arifin, M. L. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPAS. *Dialektika Jurnal Pendidikan*, 7, 334–347. <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/dfkip/article/view/1647/1045>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2657/1498>
- Sugiono, Noerdjanah, dan Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://jurnalketerampilan.fisik.com/index.php/jpt/article/view/167/124>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. ALFABETA.
- Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106–117. <http://journal.unas.ac.id/pujangga/article/download/321/219>
- Suriani, N., Risnita, dan Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/55/32>

- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., dan Darsinah. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 689–706. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17102/8959>
- Switri, E. (2025). *Cooperative Learning, Teori, Prinsip Dan Model*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sya'adah, U., Sutrisno, dan Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/15073/7386>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., dan Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20543/10313>
- Ulum, M. (2017). Analisis Butir Soal Ulangan Harian Pada Mata Pelajaran Ekonomi KD 3.1 Pendapatan Nasional Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 5(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/20521/18809>
- Wardhani, N. A., dan Susianti, O. M. (2025). Efektivitas Benda Konkret Dalam Pembelajaran Kooperatif Operasi Bilangan Cacah Besar Sekolah Dasar Kelas IV. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 6(1), 131–143. <https://jurnal.idaqu.ac.id/index.php/jispe/article/view/698/409>
- Wardianti, R., dan Rini, T. P. W. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model PBL, TGT dan Metode Eksperimen Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 269–279. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/230/231>
- Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., dan Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3057>
- Yusiana, U., dan Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 23–33. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/44636>
- Yusnaldi, E. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *NIZHAMIYAH*, XII(1), 1–10. https://jurnal.unipasby.ac.id/jurnal_inventa/article/view/6197/4240
- Yusuf, M., Marauleng, A., Syam, I., Masita, S., dan Marsuanti. (2024). Efektivitas Ragam Metode Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 233–246. <https://journal.salahuddinal-ayyubi.com/index.php/ALJPAI/article/view/70/844>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Observasi Skripsi



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/1035/Ybk.041.8/TA/2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Observasi Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Menganti 01
di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Silvia Ardiyanti
NIM : 22CJ10024
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul "Efektivitas Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flasheard Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV".

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Kepala Sekolah untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **Hari Jumat, 12 Desember 2025 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 11 Desember 2025
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK: 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 2. Hasil Wawancara Guru Kelas IVA

INSTRUMEN WAWANCARA

Untuk Guru

Nama Sekolah : SD Negeri Menganti 01
Alamat Sekolah : Jl. Soekarno-hatta No. 82 Menganti, Kec. Kesugihan
Nama Guru Kelas IVA : Meiliya Dwi Nastiti
Hari/ tanggal wawancara : Selasa, 16 Desember 2025

DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN
Bagaimana Ibu melihat karakteristik belajar siswa kelas IV dalam mengikuti pembelajaran IPAS, terutama dalam konteks penerapan kurikulum yang berlaku saat ini?	Anak-anak kelas IV lebih mudah memahami kalau pembelajaran disertai dengan contoh nyata. Namun, mereka masih cepat bosan jika penjelasannya terlalu panjang atau kurang bervariasi.
Selama Ibu mengajar di kelas IV, tantangan apa saja yang sering Ibu temui ketika siswa mempelajari materi IPAS di kelas?	Tantangan utamanya menjaga fokus siswa kalau materinya banyak. Penjelasan, mereka cepat kehilangan perhatian. Selain itu, kemampuan siswa juga berbeda-beda, jadi ada yang cepat paham, ada yang perlu dibimbing lebih lama.
Selama Ibu mengajar di kelas IV, strategi atau model pembelajaran seperti apa yang biasanya Ibu gunakan agar pembelajaran IPAS, termasuk pada materi “Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal”, terasa lebih mudah dipahami oleh siswa?	Biasanya saya menggunakan metode penjelasan, tanya jawab dan latihan soal. Kadang disertai sederhana, tapi belum menggunakan model pembelajaran tertentu secara khusus.

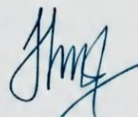
Menurut Ibu, bagaimana peran aktivitas kolaboratif dalam membantu siswa memahami materi IPAS sesuai tuntutan kurikulum?	Sangat membantu. Siswa bisa saling menjelaskan dan biasanya lebih Percaya diri saat belajar bersama teman .
Bagaimana respon siswa ketika Ibu mengajak mereka mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan atau aktivitas kompetitif?	Mereka sangat antusias. Kalau ada unsur permainan, suasana kelas jadi lebih hidup dan siswa lebih semangat belajar.
Dalam pengalaman Ibu, bagaimana pemanfaatan media visual, misalnya kartu bergambar, dalam membantu siswa memahami konsep IPAS, khususnya pada materi Kenagamaan Budaya dan Kearifan Lokal?	Media visual sangat membantu. Anak-anak lebih mudah memahami Kalau melihat gambar. Tapi Penggunaan kartu seperti flashcard belum pernah saya gunakan Secara khusus.
Kegiatan pembelajaran seperti apa yang membuat siswa menjadi lebih fokus dan antusias ketika mempelajari materi IPAS, menurut pengamatan Ibu?	Kegiatan kelompok dan aktivitas yang melibatkan gerak atau interaksi langsung .

Bagaimana pandangan Ibu mengenai kegiatan belajar dalam kelompok kecil dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS?	Belajar kelompok kecil efektif. Karena siswa saling bantu. Biasanya pemahaman mereka jadi lebih baik.
Menurut Ibu, faktor-faktor apa saja yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dalam pelaksanaan kurikulum saat ini?	Siswa harus ikutserta aktif dalam pembelajaran dan materi harus di jelaskan dengan contoh yang mudah.
Berdasarkan penjelasan yang Ibu berikan kepada saya, saya bermaksud menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard pada mata pelajaran IPAS dengan materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal, lantas apa harapan dalam penerapan model tersebut?	Saya berharap siswa lebih aktif dan semangat belajar. Kalau pembelajaran dibuat seperti permainan, mungkin mereka lebih memahami materi. Mudah

- Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan kebenaran atas jawaban diatas!

Cilacap, 16 Desember 2025

Guru Kelas IVA



Meiliya Dwi Nastiti, S.Pd
NIP. -

Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Kelas IVB

INSTRUMEN WAWANCARA

Untuk Guru

Nama Sekolah : SD Negeri Menganti 01
 Alamat Sekolah : Jl. Sockarno-hatta No. 82 Menganti, Kec. Kesugihan
 Nama Guru Kelas IVB : Puji Rahayu, S.Pd
 Hari/ tanggal wawancara : Selasa, 16 Desember 2025

DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN
Bagaimana Ibu melihat karakteristik belajar siswa kelas IV dalam mengikuti pembelajaran IPAS, terutama dalam konteks penerapan kurikulum yang berlaku saat ini?	Siswa kelas IV lebih senang belajar dengan kegiatan yang melibatkan mereka langsung. Mereka lebih mudah memahami kalau ada gambar, contoh nyata, atau aktivitas kelompok.
Selama Ibu mengajar di kelas IV, tantangan apa saja yang sering Ibu temui ketika siswa mempelajari materi IPAS di kelas?	Beberapa siswa kurang fokus kalau pembelajaran terlalu lama penjelasan. Selain itu, masih ada siswa yang sulit menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Adapun materi yang sulit dipahami saat ini adalah keberagaman tradisi dan budaya di Indonesia.
Selama Ibu mengajar di kelas IV, strategi atau model pembelajaran seperti apa yang biasanya Ibu gunakan agar pembelajaran IPAS, termasuk pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal, terasa lebih menyenangkan mudah dipahami oleh siswa?	Saya menggunakan metode penjelasan, tanya jawab dan diskusi kelompok serta permainan sederhana tetapi jarang di karenakan khawatir kelasnya ramai mengganggu kelas lain.

Menurut Ibu, bagaimana peran aktivitas kolaboratif dalam membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal?	Kolaborasi membantu siswa saling berbagi pengetahuan tentang berbagai budaya dan kearifan lokal di daerah masing-masing, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan menyenangkan.
Bagaimana respon siswa ketika Ibu mengajak mereka mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan atau aktivitas kompetitif?	Siswa terlihat antusias dan bersemangat, karena permainan membuat mereka lebih mudah memahami keragaman budaya dan kearifan lokal, sambil merasa senang dan tertantang.
Dalam pengalaman Ibu, bagaimana pemanfaatan media visual, misalnya kartu bergambar, dalam membantu siswa memahami konsep Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal?	Media visual seperti kartu bergambar sangat membantu siswa mengenal berbagai pakaian adat, rumah tradisional, makanan khas, dan tradisi daerah secara lebih konkret dan menarik.
Kegiatan pembelajaran seperti apa yang membuat siswa menjadi lebih fokus dan antusias ketika mempelajari materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal?	Kegiatan seperti pameran mini budaya, bermain peran, dan kuis kelompok membuat siswa lebih fokus dan antusias karena mereka terlibat langsung dan merasa bangga dengan budaya sendiri.
Bagaimana pandangan Ibu	Sangat positif, karena topik ini menumbuhkan rasa cinta tanah air, menghargai perbedaan, dan menjaga warisan budaya bangsa.

mengenai kegiatan belajar dalam kelompok kecil dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS?	Sangat paham, tapi tetap perlu Pengawasan supaya semua ikut bekerja.
Menurut Ibu, faktor-faktor apa saja yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dalam pelaksanaan kurikulum saat ini?	Pembelajaran harus melibatkan siswa aktif dan penggunaan media yang digunakan membantu mereka memahami konsep materi pembelajaran.
Berdasarkan penjelasan yang Ibu berikan kepada saya, saya bermaksud menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard pada mata pelajaran IPAS dengan materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal, lantas apa harapan ibu dalam penerapan model tersebut?	Saya berharap Siswa bisa lebih termotivasi, aktif bekerja sama, dan lebih mudah memahami materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal karena belajar sambil bermain.

- Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan kebenaran atas jawaban diatas!

Cilacap, 16 Desember 2025

Guru Kelas IVB

Puji Rahayu, S.Pd
NIP 199007212019022007

Lampiran 4 Hasil Lembar Observasi kelas IVA

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri Menganti 01
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : IV
Hari/Tanggal : 16 Desember 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Observasi harus berada pada posisi yang tidak mengganggu proses pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa.
2. Observasi memberikan skor dengan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai.

No.	Tahapan	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
			Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal	Guru mengkondisikan siswa sebelum pembelajaran dimulai	✓			✓		
		Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari	✓				✓	
		Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	✓				✓	
		Guru menunjukan media, sumber belajar, alat atau bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran	✓					✓
2.	Kegiatan Inti	Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media	✓				✓	
		Siswa diam dan memperhatikan guru saat guru sedang menyampaikan materi	✓				✓	
		Siswa aktif mengajukan pertanyaan saat pemaparan materi		✓				

		Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik	✓		✓			
		Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran serta media yang digunakan guru	✓		✓			
3.	Kegiatan Penutup	Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari	✓			✓		
		Guru memberikan dorongan atau motivasi untuk menanamkan kebiasaan positif pada siswa	✓			✓		
		Guru melaksanakan kegiatan penenangan yang menyenangkan (bernyanyi, bercerita, dll)		✓				
		Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya		✓				

Keterangan :
 Skor 1 : Kurang
 Skor 2 : Cukup
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat Baik

Cilacap, 16 Desember 2025
 Guru Kelas IVA



Meiliya Dwi Nastiti, S.Pd
 NIP. -

Lampiran 5. Hasil Lembar Observasi Kelas IVB

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri Menganti 01
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : IV
Hari/Tanggal : 16 Desember 2025

B. Petunjuk Pengisian

3. Observasi harus berada pada posisi yang tidak mengganggu proses pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa.
4. Observasi memberikan skor dengan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai.

No.	Tahapan	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
			Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal	Guru mengkondisikan siswa sebelum pembelajaran dimulai	✓				✓	
		Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari	✓				✓	
		Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	✓					✓
		Guru menunjukan media, sumber belajar, alat atau bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran	✓					✓
2.	Kegiatan Inti	Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media	✓				✓	
		Siswa diam dan memperhatikan guru saat guru sedang menyampaikan materi	✓			✓		
		Siswa aktif mengajukan pertanyaan saat pemaparan materi		✓				

		Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik	✓			✓		
		Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran serta media yang digunakan guru	✓			✓		
3.	Kegiatan Penutup	Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari	✓				✓	
		Guru memberikan dorongan atau motivasi untuk menanamkan kebiasaan positif pada siswa	✓				✓	
		Guru melaksanakan kegiatan penenangan yang menyenangkan (bernyanyi, bercerita, dll)			✓			
		Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya			✓			

Keterangan :
 Skor 1 : Kurang
 Skor 2 : Cukup
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat Baik

Cilacap, 16 Desember 2025
 Guru Kelas IVB



Puji Rahayu, S.Pd
 NIP. 199607212019022007

Lampiran 6. Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IVA

HASIL ASESMEN SUMATIF IPAS TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelas : IV A

KKTP : 70

NO.	NAMA SISWA	NILAI	KETUNTASAN
1.	Abyan Nandana	80	Tuntas
2.	Adiba Nur Shakilah	72	Tuntas
3.	Aditya Satria Wibawa	48	Tidak Tuntas
4.	Aidil Galih Maulana	56	Tidak Tuntas
5.	Arkania Vishaka Crescentia	90	Tuntas
6.	Faisza Al Fariski	58	Tidak Tuntas
7.	Jeslyn Azizah Febrianti	46	Tidak Tuntas
8.	Kayla Safiya	85	Tuntas
9.	Linda Pramudia	56	Tidak Tuntas
10.	Mentari Selma Agustin	82	Tuntas
11.	Mutiara Adzani Purwa Wasesa	46	Tidak Tuntas
12.	Naura Aqilah Vebiyanto	78	Tuntas
13.	Olivia Anggraeni	68	Tidak Tuntas
14.	Rangga Dwi Aprilio	56	Tidak Tuntas
15.	Rania Azzahra Shaqueena	56	Tidak Tuntas
16.	Raymond Yulvan Arsenio	46	Tidak Tuntas
17.	Riani Muti'a Azzahra	46	Tidak Tuntas
18.	Shiddiq Khoirul Anam	52	Tidak Tuntas
19.	Surya Gemilang	70	Tuntas
20.	Syaekhul Islam	56	Tidak Tuntas
21.	Syaqila Feiyaz Adintia	70	Tuntas
22.	Veika Putri Rakhmanto	56	Tidak Tuntas
23.	Willy Firmansyah	40	Tidak Tuntas
24.	Yulia Tri Selfiani	40	Tidak Tuntas
25.	Zakkiyah Inayah Damayanti	40	Tidak Tuntas
26.	Sofia Nur Fhauziah	46	Tidak Tuntas
27.	Aisyah Nur Hakim	52	Tidak Tuntas
Jumlah		1591	
Rata-rata		59	

Cilacap, 20 Januari 2026
Guru Kelas IVA



Meiliya Dwi Nastiti, S.Pd
NIP. -

Lampiran 7. Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IVB

HASIL ASESMEN SUMATIF IPAS TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelas : IV B

KKTP : 70

NO.	NAMA SISWA	NILAI	KETUNTASAN
1	Ahmad Qowiyyul Azam	50	Tidak Tuntas
2	Aisyah Sakhila Marwa	52	Tidak Tuntas
3	Anindya Kinara Putri	48	Tidak Tuntas
4	Annisatuz Zahra	70	Tuntas
5	Ariqah Mahmudah Sukmawah	48	Tidak Tuntas
6	Asya Setyaningrum	73	Tuntas
7	Avin Ahlan Maulana	50	Tidak Tuntas
8	Bagus Aji Purnomo	49	Tidak Tuntas
9	Dinda Etania Putri	48	Tidak Tuntas
10	Dinda Tri Hapsari	90	Tuntas
11	Faeyza Alif Maulana	39	Tidak Tuntas
12	Fathin Cahya Kinanti	50	Tidak Tuntas
13	Hafizah Azzahrah Nur Abdullah	48	Tidak Tuntas
14	Hibban Adila Afham	50	Tidak Tuntas
15	Krishna Arya Satya	48	Tidak Tuntas
16	Muhamad Rendra Maulana	39	Tidak Tuntas
17	Muhammad Aqso Muttaqin	88	Tuntas
18	Nabila Bilqis Atsilah	82	Tuntas
19	Nadila Rousa Tibris	50	Tidak Tuntas
20	Raka Safril Azala	48	Tidak Tuntas
21	Rayi Apta Munindra	39	Tidak Tuntas
22	Shafiyyah Qarita Nugroho	35	Tidak Tuntas
23	Syahrul Al Hafids	50	Tidak Tuntas
24	Syifa Hasna Kamila	78	Tuntas
25	Yuma Nadine Callista Maharani	85	Tuntas
26	Zakariya Abu Ihsan	48	Tidak Tuntas
27	Dea Permata Sari	80	Tuntas
28	Nico Febbriyansyah	50	Tidak Tuntas
Jumlah		1652	
Rata-rata		59	

Cilacap, 20 Januari 2026
Guru Kelas IVB



Puji Rahayu, S.Pd
NIP. 199607212019022007

Lampiran 8. Daftar Penelitian yang Relevan

No.	Komponen	Keterangan
1.	Judul	Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar
	Penelitian	Nurmala Sari, Rizky Ananda, dan Moh Fauziddin.
	Tahun	2022
	Link Jurnal	https://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/1444/642
	Hasil Penelitian	Terdapat peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini melalui penerapan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) yang terlihat dari tahap pratindakan, siklus 1 dan siklus II.
	Persamaan	Model pembelajaran yang di teliti yaitu Model Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di Sekolah Dasar.
	Perbedaan	Penelitian ini dilakukan ditingkat kelas III yang menggunakan jenis penelitian PTK dan berfokus meneliti keterampilan kerjasama siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada kelas IV dengan penelitian kuantitatif yang berfokus mengkaji efektivitas model kooperatif tipe TGT dengan bantuan media <i>flashcard</i> terhadap hasil belajar IPAS.
2.	Judul	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa
	Penelitian	Umi Sya'adah, Sutrisno, dan Nurinna Happy
	Tahun	2023
	Link Jurnal	https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/15073/7386
	Hasil Penelitian	Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan kartu soal terbukti efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa daripada model pembelajaran konvensional yang terlihat dari uji Hotelling T^2 .
	Persamaan	Mengkaji Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media dan mengkaji hasil belajar siswa.
	Perbedaan	Penelitian ini dilakukan di jenjang SMP kelas VIII yang menggunakan kartu soal sedangkan kebaruan penelitian yang akan dilakukan pada siswa SD kelas IV dengan bantuan media <i>flashcard</i> .
3.	Judul	Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa : Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar
	Penelitian	Destya Nuryandara Fadillah, Suharyanto, dan Puji Rahayu Untari
	Tahun	2024

	Link Jurnal	https://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/487/451
	Hasil Penelitian	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas V SDN Ngadirejo 3 Kartasura terbukti efektif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang terlihat dari tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus II.
	Persamaan	Mengkaji Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Mata Pelajaran IPAS.
	Perbedaan	Penelitian ini berfokus pada keaktifan siswa kelas V, sedangkan kebaruan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan penelitian kuantitatif yang berfokus meneliti hasil belajar IPAS siswa kelas IV dengan bantuan media <i>flashcard</i> .
4.	Judul	Efektifitas Model Pembelajaran <i>Coopertative</i> Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Kelas IV Materi Wujud Zat dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPAS dan Keterampilan Kolaborasi di SDN 3 Ngambakrejo
	Penelitian	Erina Aszari, Duwi Nuvitalia, dan Filia Prima Artharina
	Tahun	2024
	Link Jurnal	https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/16588/7626
	Hasil Penelitian	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti efektif terhadap hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi kelas IV SD N 3 Ngambakrejo yang ditunjukkan pada hasil Independent Samples Test yang terjadi perbedaan rata-rata antara hasil belajar IPAS pada kelompok kontrol dan eksperimen.
	Persamaan	Mengkaji Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di Kelas IV Sekolah Dasar.
	Perbedaan	Penelitian terdahulu berfokus meneliti hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi pada materi wujud zat, dan perubahannya sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan berfokus pada hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal dengan bantuan media <i>flashcard</i> .
5.	Judul	Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPAS
	Penelitian	Gina Sonia, dan Muh. Luqman Arifin
	Tahun	2023
	Link Jurnal	https://journal.peradaban.ac.id/index.php/dfkip/article/view/1647/1045
	Hasil Penelitian	Model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi powtoon terbukti efektif dan dapat meningkatkan terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS yang ditunjukkan pada uji Paired Sample T-test dengan bantuan SPSS 16.

	Persamaan	Mengkaji Efektivitas Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di Kelas IV Sekolah Dasar dan mengkaji hasil belajar IPAS.
	Perbedaan	Penelitian terdahulu mengkaji dengan bantuan aplikasi Powtoon, sedangkan penelitian yang akan diteliti mengkaji dengan bantuan media <i>flashcard</i> dan dianalisis dengan bantuan aplikasi SPSS 25.

Lampiran 9. Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa yang diberi perlakuan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament Berbantuan media Flashcard

No	Aspek Aktivitas Pembelajaran TGT	Indikator Observasi	No. Soal
1.	Perhatian terhadap materi	Saat guru menyampaikan materi, siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan	1
		Saat guru menyampaikan materi, siswa mencatat informasi penting	2
		Saat pembelajaran berlangsung, siswa fokus mengikuti penyampaian materi tanpa melakukan aktivitas di luar pembelajaran	3
2.	Keterlibatan dalam pembelajaran	Saat guru bertanya, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan	4
		Saat pembelajaran berlangsung, siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami	5
		Saat pembelajaran berlangsung, siswa mengikuti tahapan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir sesuai arahan guru	6
3.	Diskusi kelompok (Teams)	Saat diberikan LKPD kelompok, siswa mengerjakan sesuai instruksi	7
		Saat diskusi kelompok, siswa menyampaikan ide atau pendapat	8
		Saat diskusi kelompok, siswa menanggapi pendapat teman	9
		Saat kerja kelompok, siswa bekerja sama menyelesaikan tugas	10
4.	Turnamen (<i>Games Tournament</i>)	Saat turnamen berlangsung, siswa mengikuti aturan permainan	11
		Saat turnamen berlangsung, siswa tetap fokus pada kegiatan	12
		Saat turnamen berlangsung, siswa menjawab soal yang diberikan	13

		Saat turnamen berlangsung, siswa menunjukkan kejujuran dalam menjawab soal	14
		Saat turnamen berlangsung, siswa tetap tenang dan tidak mengganggu peserta lain	15
		Saat turnamen berlangsung, siswa menggunakan waktu yang tersedia secara efektif untuk menyelesaikan soal	16
5.	Penghargaan tim	Saat hasil skor diumumkan, siswa memperhatikan hasil yang diperoleh	17
		Saat pemberian penghargaan, siswa menerima hasil dengan sikap sportif	18
6.	Pelaksanaan tugas	Saat evaluasi, siswa mengerjakan soal secara mandiri sesuai dengan intruksi	19
		Saat evaluasi, siswa menyelesaikan tugas tepat waktu	20

Lampiran 10. Kisi-kisi Instrumen Tes

Bab : Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal

Kelas/ Semester : IV/II

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Jumlah Soal : 25

Capaian Pembelajaran: Peserta didik mengenal keragaman budaya di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator kompetensi	Indikator soal	Level kognitif	No. Soal
Mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui pengamatan dan penelusuran	Peserta didik memahami konsep kearifan lokal	Peserta didik dapat menentukan pengertian kearifan lokal	C1	1
	Peserta didik mengidentifikasi kearifan lokal	Disajikan beberapa contoh kearifan lokal, peserta didik dapat menentukan kearifan lokal yang berkaitan dengan pengelolaan sumber daya alam	C2	2

		Disajikan gambar kearifan lokal, peserta didik dapat menentukan nama kearifan lokal yang sesuai.	C2	3
		Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menentukan ciri-ciri kearifan lokal	C2	4
		Peserta didik dapat menentukan nama tradisi daerah berdasarkan deskripsi	C2	5
	Peserta didik memahami nilai dan hubungan budaya	Peserta didik dapat menentukan nilai dalam tradisi	C2	6
		Disajikan gambar, peserta didik dapat menentukan faktor yang memengaruhi bentuk budaya	C2	7
		Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menentukan makna tradisi	C2	8
Memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif (wawancara, diskusi, dll)	Peserta didik menerapkan pelestarian budaya	Disajikan kasus, peserta didik dapat menentukan tindakan pelestarian melalui teknologi	C3	9
	Peserta didik menerapkan kearifan lokal	Disajikan masalah, peserta didik dapat menentukan solusi berdasarkan kearifan lokal	C3	10
	Peserta didik menerapkan sikap terhadap budaya	Disajikan kasus, peserta didik dapat menentukan sikap menghargai keberagaman	C3	11
	Peserta didik menerapkan pelestarian budaya	Disajikan gambar, peserta didik dapat menentukan bentuk pelestarian budaya di sekolah	C3	12
	Peserta didik menerapkan manfaat budaya	Disajikan kegiatan, peserta didik dapat menentukan dampak kegiatan budaya	C3	13
	Peserta didik menganalisis	Disajikan kasus, peserta didik dapat menganalisis	C4	14

	hubungan budaya	hubungan budaya dengan lingkungan		
	Peserta didik menganalisis pernyataan budaya	Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menganalisis ketepatan isi laporan budaya	C4	15
	Peserta didik menganalisis dampak budaya	Disajikan kasus, peserta didik dapat menganalisis dampak perubahan budaya	C4	16
	Peserta didik menganalisis pengaruh lingkungan	Disajikan gambar, peserta didik dapat menganalisis pengaruh kondisi geografis terhadap budaya	C4	17
Menunjukkan sikap bangga serta mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan	Peserta didik mengevaluasi sikap budaya	Disajikan kasus, peserta didik dapat menilai sikap terhadap keberagaman budaya	C5	18
	Peserta didik mengevaluasi pelestarian budaya	Disajikan kasus, peserta didik dapat menilai ketepatan pelestarian budaya	C5	19
	Peserta didik mengevaluasi perilaku sosial	Disajikan kasus, peserta didik dapat menilai dampak perilaku terhadap budaya	C5	20
	Peserta didik mengevaluasi peran teknologi	Peserta didik dapat menilai efektivitas media sosial dalam pelestarian budaya	C5	21
	Peserta didik mengevaluasi dampak budaya	Disajikan kasus, peserta didik dapat menilai dampak komersialisasi budaya	C5	22
	Peserta didik merancang strategi pelestarian	Disajikan masalah, peserta didik dapat menentukan strategi pelestarian budaya	C6	23
	Peserta didik merancang program budaya	Disajikan konteks sekolah, peserta didik dapat menentukan program budaya	C6	24
	Peserta didik merancang pengembangan budaya	Disajikan gambar, peserta didik dapat menentukan strategi pengembangan budaya	C6	25

Keterangan:

C1: Mengingat

C2: Memahami

C3: Menerapkan

C4: Menganalisis

C5: Mengevaluasi

C6: Mencipta

Lampiran 11. Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal

1. Topik A. Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku

a. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah pengetahuan, kebiasaan, dan nilai-nilai yang berkembang dalam suatu masyarakat secara turun-temurun sebagai bagian dari budaya mereka baik dalam aspek sosial, ekonomi, maupun lingkungan.

b. Kearifan Lokal Berbagai Daerah di Indonesia

- 1) Subak di Bali adalah sistem pengairan tradisional yang digunakan petani Bali untuk mengatur irigasi sawah secara adil dan berkelanjutan.
- 2) Sasi di Maluku dan Papua adalah Tradisi larangan menangkap ikan atau mengambil hasil alam dalam jangka waktu tertentu untuk menjaga keseimbangan ekosistem.
- 3) Tradisi Bebie di Sumatra Selatan yang merupakan suatu tradisi gotong royong menanam padi secara bersama-sama.
- 4) Gredeg (Yogyakarta) adalah upacara adat sebagai rasa syukur kepada tuhan dengan keraton membagikan gunungan hasil bumi seperti sayuran dan buah-buahan kepada masyarakat.
- 5) Ngaben (Bali) adalah upacara kremasi jenazah yang bertujuan membebaskan roh dari ikatan dunia dan membantu perjalanan roh menuju alam selanjutnya.
- 6) Ma'nene (Toraja, Sulawesi Selatan) Ma'nene adalah tradisi masyarakat Toraja dalam merawat jenazah leluhur.
- 7) Kasada (Tengger, Jawa Timur) adalah upacara yang dilakukan dengan melemparkan sesaji berupa hasil panen ke dalam kawah kaki Gunung Bromo sebagai bentuk persembahan kepada Sang Hyang Widhi.

- 8) Rambu solok (Toraja, Sulawesi Selatan) adalah upacara pemakaman adat Toraja yang berlangsung selama beberapa hari dengan melibatkan banyak orang dan disertai dengan berbagai pertunjukan adat, seperti tarian dan adu kerbau.
 - 9) Bau nyale (Lombok) adalah tradisi menangkap cacing laut berwarna-warni yang muncul di Pantai Selatan Lombok. Tradisi ini dilakukan sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan atas hasil laut yang melimpah.
 - 10) Lompat batu (Nias, Sumatra Utara) adalah tradisi dilakukan dengan lompatan melewati batu setinggi 2 meter. Tradisi ini melambangkan keberanian dan kedewasaan seorang pria dalam masyarakat Nias.
 - 11) Tinutuan (Manado, Sulawesi Utara) adalah makanan khas Manado yang berbentuk bubur sayur. Proses pembuatannya mencerminkan kearifan lokal dalam mengolah bahan makanan secara sehat dan bergizi.
 - 12) Cingcowong (Jawa Barat) adalah tradisi gotong royong memindahkan rumah, di mana masyarakat bekerja sama untuk mengangkat dan memindahkan rumah.
 - 13) Himat (Serawai, Bengkulu) adalah ajaran kearifan lokal dalam masyarakat Serawai yang menekankan pentingnya hidup hemat dan mengelola ekonomi dengan baik.
 - 14) Beterang (Bengkulu) Beterang adalah tradisi yang mirip dengan sunat tetapi khusus bagi perempuan di Bengkulu.
 - 15) Ogoh-ogoh (Bali) adalah patung raksasa yang dibuat dari bahan kertas dan bambu. Patung ini diarak keliling desa pada malam sebelum Hari Raya Nyepi sebagai simbol pembersihan dari energi negatif. Setelah diarak, ogoh-ogoh biasanya dibakar sebagai bentuk penghapusan keburukan dan penyucian diri.
- c. Manfaat kearifan lokal
- 1) Menjaga kelestarian lingkungan
 - 2) Memperkuat identitas budaya
 - 3) Mempererat hubungan sosial
 - 4) Sebagai sumber ilmu pengetahuan
- d. Cara Melestarikan Kearifan Lokal
- 1) Mengenalkan dan mengajarkan nilai-nilai kearifan lokal kepada generasi muda dan mewarisi budaya lokal.
 - 2) Mempelajari dan menerapkan tradisi serta kebiasaan yang baik dari nenek moyang.

- 3) Menggunakan teknologi untuk mendokumentasikan dan menyebarkan informasi tentang kearifan lokal.
- 4) Mendukung produk dan kesenian lokal agar tetap berkembang di era modern.
- 5) Berperan aktif dalam kegiatan adat atau budaya di lingkungan sekitar.

2. Topik B. Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku

Indonesia memiliki beragam tradisi dan budaya yang diwariskan secara turun-temurun oleh nenek moyang. Setiap daerah memiliki keunikan tersendiri dalam adat istiadat, upacara, kesenian, hingga cara hidup yang mencerminkan nilai-nilai luhur masyarakatnya.

a. Pengertian Keragaman Budaya

Keragaman budaya adalah keberagaman adat istiadat, kebiasaan, seni, dan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat sebagai hasil dari perbedaan latar belakang etnis, sejarah, dan geografis.

b. Bentuk Keragaman Budaya di Indonesia

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keberagaman budaya yang sangat kaya. Setiap daerah memiliki keunikan tersendiri dalam adat istiadat, bahasa, seni, hingga sistem kepercayaan. Keragaman budaya ini terbentuk dari pengaruh sejarah, lingkungan, serta interaksi sosial yang terjadi secara turun-temurun. Berikut adalah beberapa bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia:

1) Bahasa daerah

Indonesia memiliki lebih dari 700 bahasa daerah yang digunakan oleh berbagai suku bangsa, contohnya sebagai berikut:

- (a) Bahasa Jawa digunakan oleh masyarakat di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur.
- (b) Bahasa Sunda digunakan oleh masyarakat Jawa Barat.
- (c) Bahasa Batak digunakan oleh suku Batak di Sumatra Utara.

2) Rumah adat

Contoh rumah adat di Indonesia, yaitu sebagai berikut.

- (a) Rumah gadang (Sumatra Barat) yang memiliki atap berbentuk tanduk kerbau.
- (b) Rumah joglo (Jawa Tengah) dengan struktur atap yang tinggi sebagai simbol kebangsawanan.

- (c) Rumah honai (Papua) yang berbentuk bulat dan beratap jerami untuk menahan suhu dingin di pegunungan.
- (d) Rumah Tongkonan (Toraja, di Sulawesi Selatan) memiliki arsitektur unik dengan atap yang melengkung seperti perahu terbalik dan ukiran kayu yang indah.
- (e) Rumah Betang (Dayak, Kalimantan, Indonesia) memiliki desain yang panjang dan besar, terbuat dari kayu, dan dapat dihuni oleh beberapa keluarga.

3) Pakaian adat

Setiap suku di Indonesia memiliki pakaian adat yang khas dan biasanya digunakan dalam upacara adat atau acara resmi. Contoh pakaian adat, yaitu sebagai berikut:

- (a) Batik dan kebaya dari Jawa.
- (b) Ulos dari Sumatra Utara sebagai kain khas suku Batak.
- (c) Baju bodo dari Sulawesi Selatan yang dikenakan oleh perempuan suku Bugis.

c. Seni dan Kesenian Tradisional

Seni budaya Indonesia sangat beragam, mulai dari tarian, musik, hingga pertunjukan khas yang diwariskan secara turun-temurun. Berikut beberapa contoh kesenian tradisional:

- 1) Tari pendet dari Bali yang merupakan tarian penyambutan tamu.
- 2) Tari saman dari Aceh yang dikenal dengan gerakan serempak dan ritme cepat.
- 3) Wayang kulit dari Jawa yang merupakan seni pertunjukan boneka bayangan dengan kisah epik Mahabharata dan Ramayana.

d. Upacara Adat

Upacara adat merupakan bentuk kearifan lokal yang masih dijaga hingga saat ini. Setiap daerah memiliki upacara adat dengan tujuan yang berbeda-beda, seperti Ngaben di Bali yang merupakan upacara pembakaran jenazah untuk membersihkan roh orang yang telah meninggal, Seren Taun di Sunda yang merupakan upacara panen padi untuk memohon kesuburan dan keberhasilan panen, dan Kasada di Jawa Timur yang merupakan upacara untuk memohon keselamatan dan kekuatan kepada Gunung Bromo.

e. Makanan Tradisional

Indonesia memiliki berbagai makanan khas yang menjadi bagian dari budaya masyarakatnya. Setiap daerah memiliki kuliner yang unik dan memiliki cita rasa yang khas. Berikut beberapa contoh makanan tradisional:

- 1) Rendang dari Sumatra Barat yang kaya akan rempah-rempah.
- 2) Gudeg dari Yogyakarta yang bercita rasa manis.
- 3) Papeda dari Papua yang terbuat dari sagu dan biasanya disantap dengan ikan kuah kuning.
- 4) Empek-empek, adalah makanan khas Palembang yang terbuat dari ikan tenggiri dan tepung sagu. Biasanya disajikan dengan saus cuko yang pedas dan manis
- 5) Kerak telur, adalah makanan khas Betawi dari Jakarta yang terbuat dari telur bebek, ketan, dan kelapa sangrai dengan bumbu khas. Makanan ini memiliki rasa gurih dan tekstur unik.

f. Sistem Kepercayaan dan Religi

Masyarakat Indonesia menganut berbagai agama dan kepercayaan yang diakui oleh negara, seperti Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Selain itu, masih terdapat kepercayaan lokal yang berkembang di beberapa daerah, seperti Kejawan di Jawa dan Kaharingan di Kalimantan.

g. Pentingnya Menjaga Keragaman Budaya

Berikut adalah beberapa alasan mengapa menjaga keragaman budaya sangat penting:

1) Memperkuat identitas nasional

Beberapa contoh budaya yang memperkuat identitas nasional antara lain sebagai berikut:

- (a) Bahasa daerah yang beragam, tetapi tetap menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.
- (b) Upacara adat, seperti ngaben di Bali, rambu solok di Toraja, dan sekaten di Yogyakarta, mencerminkan kekayaan budaya yang unik.
- (c) Kesenian tradisional dan musik, seperti tari saman dari Aceh, wayang kulit dari Jawa, angklung dari Sunda, menjadi bagian dari warisan budaya yang dikenal di dunia.

2) Mencegah hilangnya tradisi lokal

Beberapa langkah untuk mencegah hilangnya tradisi lokal:

- (a) Mempelajari dan mengajarkan bahasa daerah agar tidak punah.

- (b) Mempromosikan kuliner tradisional, seperti rendang, gudeg, atau pempek, agar tetap dikenal oleh generasi muda.
 - (c) Melestarikan pakaian adat dengan tetap mengenakannya dalam acara adat atau perayaan tertentu.
 - (d) Mengadakan festival budaya, seperti Festival Lembah Baliem di Papua atau Festival Erau di Kalimantan Timur, untuk memperkenalkan tradisi kepada masyarakat luas.
- 3) Meningkatkan toleransi dan persatuan

Indonesia adalah negara yang terdiri dari berbagai suku, agama, dan adat istiadat. Keberagaman ini bisa menjadi kekuatan jika setiap individu mampu menghargai perbedaan dan menjunjung tinggi sikap toleransi. Menjaga keragaman budaya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- (a) Mencegah konflik antarbudaya yang disebabkan oleh kesalahpahaman atau kurangnya penghargaan terhadap perbedaan.
 - (b) Meningkatkan sikap saling menghormati, di mana masyarakat dapat hidup berdampingan dengan harmonis tanpa diskriminasi.
 - (c) Memperkuat persatuan bangsa, karena keberagaman dianggap sebagai anugerah yang harus dijaga, bukan sebagai pemisah.
- 4) Menjadi daya tarik wisata

Wisata budaya menarik perhatian wisatawan lokal maupun mancanegara yang ingin mengenal keunikan adat istiadat, kuliner, serta kesenian daerah. Beberapa contoh wisata budaya yang terkenal di Indonesia:

- (a) Candi Borobudur dan Prambanan, sebagai warisan budaya dunia yang menarik jutaan wisatawan setiap tahunnya.
- (b) Bali, dengan keunikan adat dan kesenian Hindu yang menarik banyak wisatawan dari berbagai negara.
- (c) Upacara adat pasola di Sumba, yang menjadi daya tarik wisata budaya yang unik.
- (d) Wisata kuliner tradisional, seperti nasi padang, sate madura, dan papeda, yang semakin mendunia. Melalui industri pariwisata, masyarakat dapat memperoleh manfaat ekonomi sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia ke dunia internasional.

5) Menjaga keseimbangan sosial

Berikut beberapa nilai budaya yang berkontribusi dalam keseimbangan sosial:

- (a) Gotong royong, sebagai budaya kerja sama dan kebersamaan dalam masyarakat.
- (b) Sopan santun dan tata krama, yang diajarkan dalam budaya Jawa, Sunda, dan daerah lainnya.
- (c) Musyawarah dan mufakat, sebagai cara menyelesaikan masalah secara damai dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Topik C. Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya

a. Sikap yang harus diterapkan terhadap keberagaman budaya

1) Menghargai dan menghormati perbedaan

bagi kita untuk menghargai dan menghormati perbedaan tersebut tanpa merasa budaya sendiri lebih unggul dari yang lain. Sikap ini mencerminkan toleransi dan setiap suku dan daerah memiliki budaya yang khas. Oleh karena itu, penting menjauhkan diri dari sikap diskriminatif.

2) Tidak memandang rendah budaya lain

Setiap budaya memiliki nilai dan makna tersendiri bagi masyarakat yang menjalaninya, Kita harus menghindari sikap meremehkan atau menganggap budaya tertentu lebih rendah dibandingkan budaya lainnya.

3) Toleran dan saling belajar

Toleransi terhadap keberagaman budaya berarti menerima dan memahami kebiasaan serta itu, kita juga dapat belajar dari budaya lain akan tamperkaya wawasan dan pemahaman kita terhadap kehidupan sosial.

4) Melestarikan budaya lokal

Selain menghormati budaya lain, kita juga harus menjaga dan melestarikan budaya daerah sendiri. Hal ini bisa dilakukan dengan mempelajari bahasa daerah, mengenakan pakaian adat pada acara tertentu, mengikuti upacara adat, serta melestarikan seni dan tradisi lokal.

5) Berpartisipasi dalam acara budaya

Ikut serta dalam kegiatan budaya seperti festival, pertunjukan seni, dan upacara adat merupakan salah satu cara untuk menunjukkan sikap positif terhadap keberagaman budaya. Adapun dengan berpartisipasi, kita dapat lebih memahami dan menghargai warisan budaya yang ada.

b. Manfaat Menjaga Sikap Positif terhadap Keberagaman Budaya

1) Mempererat persatuan dan kesatuan

Sikap saling menghormati dan menghargai akan menciptakan kehidupan yang harmonis dalam masyarakat yang majemuk.

2) Mencegah konflik sosial

Sikap toleransi dan saling memahami dapat menghindarkan masyarakat dari perpecahan dan pertikaian akibat perbedaan budaya.

3) Menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya sendiri

Dengan menjaga sikap positif, kita akan makin mencintai dan melestarikan budaya daerah kita.

4) Meningkatkan pengetahuan dan wawasan

Pengalaman dan pemahaman kita terhadap keberagaman. Mengenal budaya lain dapat memperluas wawasan serta memperkaya Keberagaman budaya adalah kekayaan yang harus kita jaga dan lestarikan

Lampiran 12. Instrumen Tes

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL-GHAZALI CILACAP FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Soal Penelitian *Pre-test* dan *Post-test*

Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : IV
Materi : Keragaman Budaya dan Kearifan lokal

Nama :
No. Absen :

Intruksi Umum!

1. Berdoalah sebelum memulai mengerjakan ujian.
2. Periksa kembali kertas soal sebelum mengerjakannya.
3. Kerjakanlah soal-soal dengan hati-hati dan tepat.

I. PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b, c dan d dengan jawaban yang tepat!

1. Kearifan lokal adalah ...
 - A. Kebijakan pemerintah daerah dalam mengatur masyarakat
 - B. Nilai dan pengetahuan yang diwariskan turun-temurun dalam masyarakat
 - C. Kebiasaan masyarakat yang selalu berubah mengikuti zaman
 - D. Tradisi yang hanya berkaitan dengan upacara adat
2. Indonesia Perhatikan beberapa tradisi berikut:
 - (1) Subak
 - (2) Sasi
 - (3) Kasada
 - (4) NgabenTradisi yang berkaitan dengan pengelolaan sumber daya alam secara berkelanjutan adalah ...
 - A. (1) dan (2)
 - B. (1) dan (3)
 - C. (2) dan (4)
 - D. (3) dan (4)

3. Keragaman Perhatikan gambar berikut:



Pada gambar menunjukkan sistem pengairan sawah tradisional di Bali yang dilakukan secara bersama oleh petani untuk mengatur pembagian air secara adil dan berkelanjutan. Kearifan lokal tersebut dikenal dengan nama ...

- A. Sasi
 - B. Subak
 - C. Kasada
 - D. Grebeg
4. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
 - (1) Berkembang secara turun-temurun dalam masyarakat
 - (2) Hanya digunakan saat upacara besar
 - (3) Mengandung nilai sosial dalam kehidupan masyarakat
 - (4) Tidak memiliki aturan yang jelas

Pernyataan yang menunjukkan ciri kearifan lokal adalah ...

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

5. Setiap tradisi yang dilakukan masyarakat Toraja dengan cara merawat dan membersihkan jenazah leluhur disebut ...

- A. Ngaben
- B. Ma'nene
- C. Rambu Solo
- D. Kasada

6. Tradisi Bebie mencerminkan nilai utama berupa ...

- A. Keberanian individu
- B. Kerja sama dalam kegiatan pertanian
- C. Kepercayaan terhadap roh leluhur
- D. Pengelolaan sistem irigasi

7. Perhatikan gambar dibawah ini!



Ciri rumah adat tersebut menunjukkan bahwa bentuk budaya dipengaruhi oleh ...

- A. Keinginan memperindah bangunan
- B. Kondisi lingkungan tempat tinggal masyarakat
- C. Pengaruh budaya asing
- D. Status ekonomi masyarakat

8. Perhatikan pernyataan berikut:

- (1) Dilaksanakan dalam rangka upacara kematian
- (2) Bertujuan menghormati dan mengantarkan roh leluhur
- (3) Melibatkan keluarga dan masyarakat dalam waktu yang lama
- (4) Bertujuan menjaga keseimbangan hasil alam

Pernyataan yang menunjukkan makna tradisi Rambu Solo adalah ...

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

9. Seorang siswa melihat bahwa banyak teman sebayanya tidak lagi mengenal tradisi daerahnya. Ia ingin melakukan upaya pelestarian yang efektif sesuai perkembangan zaman. Tindakan yang paling tepat adalah ...

- A. Menyimpan dokumentasi tradisi untuk diri sendiri
- B. Mengunggah dan mengenalkan tradisi melalui media digital
- C. Mengikuti tradisi hanya pada saat acara tertentu
- D. Mengganti tradisi dengan budaya modern

10. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pada gambar tersebut menunjukkan kegiatan masyarakat di wilayah pesisir yang menerapkan larangan

mengambil hasil laut dalam jangka waktu tertentu untuk menjaga kelestarian sumber daya alam. Tradisi ini dikenal dengan ...

- A. Subak
- B. Sasi
- C. Grebeg
- D. Ngaben

11. Dalam kegiatan sekolah, seorang siswa berkata bahwa pakaian adat dari daerah lain terlihat “aneh” dan lebih buruk dibanding daerahnya sendiri. Sikap yang tepat adalah ...

- A. Mengikuti pendapat teman agar tidak berbeda
- B. Menghargai semua pakaian adat tanpa membandingkan
- C. membenarkan karena setiap daerah memang berbeda
- D. Tidak perlu menggunakan pakaian adat lagi

12. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pada gambar kegiatan tersebut menunjukkan ...

- A. Upaya membandingkan keunggulan budaya daerah dalam kegiatan sekolah
- B. Upaya pelestarian budaya dalam kegiatan sekolah
- C. Bentuk ketertarikan siswa terhadap budaya luar dalam kegiatan sekolah
- D. Pengaruh budaya luar dalam kegiatan sekolah

13. Suatu daerah rutin mengadakan festival budaya yang melibatkan berbagai suku dan masyarakat umum. Dampak yang paling tepat dari kegiatan tersebut adalah ...

- A. Menghilangkan perbedaan budaya yang ada
- B. Menyatukan budaya menjadi satu bentuk
- C. Meningkatkan pemahaman dan interaksi antarbudaya
- D. Membatasi perkembangan budaya daerah

14. Di wilayah pesisir pantai, masyarakat menerapkan larangan menangkap ikan pada waktu tertentu, sedangkan di daerah pegunungan masyarakat membuat sistem terasering untuk menjaga kesuburan tanah. Hal ini menunjukkan bahwa ...

- A. Budaya berkembang tanpa dipengaruhi lingkungan
- B. Kearifan lokal muncul sebagai bentuk adaptasi terhadap kondisi alam
- C. Tradisi terbentuk karena kebutuhan ekonomi semata
- D. Perbedaan budaya disebabkan oleh pengaruh globalisasi

15. Dalam kegiatan kerja kelompok, siswa membuat laporan budaya daerah yang hanya berisi daftar nama budaya tanpa penjelasan makna dan nilai.

Analisis yang tepat terhadap laporan tersebut adalah ...

- A. Sudah tepat karena data budaya sudah lengkap
- B. Kurang tepat karena tidak menjelaskan makna dan nilai budaya

- C. Sudah baik karena mudah dibaca
- D. Tidak perlu menambahkan penjelasan agar ringkas

16. Suatu daerah mulai mengalami perubahan budaya karena generasi muda lebih tertarik pada budaya luar dan meninggalkan tradisi lokal. Dampak yang paling mungkin terjadi adalah ...

- A. Terjadinya peningkatan kreativitas budaya lokal
- B. Melemahnya identitas dan nilai sosial masyarakat
- C. Berkembangnya tradisi lokal secara lebih luas
- D. Meningkatnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan adat

17. Perhatikan situasi berikut!



Berdasarkan gambar tersebut, dapat dianalisis bahwa bentuk budaya dipengaruhi oleh...

- A. Sistem kepercayaan masyarakat
- B. Kondisi geografis lingkungan
- C. Tingkat pendidikan masyarakat
- D. Pengaruh budaya luar

18. Seorang siswa menolak ikut kegiatan budaya daerah karena merasa budayanya sendiri lebih baik dibandingkan budaya lain. Penilaian yang tepat terhadap sikap tersebut adalah ...

- A. Menunjukkan kebanggaan terhadap budaya sendiri
- B. Kurang mencerminkan sikap menghargai keberagaman budaya

- C. Bentuk menjaga kemurnian budaya daerah
- D. Upaya mempertahankan identitas budaya

19. Sebuah festival budaya menampilkan tarian tradisional, tetapi gerakan dan musiknya diubah secara besar-besaran sehingga berbeda dari aslinya. Penilaian yang paling tepat adalah ...

- A. Pelestarian berhasil karena lebih menarik penonton
- B. Pelestarian kurang tepat karena mengubah nilai asli budaya
- C. Perubahan budaya selalu diperbolehkan tanpa batas
- D. Budaya harus sepenuhnya disesuaikan dengan modernisasi

20. Dalam interaksi sosial, seseorang sering menertawakan logat bahasa daerah orang lain. Dampak yang paling tepat dari perilaku tersebut adalah ...

- A. Mempererat hubungan sosial
- B. Menimbulkan potensi konflik dan menurunkan rasa saling menghargai
- C. Meningkatkan keberagaman budaya
- D. Mendorong interaksi yang lebih aktif

21. Penggunaan media sosial untuk mengenalkan budaya daerah memiliki kelebihan, tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak digunakan dengan bijak. Pernyataan yang paling tepat adalah ...

- A. Media sosial hanya berdampak negatif bagi budaya

- B. Media sosial tidak berpengaruh terhadap budaya
- C. Media sosial dapat memperluas budaya tetapi perlu digunakan dengan bijak
- D. Media sosial sebaiknya tidak digunakan untuk budaya

22. Suatu tradisi daerah dijadikan pertunjukan komersial tanpa memperhatikan makna aslinya. Penilaian yang paling tepat adalah ...

- A. Tradisi akan semakin dikenal masyarakat luas
- B. Nilai dan makna budaya berpotensi mengalami pergeseran
- C. Budaya akan berkembang lebih cepat
- D. Masyarakat akan lebih menghargai budaya

23. Di daerah perkotaan, minat generasi muda terhadap budaya lokal mulai menurun. Strategi yang paling efektif untuk mengatasi masalah tersebut adalah ...

- A. Membatasi pengaruh budaya luar di masyarakat
- B. Mengintegrasikan budaya lokal dengan media dan teknologi digital
- C. Mewajibkan seluruh masyarakat mengikuti kegiatan adat
- D. Mengadakan kegiatan budaya hanya pada waktu tertentu

24. Di salah satu sekolah dasar ingin meningkatkan kepedulian siswa terhadap budaya daerah. Program yang paling tepat adalah ...

- A. Memberikan tugas menghafal nama budaya daerah

- B. Mengadakan kegiatan praktik budaya seperti tari atau makanan tradisional
- C. Menugaskan siswa menulis laporan tanpa praktik
- D. Menampilkan video budaya tanpa kegiatan lanjutan

25. Perhatikan gambar dibawah ini!



Strategi pengembangan budaya yang paling tepat berdasarkan kondisi tersebut adalah...

- A. Mengubah budaya menjadi sepenuhnya modern
- B. Menjadikan budaya sebagai daya tarik wisata tanpa menjaga nilai aslinya
- C. Mengembangkan wisata budaya dengan tetap mempertahankan nilai dan keaslian
- D. Membatasi akses masyarakat luar terhadap budaya tersebut

Lampiran 13. Kartu Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Kartu Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Nama Sekolah	: SD Negeri Menganti 01	Jenis Tagihan	: Tes
Mata Pelajaran	: IPAS	Penyusun	: Silvia Ardiyanti
Kelas	: IV	Bentuk Tagihan	: Pilihan Ganda
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka	Jumlah Soal	: 20 Butir

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui pengamatan dan penelusuran	1	B	C1
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal Menentukan pengertian kearifan lokal	Soal : 26. Kearifan lokal adalah ... A. Kebijakan pemerintah daerah dalam mengatur masyarakat B. Nilai dan pengetahuan yang diwariskan turun-temurun dalam masyarakat C. Kebiasaan masyarakat yang selalu berubah mengikuti zaman D. Tradisi yang hanya berkaitan dengan upacara adat		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui pengamatan dan penelusuran	2	A	C2
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal Menentukan kearifan lokal yang berkaitan	Soal : 2. Perhatikan beberapa tradisi berikut: (1) Subak (2) Sasi (3) Kasada (4) Ngaben		

dengan pengelolaan sumber daya alam	Tradisi yang berkaitan dengan pengelolaan sumber daya alam secara berkelanjutan adalah ... A. (1) dan (2) B. (1) dan (3) C. (2) dan (4) D. (3) dan (4)
-------------------------------------	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui pengamatan dan penelusuran	3	B	C2
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	Soal : 3. Keragaman Perhatikan gambar berikut: 		
Indikator Soal Menentukan nama kearifan lokal yang sesuai			
	Pada gambar menunjukkan sistem pengairan sawah tradisional di Bali yang dilakukan secara bersama oleh petani untuk mengatur pembagian air secara adil dan berkelanjutan. Kearifan lokal tersebut dikenal dengan nama ... A. Sasi B. Subak C. Kasada D. Grebeg		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui pengamatan dan penelusuran	4	A	C2
Materi	Soal :		

Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	4. Perhatikan pernyataan dibawah ini! (5) Berkembang secara turun-temurun dalam masyarakat (6) Hanya digunakan saat upacara besar (7) Mengandung nilai sosial dalam kehidupan masyarakat (8) Tidak memiliki aturan yang jelas Pernyataan yang menunjukkan ciri kearifan lokal adalah ... A. (1) dan (3) B. (1) dan (2) C. (2) dan (4) D. (3) dan (4)
Indikator Soal Menentukan ciri-ciri kearifan lokal	

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui pengamatan dan penelusuran	5	B	C2
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	Soal : 5. Setiap tradisi yang dilakukan masyarakat Toraja dengan cara merawat dan membersihkan jenazah leluhur disebut ... A. Ngaben B. Ma'nene C. Rambu Solo D. Kasada		
Indikator Soal Menentukan nama tradisi daerah berdasarkan deskripsi			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui pengamatan dan penelusuran	6	B	C2
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	Soal : 6. Tradisi Bebie mencerminkan nilai utama berupa ... A Keberanian individu B. Kerja sama dalam kegiatan pertanian C. Kepercayaan terhadap roh leluhur		
Indikator Soal			

Menentukan nilai dalam tradisi	D. Pengelolaan sistem irigasi
--------------------------------	-------------------------------

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui pengamatan dan penelusuran	7	B	C2
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal Menentukan faktor yang memengaruhi bentuk budaya	Soal : 7. Perhatikan gambar dibawah ini!  Ciri rumah adat tersebut menunjukkan bahwa bentuk budaya dipengaruhi oleh ... A. Keinginan memperindah bangunan B. Kondisi lingkungan tempat tinggal masyarakat C. Pengaruh budaya asing D. Status ekonomi masyarakat		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui pengamatan dan penelusuran	8	A	C2
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal Menentukan makna tradisi	Soal : 8. Perhatikan pernyataan berikut: (1) Dilaksanakan dalam rangka upacara kematian (2) Bertujuan menghormati dan mengantarkan roh leluhur (3) Melibatkan keluarga dan masyarakat dalam waktu yang lama (4) Bertujuan menjaga keseimbangan hasil alam		

	Pernyataan yang menunjukkan makna tradisi Rambu Solo adalah ... A. (1), (2), dan (3) B. (1), (3), dan (4) C. (2), (3), dan (4) D. (1), (2), dan (4)
--	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif	9	B	C3
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	Soal : 9. Seorang siswa melihat bahwa banyak teman sebayanya tidak lagi mengenal tradisi daerahnya. Ia ingin melakukan upaya pelestarian yang efektif sesuai perkembangan zaman. Tindakan yang paling tepat adalah ... A. Menyimpan dokumentasi tradisi untuk diri sendiri B. Mengunggah dan mengenalkan tradisi melalui media digital C. Mengikuti tradisi hanya pada saat acara tertentu D. Mengganti tradisi dengan budaya modern		
Indikator Soal Menentukan tindakan pelestarian melalui teknologi			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif	10	B	C3
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	Soal : 10. Perhatikan gambar dibawah ini!  Pada gambar tersebut menunjukkan kegiatan masyarakat di wilayah pesisir yang menerapkan larangan mengambil hasil laut dalam jangka waktu tertentu untuk menjaga kelestarian sumber daya alam. Tradisi ini dikenal dengan ... A. Subak B. Sasi		
Indikator Soal Menentukan solusi berdasarkan kearifan lokal			

	C. Grebeg D. Ngaben
--	------------------------

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif	11	B	C3
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal menentukan sikap menghargai keberagaman	Soal : 11. Dalam kegiatan sekolah, seorang siswa berkata bahwa pakaian adat dari daerah lain terlihat “aneh” dan lebih buruk dibanding daerahnya sendiri. Sikap yang tepat adalah ... A. Mengikuti pendapat teman agar tidak berbeda B. Menghargai semua pakaian adat tanpa membandingkan C. Membenarkan karena setiap daerah memang berbeda D. Tidak perlu menggunakan pakaian adat lagi		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif	12	B	C3
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal Menentukan bentuk pelestarian budaya di sekolah	Soal : 12. Perhatikan gambar dibawah ini!  Pada gambar kegiatan tersebut menunjukkan ... A. Upaya membandingkan keunggulan budaya daerah dalam kegiatan sekolah B. Upaya pelestarian budaya dalam kegiatan sekolah C. Bentuk ketertarikan siswa terhadap budaya luar dalam kegiatan sekolah D. Pengaruh budaya luar dalam kegiatan sekolah		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif	13	C	C3
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal : Menentukan dampak kegiatan budaya	Soal : 13. Suatu daerah rutin mengadakan festival budaya yang melibatkan berbagai suku dan masyarakat umum. Dampak yang paling tepat dari kegiatan tersebut adalah ... A. Menghilangkan perbedaan budaya yang ada B. Menyatukan budaya menjadi satu bentuk C. Meningkatkan pemahaman dan interaksi antarbudaya D. Membatasi perkembangan budaya daerah		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif	14	B	C4
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal : Menganalisis hubungan budaya dengan lingkungan	Soal : 14. Di wilayah pesisir pantai, masyarakat menerapkan larangan menangkap ikan pada waktu tertentu, sedangkan di daerah pegunungan masyarakat membuat sistem terasering untuk menjaga kesuburan tanah. Hal ini menunjukkan bahwa ... A. Budaya berkembang tanpa dipengaruhi lingkungan B. Kearifan lokal muncul sebagai bentuk adaptasi terhadap kondisi alam C. Tradisi terbentuk karena kebutuhan ekonomi semata D. Perbedaan budaya disebabkan oleh pengaruh globalisasi		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif	15	B	C4
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal :	Soal : 15. Dalam kegiatan kerja kelompok, siswa membuat laporan budaya daerah yang hanya berisi daftar nama budaya tanpa penjelasan makna dan nilai.		

Menganalisis ketepatan isi laporan budaya	Analisis yang tepat terhadap laporan tersebut adalah ... A. Sudah tepat karena data budaya sudah lengkap B. Kurang tepat karena tidak menjelaskan makna dan nilai budaya C. Sudah baik karena mudah dibaca D. Tidak perlu menambahkan penjelasan agar ringkas
---	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif	16	B	C4
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal : Menganalisis dampak perubahan budaya	Soal : 16. Suatu daerah mulai mengalami perubahan budaya karena generasi muda lebih tertarik pada budaya luar dan meninggalkan tradisi lokal. Dampak yang paling mungkin terjadi adalah ... A. Terjadinya peningkatan kreativitas budaya lokal B. Melemahnya identitas dan nilai sosial masyarakat C. Berkembangnya tradisi lokal secara lebih luas D. Meningkatnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan adat		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif	17	B	C4
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal : Menganalisis pengaruh kondisi geografis terhadap budaya	Soal : 17. Perhatikan situasi berikut! Berdasarkan gambar tersebut, dapat dianalisis bahwa bentuk budaya dipengaruhi oleh... A. Sistem kepercayaan masyarakat B. Kondisi geografis lingkungan C. Tingkat pendidikan masyarakat D. Pengaruh budaya luar		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik mampu menunjukkan sikap bangga serta mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan	18	B	C5
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal : Menilai sikap terhadap keberagaman budaya	Soal : 18. Seorang siswa menolak ikut kegiatan budaya daerah karena merasa budayanya sendiri lebih baik dibandingkan budaya lain. Penilaian yang tepat terhadap sikap tersebut adalah ... A. Menunjukkan kebanggaan terhadap budaya sendiri B. Kurang mencerminkan sikap menghargai keberagaman budaya C. Bentuk menjaga kemurnian budaya daerah D. Upaya mempertahankan identitas budaya		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik mampu menunjukkan sikap bangga serta mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan	19	B	C5
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal : Menilai ketepatan pelestarian budaya	Soal : 19. Sebuah festival budaya menampilkan tarian tradisional, tetapi gerakan dan musiknya diubah secara besar-besaran sehingga berbeda dari aslinya. Penilaian yang paling tepat adalah ... A. Pelestarian berhasil karena lebih menarik penonton B. Pelestarian kurang tepat karena mengubah nilai asli budaya C. Perubahan budaya selalu diperbolehkan tanpa batas D. Budaya harus sepenuhnya disesuaikan dengan modernisasi		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik mampu menunjukkan sikap bangga serta	20	B	C5

mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan			
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	Soal : 20. Dalam interaksi sosial, seseorang sering menertawakan logat bahasa daerah orang lain. Dampak yang paling tepat dari perilaku tersebut adalah ... A. Mempererat hubungan sosial B. Menimbulkan potensi konflik dan menurunkan rasa saling menghargai C. Meningkatkan keberagaman budaya D. Mendorong interaksi yang lebih aktif		
Indikator Soal : Menilai dampak perilaku terhadap budaya			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik mampu menunjukkan sikap bangga serta mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan	21	C	C5
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	Soal : 21. Penggunaan media sosial untuk mengenalkan budaya daerah memiliki kelebihan, tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak digunakan dengan bijak. Pernyataan yang paling tepat adalah ... A. Media sosial hanya berdampak negatif bagi budaya B. Media sosial tidak berpengaruh terhadap budaya C. Media sosial dapat memperluas budaya tetapi perlu digunakan dengan bijak D. Media sosial sebaiknya tidak digunakan untuk budaya		
Indikator Soal : Menilai efektivitas media sosial dalam pelestarian budaya			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik mampu menunjukkan sikap bangga serta mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan	22	B	C5
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	Soal : 22. Suatu tradisi daerah dijadikan pertunjukan komersial tanpa memperhatikan makna aslinya. Penilaian yang paling tepat adalah ...		

Indikator Soal : Menilai dampak komersialisasi budaya	A. Tradisi akan semakin dikenal masyarakat luas B. Nilai dan makna budaya berpotensi mengalami pergeseran C. Budaya akan berkembang lebih cepat D. Masyarakat akan lebih menghargai budaya
---	---

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik mampu menunjukkan sikap bangga serta mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan	23	B	C6
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal : Menentukan strategi pelestarian budaya	Soal : 23. Di daerah perkotaan, minat generasi muda terhadap budaya lokal mulai menurun. Strategi yang paling efektif untuk mengatasi masalah tersebut adalah ... A. Membatasi pengaruh budaya luar di masyarakat B. Mengintegrasikan budaya lokal dengan media dan teknologi digital C. Mewajibkan seluruh masyarakat mengikuti kegiatan adat D. Mengadakan kegiatan budaya hanya pada waktu tertentu		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik mampu menunjukkan sikap bangga serta mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan	24	B	C6
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indikator Soal : Menentukan program budaya	Soal : 24. Di salah satu sekolah dasar ingin meningkatkan kepedulian siswa terhadap budaya daerah. Program yang paling tepat adalah ... A. Memberikan tugas menghafal nama budaya daerah B. Mengadakan kegiatan praktik budaya seperti tari atau makanan tradisional C. Menugaskan siswa menulis laporan tanpa praktik D. Menampilkan video budaya tanpa kegiatan lanjutan		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
	25	C	C6

Peserta didik mampu menunjukkan sikap bangga serta mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan			
Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	Soal : 25. Perhatikan gambar dibawah ini! 		
Indikator Soal : Menentukan strategi pengembangan budaya			

- Strategi pengembangan budaya yang paling tepat berdasarkan kondisi tersebut adalah...
- A. Mengubah budaya menjadi sepenuhnya modern
 - B. Menjadikan budaya sebagai daya tarik wisata tanpa menjaga nilai aslinya
 - C. Mengembangkan wisata budaya dengan tetap mempertahankan nilai dan keaslian
 - D. Membatasi akses masyarakat luar terhadap budaya tersebut

Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli

VALIDITAS AHLI INSTRUMEN SOAL HASIL BELAJAR								
PERTANYAAN	PENILAI		S _I	S ²	Σs	n(c-1)	V	KET
	I	II						
P1	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P2	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P3	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P4	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P5	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P6	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P7	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P8	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P9	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P10	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P11	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P12	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P13	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P14	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P15	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P16	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P17	3	4	2	3	5	8	0,625	Tinggi
P18	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P19	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P20	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P21	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P22	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P23	3	3	2	2	4	8	0,5	Tinggi
P24	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P25	5	3	4	2	6	8	0,75	Tinggi

BUTIR SOAL	PENILAI		S _I	S ²	Σs	V	KET
	I	II					
Soal 1-25	108	98	83	73	156	0,78	Tinggi

VALIDITAS AHLI INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI								
PERTANYAAN	PENILAI		S _i	S ²	Σs	n(c-1)	V	KET
	I	II						
P1	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P2	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P3	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P4	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P5	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P6	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P7	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P8	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P9	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P10	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P11	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P12	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P13	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P14	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P15	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P16	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P17	3	4	2	3	5	8	0,625	Tinggi
P18	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P19	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P20	3	4	2	3	5	8	0,625	Tinggi

PERNYATAAN	PENILAI		S _i	S ²	Σs	V	KET
	I	II					
Pernyataan 1-20	85	80	65	60	125	0,78125	Tinggi

VALIDITAS AHLI INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI								
PERTANYAAN	PENILAI		S _i	S ²	Σs	n(c-1)	V	KET
	I	II						
P1	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P2	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P3	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P4	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P5	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P6	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P7	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P8	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P9	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P10	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P11	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P12	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P13	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P14	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P15	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P16	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
P17	3	4	2	3	5	8	0,625	Tinggi
P18	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P19	4	4	3	3	6	8	0,75	Tinggi
P20	3	4	2	3	5	8	0,625	Tinggi

PERNYATAAN	PENILAI		S _i	S ²	Σs	V	KET
	I	II					
Pernyataan 1-20	85	80	65	60	125	0,78125	Tinggi

Lampiran 15. Surat Izin Uji Coba Instrumen



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/497/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Uji Coba Instrumen**

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Kalisabuk 02
di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami :

Nama : Silvia Ardiyanti
NIM : 22CJ10024
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan Uji Coba Instrumen Soal terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul **“Efektivitas Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV”**.

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Rabu, 29 April 2026 s.d Selesai**.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Cilacap, 28 April 2026

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIP. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No. 17 Kesugihan 53274 Cilacap, Jawa Tengah. <http://www.unugha.ac.id>. Email : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407. Fax : (0282) 695407

Lampiran 16. Hasil Uji Validitas Soal

No.	Nama	Butir Soal																							total		
		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	Alika Naila Putri	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	14
2	Anna Azahra Putri	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	14
3	Arysa Dean Rahmanda	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	15
4	Bachtari Rizqi Aditya	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	19
5	Clara Maulida Fadillah	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15
6	Devi Apriliyanti	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	19
7	Dika Juli Permana	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	18
8	Fadi Rizai Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
9	Fairuza ElFathih	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	19
10	Farzana Ahda Nur. H	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	7
11	Feliza Kaswa Aulia	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20
12	Firman Rizqi R	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	17
13	Fitza Fikri Junindra	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	13
14	Hafiza Shakila M	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20
15	Kania Ramadhani	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	17
16	Nadhif Zetta F	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	16
17	Fatharian Aseel. M	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	19
18	Fakhri Zhafran Kairi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	18
19	Juventus Alvaro	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	9
20	Keisha Azzahra R	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	13
21	Kinanti Nur Rahma A	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	10
22	Nanzhya Adi Julian	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	12
23	Naura Khalila	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	17
24	Rafid Aulawi	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	10
25	Raffi Aulawi	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	9
26	Rakha Aksan F	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	12
27	Rava Dwi Putra	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	12
28	Riski Alana Sehki	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	12
29	Syifa Nur Fathina	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	20
30	Tegar Santoso	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	12
31	Yahya Zulkarnaen	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	20
32	Ibnu Abdillah	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	16
33	Rifqi Almaini Abdillah	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	10
r hitung		0,4302	0,0693	0,4197	0,4381	0,3829	0,3687	0,3619	0,3624	0,365	0,3623	0,0066	0,3962	0,3529	0,3905	0,374	0,4317	0,4697	-0,045	0,4475	0,3937	0,0228	0,4743	-0,06	0,358	0,552	
r tabel		0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	0,3440	
keterangan		Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Valid	

Lampiran 17. Hasil Uji Reliabilitas

No.	Nama	Butir Soal																				total
		1	3	4	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	19	20	22	24	25	
1	Alika Naila Putri	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	10
2	Anna Azahra Putri	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
3	Arsya Dean Rahmanda	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	11
4	Bachtiar Rizqi Aditya	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	15
5	Clara Maulida Fadillah	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	10
6	Devi Apriliyanti	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15
7	Dika Juli Perdana	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
8	Fadli Rizai Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	18
9	Fairuza ElFatih	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	17
10	Farzana Ahda Nur. H	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3
11	Feliza Kaswa Aulia	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
12	Firman Rizqi R	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	13
13	Firza Fikri Junindra	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	11
14	Hafta Shakila M	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
15	Kania Ramadhani	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15
16	Nadhif Zetta F	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	11
17	Fatharian Aseel. M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	17
18	Fakhri Zhafran Kairi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	16
19	Juvenus Alvaro	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4
20	Keisha Azzahra R	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	9
21	Kinanti Nur Rahma A	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	9
22	Nanziva Adi Julian	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	10
23	Naura Khallia	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
24	Rafid Aulawi	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	7
25	Rafif Aulawi	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	7
26	Rakha Aksan F	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	9
27	Rava Dwi Putra	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	10
28	Riski Alana Sahki	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	8
29	Syifa Nur Fatihina	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16
30	Tegar Santoso	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	7
31	Yahya Zulkarnaen	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16
32	Ibnu Abdilah	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	12
33	Rifqi Almaiir Abdillah	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6
varians		0,229167	0,204545	0,238636	0,251894	0,246212	0,257576	0,238636	0,251894	0,257576	0,251894	0,246212	0,217803	0,238636	0,246212	0,257576	0,246212	0,255682	0,217803	0,238636	0,251894	
jumlah varians		4,844697																				
varians total		17,4678																				
r hitung		0,745233																				
r tabel		0,344																				
keterangan		Reliabel																				
		0,760684																				

Lampiran 18. Hasil Uji Kesukaran Tes

No.	Nama Siswa	Butir Soal																								total
		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	Alika Niala Putri	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
2	Anna Azahra Putri	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
3	Araya Dean Rahmenda	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
4	Bachtiar Rizki Adhitya	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
5	Cara Maulida Fadillah	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
6	Dev Apriliyanti	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
7	Dika Juli Permata	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
8	Fadil Rizki Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Fainur Rifath	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
10	Fazana Ahdia Nur H	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0
11	Feliza Keswa Aulia	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
12	Firman Rizki R	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
13	Friza Fikri Jumindra	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0
14	Haifa Shabila M	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
15	Kana Ramadhani	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
16	Madhi Zeta F	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
17	Ethanian Aseel M	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1
18	Fakhr Zharan Kairi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
19	Juventus Alvaro	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0
20	Keisha Azahra R	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
21	Kianti Nur Rahma A	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0
22	Naniya Adi Julian	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0
23	Naura Khalila	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
24	Rafid Aulawi	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
25	Rafid Aulawi	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0
26	Rakha Aksh F	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1
27	Rau Dwi Putra	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1
28	Riski Alana Sahki	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1
29	Syifa Nur Fathina	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
30	Tega Samsa	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1
31	Yahya Zulkarnaen	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
32	Ibnu Abdullah	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0
33	Rifqi Almarif Abdullah	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0
JB		22	20	24	21	14	20	17	12	19	16	19	19	20	23	21	20	17	23	20	18	26	23	22	21	19
Jumlah siswa		33																								
Indeks kesukaran		0.66667	0.68061	0.72727	0.68364	0.49242	0.68061	0.51513	0.36364	0.57576	0.48484	0.57576	0.57576	0.60061	0.6897	0.68364	0.68061	0.51513	0.6897	0.68061	0.54545	0.78079	0.6897	0.66667	0.68061	0.57576
Keterangan		sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	sedang	sedang

Lampiran 19. Hasil Uji Daya Beda Tes

No.	Nama	Butir Soal																									total	
		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		
8	Fadi Rizal Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22
11	Feliza Kaswa Aulia	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20
14	Hafiza Shakila Myesha	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20
29	Syifa Nur Fatmha	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	20
31	Yahya Zulkarnaen	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	20
4	Bachtiar Rizqi Adhya	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	19
6	Devil Aprilianti	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	19
9	Fairuz Elatih	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	19
17	Fatharian Aseel M	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	19
7	Dika Juli Permata	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
18	Fakhril Zharfan Kairi	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	18
12	Firman Rizqi Ramadhan	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	17
15	Kania Ramadhani	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	17
23	Naura Khalila	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
16	Nadhif Zetta Fakheera	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16
32	Ibu Abdillah	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	16
3	Arysa Dean Rahminda	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15
5	Cara Maulida Fadillah	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15
1	Aliska Nalila Putri	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	14
2	Anna Azahra Putri	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	14
13	Firza Fikri Junindra	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	13
20	Keisha Azahra R	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	13
28	Riski Alana Sahki	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	12
22	Narizya Adi Julian	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	12
26	Rakha Alksan Fahju	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	12
27	Raya Dwi Putra	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	12
30	Tegar Santoso	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	12
21	Khianti Nur Rahma A	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	10
24	Rafid Aulawi	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	10
33	Ritqi Almasri Abdillah	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	10
19	Juventus Alvaro	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	9
25	Rafif Aulawi	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	9
10	Farana Alhda Nur. H	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	7
	RA	0.9375	0.625	0.9375	0.825	0.5025	0.825	0.6975	0.5	0.75	0.6875	0.5625	0.6875	0.75	0.9975	0.75	0.825	0.625	0.625	0.875	0.6875	0.825	0.9375	0.625	0.75	0.825		
	RB	0.41176	0.58824	0.52941	0.47059	0.29412	0.41176	0.35294	0.23529	0.41176	0.29412	0.58824	0.47059	0.47059	0.47059	0.47059	0.52941	0.41176	0.41176	0.76471	0.35294	0.41176	0.47059	0.76471	0.52941	0.52941		
	Daya Pembeda	0.52574	0.05676	0.40809	0.34191	0.26838	0.40074	0.33456	0.06471	0.38824	0.33938	-0.0257	0.21691	0.27941	0.46691	0.20359	0.40074	0.2324	-0.1397	0.52206	0.27574	0.04779	0.46691	-0.0839	0.22059	0.45956		
	Keterangan	Baik	Kurang	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Kurang	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Kurang	Baik	Kurang	Cukup	Baik		

Lampiran 20. Surat Izin Penelitian



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/629/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Penelitian Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Menganti 01
di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Schubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Silvia Ardiyanti
NIM : 22CJ10024
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul **"Efektivitas Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV"**

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Senin, 18 Mei 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 18 Mei 2026
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah. [http// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 21. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MENGANTI 01
KECAMATAN KESUGIHAN

Jalan : Soekarno – Hatta Menganti No.82, Kesugihan Telp : (0282) 547762
Email : sdnmenganti 01@yahoo.co.id

CILACAP

Kode Pos 53274

Cilacap, 13 Juli 2026

Nomor : 400.3.5/182/15.3.625

Sifat : Umum

Lampiran : -

Hal : Surat Keterangan

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

di Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Surat Permohonan Penelitian Nomor: B/629/Ybk.041.8/TA/2026, bersama ini kami memberitahukan bahwa:

Nama : SILVIA ARDIYANTI

NIM : 22CJ10024

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian pada hari Jumat, 12 Desember 2025 s.d. Senin, 15 Juni 2026 di SD Negeri Menganti 01 Cilacap, dengan Judul "**Efektivitas Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cilacap, 13 Juli 2026

Kepala SD Negeri Menganti 01



Rissa Afivanti, S.Pd.SD.

NIP. 198407062014062006

Lampiran 22. Instrumen Pretest dan Posttest

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Soal Penelitian *Pre-test* dan *Post-test*

Mata Pelajaran	: IPAS	Nama	:
Kelas	: IV	No. Absen	:
Materi	: Keragaman budaya dan kearifan lokal		

Intruksi Umum!

4. Berdoalah sebelum memulai mengerjakan ujian.
5. Periksa kembali kertas soal sebelum mengerjakannya.
6. Kerjakanlah soal-soal dengan hati-hati dan tepat.

I. PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b, c dan d dengan jawaban yang tepat!

1. Kearifan lokal adalah ...

- A. Kebijakan pemerintah daerah dalam mengatur masyarakat
- B. Nilai dan pengetahuan yang diwariskan turun-temurun dalam masyarakat
- C. Kebiasaan masyarakat yang selalu berubah mengikuti zaman
- D. Tradisi yang hanya berkaitan dengan upacara adat

2. Perhatikan gambar berikut:



Pada gambar menunjukkan sistem pengairan sawah tradisional di Bali yang dilakukan secara bersama oleh petani untuk mengatur pembagian air secara adil dan berkelanjutan. Kearifan lokal tersebut dikenal dengan nama ...

- A. Sasi
- B. Subak
- C. Kasada
- D. Grebeg

3. Perhatikan pernyataan dibawah ini!

- (1) Berkembang secara turun-temurun dalam masyarakat
 - (2) Hanya digunakan saat upacara besar
 - (3) Mengandung nilai sosial dalam kehidupan masyarakat
 - (4) Tidak memiliki aturan yang jelas
- Pernyataan yang menunjukkan ciri kearifan lokal adalah ...

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

4. Setiap tradisi yang dilakukan masyarakat Toraja dengan cara merawat dan membersihkan jenazah leluhur disebut ...

- A. Ngaben
- B. Ma'nene
- C. Rambu Solo
- D. Kasada

5. Tradisi Bebie mencerminkan nilai utama berupa ...
 - A. Keberanian individu
 - B. Kerja sama dalam kegiatan pertanian
 - C. Kepercayaan terhadap roh leluhur
 - D. Pengelolaan sistem irigasi

6. Perhatikan gambar dibawah ini!



Ciri rumah adat pada gambar menunjukkan bahwa bentuk budaya tersebut dipengaruhi oleh ...

- A. Keinginan memperindah bangunan
 - B. Kondisi lingkungan tempat tinggal masyarakat
 - C. Pengaruh budaya asing
 - D. Status ekonomi masyarakat
7. Rumah Perhatikan pernyataan berikut:
 - (1) Dilaksanakan dalam rangka upacara kematian
 - (2) Bertujuan menghormati dan mengantarkan roh leluhur
 - (3) Melibatkan keluarga dan masyarakat dalam waktu yang lama
 - (4) Bertujuan menjaga keseimbangan hasil alam
 Pernyataan yang menunjukkan makna tradisi Rambu Solo adalah ...
 - A. (1), (2), dan (3)
 - B. (1), (3), dan (4)
 - C. (2), (3), dan (4)
 - D. (1), (2), dan (4)

8. Seorang siswa melihat bahwa banyak teman sebayanya tidak lagi mengenal tradisi daerahnya. Ia ingin melakukan upaya pelestarian yang efektif sesuai perkembangan zaman. Tindakan yang paling tepat adalah ...

- A. Menyimpan dokumentasi tradisi untuk diri sendiri
- B. Mengunggah dan mengenalkan tradisi melalui media digital
- C. Mengikuti tradisi hanya pada saat acara tertentu
- D. Mengganti tradisi dengan budaya modern

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pada gambar tersebut menunjukkan kegiatan masyarakat di wilayah pesisir yang menerapkan larangan mengambil hasil laut dalam jangka waktu tertentu untuk menjaga kelestarian sumber daya alam. Tradisi ini dikenal dengan ...

- A. Subak
- B. Sasi
- C. Grebeg
- D. Ngaben

10. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pada gambar kegiatan tersebut menunjukkan ...

- A. Upaya membandingkan keunggulan budaya daerah dalam kegiatan sekolah
- B. Upaya pelestarian budaya dalam kegiatan sekolah
- C. Bentuk ketertarikan siswa terhadap budaya luar dalam kegiatan sekolah
- D. Pengaruh budaya luar dalam kegiatan sekolah
11. Suatu daerah rutin mengadakan festival budaya yang melibatkan berbagai suku dan masyarakat umum. Dampak yang paling tepat dari kegiatan tersebut adalah ...
- A. Menghilangkan perbedaan budaya yang ada
- B. Menyatukan budaya menjadi satu bentuk
- C. Meningkatkan pemahaman dan interaksi antarbudaya
- D. Membatasi perkembangan budaya daerah
12. Di wilayah pesisir pantai, masyarakat menerapkan larangan menangkap ikan pada waktu tertentu, sedangkan di daerah pegunungan masyarakat membuat sistem terasering untuk menjaga kesuburan tanah. Hal ini menunjukkan bahwa ...
- A. Budaya berkembang tanpa dipengaruhi lingkungan
- B. Kearifan lokal muncul sebagai bentuk adaptasi terhadap kondisi alam
- C. Tradisi terbentuk karena kebutuhan ekonomi semata
- D. Perbedaan budaya disebabkan oleh pengaruh globalisasi
13. Dalam kegiatan kerja kelompok, siswa membuat laporan budaya daerah yang hanya berisi daftar nama budaya tanpa penjelasan makna dan nilai. Analisis yang tepat terhadap laporan tersebut adalah ...
- A. Sudah tepat karena data budaya sudah lengkap
- B. Kurang tepat karena tidak menjelaskan makna dan nilai budaya
- C. Sudah baik karena mudah dibaca
- D. Tidak perlu menambahkan penjelasan agar ringkas
14. Suatu daerah mulai mengalami perubahan budaya karena generasi muda lebih tertarik pada budaya luar dan meninggalkan tradisi lokal. Dampak yang paling mungkin terjadi adalah ...
- A. Terjadinya peningkatan kreativitas budaya lokal
- B. Melemahnya identitas dan nilai sosial masyarakat
- C. Berkembangnya tradisi lokal secara lebih luas
- D. Meningkatnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan adat
15. Perhatikan situasi berikut!



Berdasarkan gambar tersebut, dapat dianalisis bahwa rumah panggung merupakan bentuk budaya dipengaruhi oleh...

- A. Sistem kepercayaan masyarakat
- B. Kondisi geografis lingkungan
- C. Tingkat pendidikan masyarakat
- D. Pengaruh budaya luar

16. Sebuah festival budaya menampilkan tarian tradisional, tetapi gerakan dan musiknya diubah secara besar-besaran sehingga berbeda dari aslinya.

Penilaian yang paling tepat adalah ...

- A. Pelestarian berhasil karena lebih menarik penonton
- B. Pelestarian kurang tepat karena mengubah nilai asli budaya
- C. Perubahan budaya selalu diperbolehkan tanpa batas
- D. Budaya harus sepenuhnya disesuaikan dengan modernisasi

17. Dalam interaksi sosial, seseorang sering menertawakan logat bahasa daerah orang lain. Dampak yang paling tepat dari perilaku tersebut adalah ...

- A. Mempererat hubungan sosial
- B. Menimbulkan potensi konflik dan menurunkan rasa saling menghargai
- C. Meningkatkan keberagaman budaya
- D. Mendorong interaksi yang lebih aktif

18. Suatu tradisi daerah dijadikan pertunjukan komersial tanpa memperhatikan makna aslinya. Penilaian yang paling tepat adalah ...

- A. Tradisi akan semakin dikenal masyarakat luas
- B. Nilai dan makna budaya berpotensi mengalami pergeseran
- C. Budaya akan berkembang lebih cepat
- D. Masyarakat akan lebih menghargai budaya

19. Di salah satu sekolah dasar ingin meningkatkan kepedulian siswa terhadap budaya daerah. Program yang paling tepat adalah ...

- A. Memberikan tugas menghafal nama-nama budaya daerah
- B. Menyelenggarakan kegiatan praktik budaya secara langsung di sekolah
- C. Mengurangi materi budaya agar fokus pada pelajaran utama
- D. Menyeragamkan budaya yang dipelajari siswa

20. Perhatikan gambar dibawah ini!



Strategi pengembangan budaya yang paling tepat berdasarkan kondisi tersebut adalah...

- A. Mengubah budaya menjadi sepenuhnya modern
- B. Menjadikan budaya sebagai daya tarik wisata tanpa menjaga nilai aslinya
- C. Mengembangkan wisata budaya dengan tetap mempertahankan nilai dan keaslian
- D. Membatasi akses masyarakat luar terhadap budaya tersebut

Lampiran 23. Modul Ajar

Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPAS FASE B KELAS IV

TAHUN 2026

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Silvia Ardiyanti
Instansi	:	SD Negeri Menganti 01
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2026
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase / Kelas	:	B / IV
Bab	:	7. Keragaman budaya dan Kearifan Lokal
Topik	:	A. Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku B. Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku C. Sikapku Terhadap Keragaman Budaya
Alokasi Waktu	:	6 JP (6 × 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL		
Peserta didik dapat: • Mengenal keragaman budaya di lingkungan sekitar. • Memahami bahwa setiap daerah memiliki budaya dan kebiasaan yang berbeda. • Mengidentifikasi contoh sederhana kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari. • Mengenal berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia seperti bahasa, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian. • Memahami bahwa tradisi dan budaya merupakan warisan nenek moyang yang mengandung nilai dan kearifan lokal dalam kehidupan masyarakat. • Mengidentifikasi secara sederhana makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi dalam kehidupan sehari-hari. • Mengenal keberagaman budaya di lingkungan sekitar. • Memahami pentingnya sikap menghargai dan menghormati perbedaan budaya. • Menunjukkan sikap sederhana dalam menjaga dan melestarikan budaya lokal.		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
• Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, • Berpikir kritis, • Mandiri, • Kreatif, • Bergotong royong, • Berkebinekaan global.		

D. SARANA DAN PRASARANA
1. Ruang Kelas IV 2. Alat Tulis 3. LKPD 4. Flashcards 5. Sumber Belajar: • Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan, 2022. (Fitri et al., 2023) • Buku Siswa Matematika untuk SD/MI Kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan, 2022. (Fitri et al., 2023) • LKS Si Pintar IPAS Kelas IV, 2022. Penulis: Dyah Winastuti
E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal
F. MODEL PEMBELAJARAN
Model kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya yang ada di lingkup daerahnya melalui kegiatan pengamatan dan penelusuran dengan tepat. 2. Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif (wawancara, diskusi, dll) dengan tepat. 3. Peserta didik dapat menunjukkan sikap bangga serta mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan dengan tepat.
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik dapat mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. (Fase B)
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat memahami kearifan lokal dan keragaman budaya secara tepat. • Meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik dalam mengidentifikasi dan menjelaskan bentuk kearifan lokal di lingkungan sekitar secara benar. • Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi secara tepat.

- Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengeksplorasi informasi melalui kegiatan wawancara/diskusi secara benar.
- Meningkatkan kesadaran peserta didik untuk dapat menghargai dan melestarikan tradisi serta keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari.
- Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat menunjukkan sikap menghargai dan menghormati keberagaman budaya secara tepat.
- Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui kegiatan sederhana secara benar.
- Meningkatkan kesadaran peserta didik untuk dapat bangga dan menjaga budaya dalam kehidupan sehari-hari.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. "Pernahkah kalian melihat atau mengikuti tradisi di sekitar rumah kalian?"
2. "Mengapa setiap daerah punya budaya berbeda?"
3. "Apa akibat jika kearifan lokal tidak dilestarikan?"
4. "Tradisi apa yang pernah kamu lihat atau ikuti di lingkunganmu?"
5. "Mengapa setiap daerah memiliki tradisi dan budaya yang berbeda?"
6. "Apa manfaat tradisi dan budaya bagi kehidupan masyarakat?"
7. "Bagaimana sikap kita saat melihat perbedaan budaya di sekitar?"
8. "Mengapa kita tidak boleh meremehkan budaya lain?"
9. "Apa yang bisa kamu lakukan untuk melestarikan budaya di daerahmu?"

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 Topik A. Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. 4. Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. 5. Guru memotivasi peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran dengan melakukan ice breaking. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran terkait manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.	10 Menit

Inti	1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk mendorong rasa ingin tahu siswa. 2. Guru menyampaikan materi pembelajaran 3. Guru mengajak peserta didik ice breaking untuk meningkatkan semangat belajar. 4. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok 5. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) kepada masing-masing kelompok. 6. Guru menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD. 7. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan LKPD. 8. Guru mendampingi peserta didik yang masih membutuhkan bimbingan dan memantau aktivitas proses belajar baik individu maupun kelompok. 9. Setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD, guru menyiapkan kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan menggunakan media flashcard yang berisi gambar dan deskripsi tentang materi, kemudian meletakkannya di meja depan setiap kelompok. 10. Guru menjelaskan aturan pelaksanaan turnamen. 11. Setiap anggota kelompok berbaris. 12. Guru membagikan spidol kepada setiap kelompok. 13. Guru memutar musik, dan peserta didik melakukan estafet spidol dalam kelompok. 14. Ketika musik berhenti, peserta didik yang memegang spidol maju ke depan untuk mencocokkan antara flashcard gambar dengan deskripsi.	50 Menit
-------------	--	----------

	15. Jika sudah mencocokkan dua <i>flashcard</i>, peserta didik memberikan kesempatan kepada anggota kelompok lainnya untuk maju pada putaran berikutnya. 16. Kegiatan berlangsung hingga seluruh peserta didik memperoleh giliran dan semua pasangan <i>flashcard</i> berhasil dicocokkan. 17. Guru bersama peserta didik membahas hasil mencocokkan <i>flashcard</i>. 18. Guru memberikan skor pada setiap jawaban benar dan mencatat perolehan nilai masing-masing kelompok. 19. Guru mengumumkan hasil turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. 20. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. 21. Guru menugaskan peserta didik mengerjakan asesmen formatif. 22. Guru dan peserta didik membahas hasil asesmen formatif.	
Penutup	1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	10 Menit

Pertemuan 2 Topik B. Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. 4. Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. 5. Guru memotivasi peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran dengan melakukan ice breaking.	10 Menit

	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran terkait manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.	
Inti	1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk mendorong rasa ingin tahu siswa. 2. Guru menyampaikan materi pembelajaran 3. Guru mengajak peserta didik ice breaking untuk meningkatkan semangat belajar. 4. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok 5. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) kepada masing-masing kelompok. 6. Guru menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD. 7. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan LKPD. 8. Guru mendampingi peserta didik yang masih membutuhkan bimbingan dan memantau aktivitas proses belajar baik individu maupun kelompok. 9. Setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD, guru menyiapkan kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan menggunakan media flashcard yang berisi gambar tentang materi, serta menyiapkan lembar jawaban (kertas) untuk menuliskan asal daerah budaya tersebut. 10. Guru menjelaskan aturan pelaksanaan turnamen. 11. Setiap anggota kelompok berbaris. 12. Guru membagikan spidol kepada setiap kelompok. 13. Guru memutar musik, dan peserta didik melakukan estafet spidol dalam kelompok. 14. Ketika musik berhenti, peserta didik yang memegang spidol maju ke depan untuk menebak asal daerah budaya pada flashcard dengan menuliskannya di kertas yang telah disediakan. 15. Jika sudah menebak dua <i>flashcard</i>, peserta didik memberikan kesempatan kepada anggota kelompok lainnya untuk maju pada putaran berikutnya. 16. Kegiatan berlangsung hingga seluruh peserta didik memperoleh giliran dan semua <i>flashcard</i> telah ditebak asal daerahnya. 17. Guru bersama peserta didik membahas jawaban asal daerah dari setiap <i>flashcard</i>. 18. Guru memberikan skor pada setiap jawaban benar dan mencatat perolehan nilai masing-masing kelompok. 19. Guru mengumumkan hasil turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. 20. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami.	50 Menit

	21. Guru menugaskan peserta didik mengerjakan asesmen formatif. 22. Guru dan peserta didik membahas hasil asesmen formatif.	
Penutup	1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	10 Menit

Petemuan 3 Topik C. Sikapku Terhadap Keragaman Budaya

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. 4. Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. 5. Guru memotivasi peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran dengan melakukan ice breaking. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran terkait manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.	10 Menit
Inti	1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk mendorong rasa ingin tahu siswa. 2. Guru menyampaikan materi pembelajaran. 3. Guru mengajak peserta didik ice breaking untuk meningkatkan semangat belajar. 4. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. 5. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing kelompok. 6. Guru menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD. 7. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan LKPD.	50 Menit

	8. Guru mendampingi peserta didik yang masih membutuhkan bimbingan dan memantau aktivitas proses belajar baik individu maupun kelompok. 9. Setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD, guru menyiapkan kegiatan Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan media flashcard yang berisi pertanyaan tentang materi serta menyiapkan lembar jawaban (kertas) untuk menuliskan jawaban. 10. Guru menjelaskan aturan pelaksanaan turnamen. 11. Setiap anggota kelompok berbaris. 12. Guru membagikan spidol kepada setiap kelompok. 13. Guru memutar musik, dan peserta didik melakukan estafet spidol dalam kelompok. 14. Ketika musik berhenti, peserta didik yang memegang spidol maju ke depan untuk membaca pertanyaan pada flashcard dan menuliskan jawabannya di kertas yang telah disediakan. 15. Setiap peserta didik menjawab dua pertanyaan dari flashcard, kemudian memberikan kesempatan kepada anggota kelompok lainnya pada putaran berikutnya. 16. Kegiatan berlangsung hingga seluruh peserta didik memperoleh giliran dan semua pertanyaan pada flashcard telah dijawab. 17. Guru bersama peserta didik membahas jawaban dari setiap pertanyaan pada flashcard. 18. Guru memberikan skor pada setiap jawaban benar dan mencatat perolehan nilai masing-masing kelompok. 19. Guru mengumumkan hasil turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. 20. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. 21. Guru menugaskan peserta didik mengerjakan asesmen formatif. 22. Guru dan peserta didik membahas hasil asesmen formatif.	
<u>Penutup</u>	1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	10 Menit

G. ASESMEN

1. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi/Pengamatan

Alat tes : Lembar Pengamatan

Penilaian Sikap

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1
Sopan santun	Peserta didik berlaku sopan, baik selama proses pembelajaran maupun di luar kelas.	Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembelajaran	Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain.	Peserta didik belum menampakkan perilaku sopan
<u>Tanggung Jawab</u>	Tertib mengikuti instruksi dan selesai tepat waktu	Tertib mengikuti instruksi namun tidak selesai tepat waktu	Kurang tertib mengikuti instruksi dan selesai tidak tepat waktu	Tidak tertib mengikuti instruksi dan tidak selesai tepat waktu
<u>Percaya diri</u>	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat guru bertanya	Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan
<u>Disiplin</u>	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran diri	Mampu menjalankan aturan dengan arahan guru	Kurang mampu menjalankan aturan	Belum mampu menjalankan aturan
<u>Toleransi</u>	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan menerima kesepakatan meskipun berbeda	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan kurang bisa menerima kesepakatan	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan	Peserta didik tidak dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak

Keterangan:

Skor 16-20 : A (Sangat Baik)

Skor 11-15 : B (Baik)

Skor 6-10 : C (Cukup)

Skor 0-5 : D (Perlu Perbaikan)

2. Penilaian Pengetahuan

Bentuk tes : Tes Tertulis

Alat tes : Asesmen Formatif

Setiap soal mendapat skor yaitu:

- 3: benar semua
- 2: jawaban masih kurang tepat
- 1: menjawab tetapi salah semua

Skor benar dan tepat = $5 \times 3 = 15$

Jika benar semua mendapatkan skor = 15

Perolehan nilai akhir $N = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor max}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan

Bentuk tes : Tes Tertulis

Alat tes : LKPD, Lembar Pengamatan

Aspek yang dinilai	Skor
Kemampuan menjawab pertanyaan	Setiap soal mendapat skor yaitu: 3: benar semua 2: jawaban masih kurang tepat 1: menjawab tetapi salah semua
Menjelaskan hasil diskusi	3: mempresentasikan menjelaskan benar semua 2: menjelaskan tetapi masih ada yang kurang tepat 1: menjelaskan tetapi hanya benar 1

Keterangan:

Skor benar dan tepat = 6

Jika benar semua mendapatkan skor = 6

Perolehan nilai akhir $N = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor max}} \times 100$

H. REFLEKSI GURU
Refleksi Guru 1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai? 2. Apa kendala pada saat proses pembelajaran? 3. Apakah pengalaman belajar yang disajikan dapat memotivasi peserta didik? Refleksi Peserta Didik 1. Bagaimana perasaan peserta didik mengikuti kegiatan hari ini? 2. Apa kegiatan yang peserta didik sukai? 3. Kegiatan mana yang paling mudah dan sulit?
I. RENCANA REMEDIAL DAN PENGAYAAN
1. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan cara menjelaskan ulang materi dan memberikan tugas mandiri di rumah dibantu dengan bimbingan orang tua. 2. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pembelajaran. Peserta didik diminta untuk mempersiapkan materi selanjutnya.
I. LAMPIRAN

Topik A

Nama Kelompok:
Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas:

**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

**Topik A. Kearifan Lokal di
Masyarakat Sekitarku**

Kamu akan membaca dua teks tentang kearifan lokal yang ada di Indonesia. Tradisi berikut adalah kebiasaan yang dilakukan masyarakat lokal untuk menjaga kelestarian alam.

Tradisi Sasi, Maluku dan Papua



Tradisi sasi atau dalam istilah lokal artinya larangan yang terdapat di daerah Maluku dan Papua. Tradisi sasi merupakan sebuah larangan untuk memanen atau mengambil sumber daya alam tertentu di wilayah adat selama beberapa waktu. Tradisi ini merupakan larangan memanen untuk jenis-jenis ikan tertentu. Tradisi ini bisa dilakukan di darat maupun di laut.

Tradisi ini dilakukan secara turun-temurun oleh masyarakat Maluku dan Papua. Tradisi pun masih dilakukan hingga sekarang. Tradisi dilakukan sebagai upaya untuk menjaga ekosistem dan populasi agar tidak rusak atau habis.

Tradisi Bebie



Bebie merupakan suatu tradisi menanam padi secara bersama-sama. Tujuannya agar suatu proses panen dapat dengan cepat terselesaikan. Apabila panen telah selesai, maka masyarakat akan mengadakan sebuah perayaan. Perayaan ini sebagai bentuk dari rasa syukur atas proses panen yang berhasil dan juga sukses. Tradisi Bebie ini terdapat di Muara Enim, Sumatra Selatan.

Tradisi gotong royong ini diharapkan dapat membangun masyarakat yang lebih sejahtera dan bersyukur. Tradisi ini juga telah dikembangkan selama beberapa generasi dan menjadi bagian dari cara hidup masyarakat Muara Enim.

Setelah membaca kedua teks, kerjakan tugas berikut secara berkelompok:

1. Jawablah pertanyaan berikut:
 - a. Nilai positif apa yang terkandung dari kearifan lokal pada kedua teks?
 - b. Apa dampak kearifan lokal "Sasi Maluku dan Bebie" terhadap alam dan manusia?
 - c. Tulislah contoh kearifan lokal di lingkunganmu.
2. Tuliskan seluruh jawaban dalam satu lembar kertas dengan rapi dan jelas. Kalian dapat menyajikannya dalam bentuk mind map (peta pikiran), atau jendela informasi agar lebih menarik.
3. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Kelompok lain menyimak dan dapat menambahkan informasi baru pada lembar masing-masing.

ASESMEN FORMATIF

KEARIFAN LOKAL DI MASYARAKAT SEKITARKU



Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!



Nama :

Kelas :

- 1 Apa yang dimaksud dengan kearifan lokal?

- 2 Sebutkan contoh kearifan lokal di daerahmu dan jelaskan maknanya!

- 3 Bagaimana kearifan lokal dapat membantu melestarikan budaya dan tradisi masyarakat?

- 4 Apa peran kearifan lokal dalam membangun identitas dan karakter bangsa?

- 5 Bagaimana cara kita dapat melestarikan dan mengembangkan kearifan lokal di era modern ini?

Subak



Sasi



Ogoh-ogoh



Gredeg



Sistem pengairan tradisional yang digunakan petani untuk mengatur irigasi sawah secara adil dan berkelanjutan yang merupakan salah satu kearifan lokal di Bali.



Di Maluku dan Papua terdapat tradisi larangan menangkap ikan atau mengambil hasil alam dalam jangka waktu tertentu untuk menjaga keseimbangan ekosistem.



Patung raksasa dari kertas dan bambu yang diarak sebelum hari raya Nyepi sebagai simbol pembersihan energi negatif, lalu dibakar sebagai bentuk penyucian diri.



Tradisi upacara adat di Yogyakarta sebagai rasa syukur kepada tuhan dengan keraton membagikan gunung hasil bumi seperti sayuran dan buah-buahan kepada masyarakat.



Ngaben



Ma'nene



Kasada



Rambu Solo'



Upacara kremasi jenazah di Bali yang bertujuan membebaskan roh dari ikatan dunia dan membantu perjalanan roh menuju alam selanjutnya.



Tradisi suku Toraja, Sulawesi Selatan, di mana masyarakat membersihkan jasad leluhur yang telah diawetkan, mengganti pakaiannya, dan merawat peti matinya.



Upacara di Tengger, Jawa Timur yang dilakukan dengan melemparkan sesaji berupa hasil panen ke dalam kawah kaki Gunung Bromo sebagai bentuk persembahan kepada Sang Hyang Widhi.



Upacara pemakaman adat Toraja, Sulawesi Selatan yang berlangsung selama beberapa hari dengan melibatkan banyak orang disertai berbagai pertunjukan adat, seperti tarian dan adu kerbau.



Bau nyale



Lompat Batu



Cingcowong



Beterang atau Ka'aik Nari



Tradisi menangkap cacing laut berwarna-warni yang muncul di Pantai Selatan Lombok. Tradisi ini dilakukan sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan atas hasil laut yang melimpah



Tradisi dilakukan dengan lompatan melewati batu setinggi 2 meter dengan ketebalan 40 cm. Tradisi ini melambangkan kedewasaan seorang pria dalam masyarakat Nias, Sumatera Utara.



Upacara adat masyarakat Sunda dari Desa Luragung Landeuh, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat, yang bertujuan untuk memohon turunnya hujan saat musim kemarau panjang.



Tradisi perayaan khitan (sunat) khusus perempuan dari Suku Serawai di Kabupaten Bengkulu Selatan, Provinsi Bengkulu.



Topik B

Nama Kelompok:

Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas:

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Topik B. Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku



Kerjakan tugas berikut secara kelompok!

1. Pilih satu bentuk keragaman budaya di Indonesia, seperti: pakaian adat, tarian tradisional, rumah adat, makanan khas, atau alat musik daerah. Tentukan secara spesifik nama budayanya (misalnya: Tari Saman dari Aceh).
2. Sebutkan asal daerah dari budaya yang kalian pilih (provinsi atau suku asalnya).
3. Jelaskan ciri khas dari budaya tersebut (misalnya bentuk, bahan, gerakan, fungsi, atau keunikan lainnya).
4. Jelaskan makna atau fungsi budaya tersebut dalam kehidupan masyarakat.
5. Buat gambar atau tulisan singkat tentang budaya yang dipilih, kemudian presentasikan hasilnya di depan kelas.



ASESMEN FORMATIF



TRADISI DAN BUDAYA MASYARAKAT DI SEKITARKU

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!



Nama :

Kelas :

1 Apa yang dimaksud dengan keragaman budaya?

2 Sebutkan tiga contoh bentuk keragaman budaya di Indonesia!

3 Mengapa Indonesia memiliki keragaman yang sangat kaya?

4 Sebutkan tiga contoh bahasa daerah di Indonesia beserta daerah asalnya!

5 Apa fungsi utama rumah adat di Indonesia?



Topik C

Nama Kelompok:
Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas:

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Topik C. Sikapku Terhadap Keragaman Budaya



1. Diskusikan tentang manfaat keberagaman budaya serta sikap terhadap keberagaman di lingkungan sekitar.
2. Tuliskan hasil diskusi yang memuat:
 - Manfaat keberagaman budaya
 - Contoh keberagaman di lingkungan sekitar
 - Sikap yang tepat terhadap keberagaman
3. Sajikan hasilnya dalam satu karya (pilih salah satu): jendela informasi, poster, cerita bergambar, atau bentuk kreatif lainnya.
4. Setelah selesai, presentasikan hasil karya di depan kelas.
5. Kelompok lain menyimak dan dapat memberikan tanggapan atau menambah informasi



ASESMEN FORMATIF



SIKAPKU TERHADAP KERAGAMAN BUDAYA

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!



Nama :

Kelas :

1

Mengapa kita harus menghargai dan menghormati keragaman budaya?

2

Apa dampak negatif jika seseorang memandang rendah budaya lain?

3

Bagaimana sikap toleransi dapat membantu menjaga keberagaman budaya?

4

Sebutkan tiga cara untuk melestarikan budaya lokal!

5

Mengapa penting berpartisipasi dalam acara budaya?

APA SIKAP YANG HARUS DITERAPKAN TERHADAP KEBERAGAMAN BUDAYA?	BERIKAN CONTOH SIKAP MENGHARGAI BUDAYA LAIN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI!!	SEBUTKAN SIKAP YANG TIDAK BOLEH DILAKUKAN TERHADAP BUDAYA LAIN!	BAGAIMANA CARA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL?
APA MANFAAT MENJAGA SIKAP POSITIF TERHADAP KEBERAGAMAN BUDAYA DI LINGKUNGAN SEKOLAH?	MENGAPA SISWA PERLU BERPARTISIPASI DALAM KEGIATAN BUDAYA DI SEKOLAH?		

K. DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, A., Kusumawardhani, A., Fatimah, K., Setianingsih, N. I., Nursya'bani, K. K., & Rasa, A. A. (2023). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitri, A., Kusumawardhani, A., Fatimah, K., Setianingsih, N. I., Nursya'bani, K. K., & Rasa, A. A. (2023). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Susanti, Agus Dwi. (2023). *Bupin 4.0 Siswa Pintar/Belajar IPAS Kelas IV*. Cilacap.

Guru Kelas IV B



Puji Rahayu, S.Pd
NIP. 199607212019022007

Cilacap, 18 Mei 2026
Peneliti



Silvia Ardivanti
NIM. 22CJ10024

Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS FASE B KELAS IV TAHUN 2026

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Silvia Ardiyanti
Instansi	:	SD Negeri Menganti 01
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2026
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase / Kelas	:	B / IV (Empat)
Bab	:	7. Keragaman budaya dan Kearifan Lokal
Topik	:	A. Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku B. Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku C. Sikapku Terhadap Keragaman Budaya
Alokasi Waktu	:	6 JP (6 x 35 Menit)

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik dapat:

- Mengenal keragaman budaya di lingkungan sekitar.
- Memahami bahwa setiap daerah memiliki budaya dan kebiasaan yang berbeda.
- Mengidentifikasi contoh sederhana kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari.
- Mengenal berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia seperti bahasa, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian.
- Memahami bahwa tradisi dan budaya merupakan warisan nenek moyang yang mengandung nilai dan kearifan lokal dalam kehidupan masyarakat.
- Mengidentifikasi secara sederhana makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi dalam kehidupan sehari-hari.
- Mengenal keberagaman budaya di lingkungan sekitar.
- Memahami pentingnya sikap menghargai dan menghormati perbedaan budaya.
- Menunjukkan sikap sederhana dalam menjaga dan melestarikan budaya lokal.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- Berpikir kritis,
- Mandiri,
- Kreatif,
- Bergotong royong,
- Berkebinekaan global.

D. SARANA DAN PRASARANA
1. Ruang Kelas IV 2. Alat Tulis 3. LKPD 4. Sumber Belajar: • Buku Panduan Guru IPAS untuk SD/MI Kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan, 2022. (Fitri et al., 2023) • Buku Siswa IPAS untuk SD/MI Kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan, 2022. Penulis: Meita Fitriawanawati. (Fitri et al., 2023) • LKS Si Pintar IPAS Kelas IV, 2022. Penulis: Ari Parwanti
E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal
F. MODEL PEMBELAJARAN
Langsung (<i>direct instruction</i>)
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk kearifan lokal serta keragaman budaya yang ada di lingkup daerahnya melalui kegiatan pengamatan dan penelusuran dengan tepat. 2. Peserta didik dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi melalui aktivitas eksploratif (wawancara, diskusi, dll) dengan tepat. 3. Peserta didik dapat menunjukkan sikap bangga serta mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui presentasi/kegiatan dengan tepat.
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik dapat mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. (Fase B)
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat memahami kearifan lokal dan keragaman budaya secara tepat. • Meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik dalam mengidentifikasi dan menjelaskan bentuk kearifan lokal di lingkungan sekitar secara benar. • Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat memahami makna dan manfaat kearifan lokal serta tradisi secara tepat.

- Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengeksplorasi informasi melalui kegiatan wawancara/diskusi secara benar.
- Meningkatkan kesadaran peserta didik untuk dapat menghargai dan melestarikan tradisi serta keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari.
- Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat menunjukkan sikap menghargai dan menghormati keberagaman budaya secara tepat.
- Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengusulkan langkah pelestarian budaya melalui kegiatan sederhana secara benar.
- Meningkatkan kesadaran peserta didik untuk dapat bangga dan menjaga budaya dalam kehidupan sehari-hari.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. "Pernahkah kalian melihat atau mengikuti tradisi di sekitar rumah kalian?"
2. "Mengapa setiap daerah punya budaya berbeda?"
3. "Apa akibat jika kearifan lokal tidak dilestarikan?"
4. "Tradisi apa yang pernah kamu lihat atau ikuti di lingkunganmu?"
5. "Mengapa setiap daerah memiliki tradisi dan budaya yang berbeda?"
6. "Apa manfaat tradisi dan budaya bagi kehidupan masyarakat?"
7. "Bagaimana sikap kita saat melihat perbedaan budaya di sekitar?"
8. "Mengapa kita tidak boleh meremehkan budaya lain?"
9. "Apa yang bisa kamu lakukan untuk melestarikan budaya di daerahmu?"

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 Topik A. Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku

<u>Kegiatan</u>	<u>Deskripsi Kegiatan</u>	<u>Alokasi Waktu</u>
<u>Pendahuluan</u>	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. 4. Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. 5. Guru memotivasi peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran dengan melakukan ice breaking. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran terkait manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.	10 Menit

Inti	1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk mendorong rasa ingin tahu siswa. 2. Guru menyampaikan materi pembelajaran 3. Guru mengajak peserta didik ice breaking 4. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok 5. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. 6. Guru memberikan arahan dan penjelasan cara mengerjakan LKPD. 7. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok. 8. Guru mendampingi peserta didik yang masih membutuhkan bimbingan dan memantau aktivitas proses belajar baik individu maupun kelompok. 9. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. 10. Kelompok lainnya menyimak dan memberikan tanggapan/pertanyaan. 11. Pada setiap akhir presentasi kelompok, guru memberi motivasi dan penguatan. 12. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. 13. Guru menugaskan peserta didik mengerjakan asesmen formatif. 14. Guru dan peserta didik membahas hasil asesmen formatif.	50 Menit
Penutup	1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	10 Menit

Pertemuan 2 Topik B. Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.	10 Menit

	4. Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. 5. Guru memotivasi peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran dengan melakukan ice breaking. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran terkait manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.	
Inti	1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk mendorong rasa ingin tahu siswa. 2. Guru menyampaikan materi pembelajaran 3. Guru mengajak peserta didik ice breaking 4. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok 5. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. 6. Guru memberikan arahan dan penjelasan cara mengerjakan LKPD. 7. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok. 8. Guru mendampingi peserta didik yang masih membutuhkan bimbingan dan memantau aktivitas proses belajar baik individu maupun kelompok. 9. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. 10. Kelompok lainnya menyimak dan memberikan tanggapan/pertanyaan. 11. Pada setiap akhir presentasi kelompok, guru memberi motivasi dan penguatan. 12. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. 13. Guru menugaskan peserta didik mengerjakan asesmen formatif. 14. Guru dan peserta didik membahas hasil asesmen formatif.	50 Menit
<u>Penutup</u>	1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	10 Menit

Pertemuan 3 Topik C. Sikapku Terhadap Keragaman Budaya

<u>Kegiatan</u>	<u>Deskripsi Kegiatan</u>	<u>Alokasi Waktu</u>
<u>Pendahuluan</u>	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. 4. Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. 5. Guru memotivasi peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran dengan melakukan ice breaking. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran terkait manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.	10 Menit
<u>Inti</u>	1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk mendorong rasa ingin tahu siswa. 2. Guru menyampaikan materi pembelajaran 3. Guru mengajak peserta didik ice breaking 4. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok 5. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. 6. Guru memberikan arahan dan penjelasan cara mengerjakan LKPD. 7. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok. 8. Guru mendampingi peserta didik yang masih membutuhkan bimbingan dan memantau aktivitas proses belajar baik individu maupun kelompok. 9. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. 10. Kelompok lainnya menyimak dan memberikan tanggapan/pertanyaan. 11. Pada setiap akhir presentasi kelompok, guru memberi motivasi dan penguatan. 12. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. 13. Guru menugaskan peserta didik mengerjakan asesmen formatif. 14. Guru dan peserta didik membahas hasil asesmen formatif.	50 Menit

Penutup	1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	10 Menit
----------------	--	----------

G. ASESMEN

1. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi/Pengamatan

Alat tes : Lembar Pengamatan

Penilaian Sikap

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1
Sopan santun	Peserta didik berlaku sopan, baik selama proses pembelajaran maupun di luar kelas.	Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembelajaran	Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain.	Peserta didik belum menampakkan perilaku sopan
<u>Tanggung Jawab</u>	Tertib mengikuti instruksi dan selesai tepat waktu	Tertib mengikuti instruksi namun tidak selesai tepat waktu	Kurang tertib mengikuti instruksi dan selesai tidak tepat waktu	Tidak tertib mengikuti instruksi dan tidak selesai tepat waktu
<u>Percaya diri</u>	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat guru bertanya	Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan

<u>Disiplin</u>	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran diri	Mampu menjalankan aturan dengan arahan guru	Kurang mampu menjalankan aturan	Belum mampu menjalankan aturan
<u>Toleransi</u>	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan menerima kesepakatan meskipun berbeda	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan kurang bisa menerima kesepakatan	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan	Peserta didik tidak dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak

Keterangan:

Skor 16-20 : A (Sangat Baik)

Skor 11-15 : B (Baik)

Skor 6-10 : C (Cukup)

Skor 0-5 : D (Perlu Perbaikan)

2. Penilaian Pengetahuan

Bentuk tes : Tes Tertulis

Alat tes : Asesmen Formatif

Setiap soal mendapat skor yaitu:

- 3: benar semua
- 2: jawaban masih kurang tepat
- 1: menjawab tetapi salah semua

Skor benar dan tepat = $5 \times 3 = 15$

Jika benar semua mendapatkan skor = 15

Perolehan nilai akhir $N = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor max}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan

Bentuk tes : Tes Tertulis

Alat tes : LKPD, Lembar Pengamatan

Aspek yang dinilai	Skor
Kemampuan menjawab pertanyaan	Setiap soal mendapat skor yaitu: 3: benar semua 2: jawaban masih kurang tepat 1: menjawab tetapi salah semua
Menjelaskan hasil diskusi	3: mempresentasikan menjelaskan benar semua 2: menjelaskan tetapi masih ada yang kurang tepat 1: menjelaskan tetapi hanya benar 1

Keterangan:

Skor benar dan tepat = 6

Jika benar semua mendapatkan skor = 6

Perolehan nilai akhir $N = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor max}} \times 100$

H. REFLEKSI GURU

Refleksi Guru

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2. Apa kendala pada saat proses pembelajaran?
3. Apakah pengalaman belajar yang disajikan dapat memotivasi peserta didik?

Refleksi Peserta Didik

1. Bagaimana perasaan peserta didik mengikuti kegiatan hari ini?
2. Apa kegiatan yang peserta didik sukai?
3. Kegiatan mana yang paling mudah dan sulit?

I. RENCANA REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan cara menjelaskan ulang materi dan memberikan tugas mandiri di rumah dibantu dengan bimbingan orang tua.
2. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pembelajaran. Peserta didik diminta untuk mempersiapkan materi selanjutnya.

I. LAMPIRAN

Topik A

Nama Kelompok:
Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas:

**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

**Topik A. Kearifan Lokal di
Masyarakat Sekitarku**

Kamu akan membaca dua teks tentang kearifan lokal yang ada di Indonesia. Tradisi berikut adalah kebiasaan yang dilakukan masyarakat lokal untuk menjaga kelestarian alam.

Tradisi Sasi, Maluku dan Papua



Tradisi sasi atau dalam istilah lokal artinya larangan yang terdapat di daerah Maluku dan Papua. Tradisi sasi merupakan sebuah larangan untuk memanen atau mengambil sumber daya alam tertentu di wilayah adat selama beberapa waktu. Tradisi ini merupakan larangan memanen untuk jenis-jenis ikan tertentu. Tradisi ini bisa dilakukan di darat maupun di laut.

Tradisi ini dilakukan secara turun-temurun oleh masyarakat Maluku dan Papua. Tradisi pun masih dilakukan hingga sekarang. Tradisi dilakukan sebagai upaya untuk menjaga ekosistem dan populasi agar tidak rusak atau habis.

Tradisi Bebie



Bebie merupakan suatu tradisi menanam padi secara bersama-sama. Tujuannya agar suatu proses panen dapat dengan cepat terselesaikan. Apabila panen telah selesai, maka masyarakat akan mengadakan sebuah perayaan. Perayaan ini sebagai bentuk dari rasa syukur atas proses panen yang berhasil dan juga sukses. Tradisi Bebie ini terdapat di Muara Enim, Sumatra Selatan.

Tradisi gotong royong ini diharapkan dapat membangun masyarakat yang lebih sejahtera dan bersyukur. Tradisi ini juga telah dikembangkan selama beberapa generasi dan menjadi bagian dari cara hidup masyarakat Muara Enim.

Setelah membaca kedua teks, kerjakan tugas berikut secara berkelompok:

1. Jawablah pertanyaan berikut:

- a. Nilai positif apa yang terkandung dari kearifan lokal pada kedua teks?
- b. Apa dampak kearifan lokal "Sasi Maluku dan Bebie" terhadap alam dan manusia?
- c. Apa dampaknya jika kearifan lokal tersebut hilang?
- d. Tulislah contoh kearifan lokal di lingkunganmu.
- e. Apa idemu agar keragaman kearifan lokal ini dapat tetap lestari?

2. Tuliskan seluruh jawaban dalam satu lembar kertas dengan rapi dan jelas. Kalian dapat menyajikannya dalam bentuk mind map (peta pikiran), jendela informasi, atau komik sederhana agar lebih menarik.

3. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Kelompok lain menyimak dan dapat menambahkan informasi baru pada lembar masing-masing.

ASESMEN FORMATIF

KEARIFAN LOKAL DI MASYARAKAT SEKITARKU



Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!



Nama :

Kelas :

1 Apa yang dimaksud dengan kearifan lokal?

2 Sebutkan contoh kearifan lokal di daerahmu dan jelaskan maknanya!

3 Bagaimana kearifan lokal dapat membantu melestarikan budaya dan tradisi masyarakat?

4 Apa peran kearifan lokal dalam membangun identitas dan karakter bangsa?

5 Bagaimana cara kita dapat melestarikan dan mengembangkan kearifan lokal di era modern ini?

Topik B

Nama Kelompok:
Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas:

**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

**Topik B. Tradisi dan Budaya
Masyarakat di Sekitarku**



Kerjakan tugas berikut secara kelompok!

1. Pilih satu bentuk keragaman budaya di Indonesia, seperti: pakaian adat, tarian tradisional, rumah adat, makanan khas, atau alat musik daerah. Tentukan secara spesifik nama budayanya (misalnya: Tari Saman dari Aceh).
2. Sebutkan asal daerah dari budaya yang kalian pilih (provinsi atau suku asalnya).
3. Jelaskan ciri khas dari budaya tersebut (misalnya bentuk, bahan, gerakan, fungsi, atau keunikan lainnya).
4. Jelaskan makna atau fungsi budaya tersebut dalam kehidupan masyarakat.
5. Buat gambar atau tulisan singkat tentang budaya yang dipilih, kemudian presentasikan hasilnya di depan kelas.



ASESMEN FORMATIF



TRADISI DAN BUDAYA MASYARAKAT DI SEKITARKU

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!



Nama :

Kelas :

1 Apa yang dimaksud dengan keragaman budaya?

2 Sebutkan tiga contoh bentuk keragaman budaya di Indonesia!

3 Mengapa Indonesia memiliki keragaman yang sangat kaya?

4 Sebutkan tiga contoh bahasa daerah di Indonesia beserta daerah asalnya!

5 Apa fungsi utama rumah adat di Indonesia?

Topik C

Nama Kelompok:
Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas:

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Topik C. Sikapku Terhadap Keragaman Budaya



1. Diskusikan tentang manfaat keberagaman budaya serta sikap terhadap keberagaman di lingkungan sekitar.
2. Tuliskan hasil diskusi yang memuat:
 - Manfaat keberagaman budaya
 - Contoh keberagaman di lingkungan sekitar
 - Sikap yang tepat terhadap keberagaman
3. Sajikan hasilnya dalam satu karya (pilih salah satu): jendela informasi, poster, cerita bergambar, atau bentuk kreatif lainnya.
4. Setelah selesai, presentasikan hasil karya di depan kelas.
5. Kelompok lain menyimak dan dapat memberikan tanggapan atau menambah informasi



ASESMEN FORMATIF



SIKAP KUTERHADAP KERAGAMAN BUDAYA

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!



Nama :

Kelas :

1

Mengapa kita harus menghargai dan menghormati keragaman budaya?

2

Apa dampak negatif jika seseorang memandang rendah budaya lain?

3

Bagaimana sikap toleransi dapat membantu menjaga keberagaman budaya?

4

Sebutkan tiga cara untuk melestarikan budaya lokal!

5

Mengapa penting berpartisipasi dalam acara budaya?

K. DAFTAR PUSTAKA

Fitri, A., Kusumawardhani, A., Fatimah, K., Setianingsih, N. I., Nursya'bani, K. K., & Rasa, A. A. (2023). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Fitri, A., Kusumawardhani, A., Fatimah, K., Setianingsih, N. I., Nursya'bani, K. K., & Rasa, A. A. (2023). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Susanti, Agus Dwi. (2023). *Bupin 4.0 Siswa Pintar/Belajar IPAS Kelas IV*. Cilacap.

Guru Kelas IV A



Meiliva Dwi Nastiti, S.Pd
NIP. -

Cilacap, 18 Mei 2026
Peneliti



Silvia Ardivanti
NIM. 22CJ10024

Lampiran 24. Anggota Kelompok Kelas Eksperimen

A. Perlakuan Pertama

Kelompok 1 (Kalimantan)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Anindya Kinara Putri	25
2.	Hafizah Azzahrah Nur Abdullah	30
3.	Raka Safril Azala	25
4.	Zakariya Abu Ihsan	20
5.	Hibban Adila Afham	30
6.	Ahmad Qowiyyul Azam	20
	Nilai kelompok;	150

Kelompok 2 (Sumatera)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Dinda Etania Putri	15
2.	Ariqah Mahmudah Sukmawah	20
3.	Nadila Rousa Tibris	30
4.	Annisatuz Zahra	35
5.	Asya Setyaningrum	35
6.	Nico Febbriyansyah	25
	Nilai kelompok;	160

Kelompok 3 (Jawa Barat)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Yuma Nadine Callista Maharani	35
2.	Syahrul Al Hafids	35
3.	Muhamad Rendra Maulana	35
4.	Aisyah Sakhila Marwa	25
5.	Syifa Hasna Kamila	25
	Nilai kelompok;	155

Kelompok 4 (Jawa Tengah)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Krishna Arya Satya	30
2.	Dea Permata Sari	35
3.	Muhammad Aqso Muttaqin	30
4.	Faeyza Alif Maulana	30
5.	Fathin Cahya Kinanti	40
	Nilai kelompok;	165

Kelompok 5 (Jawa Timur)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Shafiyah Qanita Nugroho	25
2.	Dinda Tri Hapsari	30
3.	Nabila Bilqis Atsilah	30
4.	Bagus Aji Purnomo	25
5.	Rayi Apta Munindra	25
6.	Avin Ahlan Maulana	30
	Nilai kelompok;	165

B. Perlakuan Kedua**Kelompok 1 (Gamelan)**

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Dinda Etania Putri	15
2.	Anindya Kinara Putri	25
3.	Dinda Tri Hapsari	30
4.	Ahmad Qowiyyul Azam	20
5.	Annisatuz Zahra	35
6.	Nico Febbriyansyah	25
	Nilai kelompok;	150

Kelompok 2 (Rumah adat)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Krishna Arya Satya	20
2.	Syahrul Al Hafids	25
3.	Nadila Rousa Tibris	30
4.	Muhammad Aqso Muttaqin	25
5.	Hibban Adila Afham	30
6.	Asya Setyaningrum	35
	Nilai kelompok;	165

Kelompok 3 (Batik)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Muhamad Rendra Maulana	15
2.	Ariqah Mahmudah Sukmawah	20
3.	Aisyah Sakhila Marwa	30
4.	Fathin Cahya Kinanti	40
5.	Bagus Aji Purnomo	25
6.	Faeyza Alif Maulana	25
	Nilai kelompok;	155

Kelompok 4 (Angklung)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Syifa Hasna Kamila	35
2.	Rayi Apta Munindra	20
3.	Avin Ahlan Maulana	30
4.	Nabila Bilqis Atsilah	30
5.	Hafizah Azzahrah Nur Abdullah	30
	Nilai kelompok;	155

Kelompok 5 (Cakrawala)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Shafiyyah Qanita Nugroho	25
2.	Yuma Nadine Callista Maharani	30
3.	Raka Safril Azala	30
4.	Dea Permata Sari	35
5.	Zakariya Abu Ihsan	30
	Nilai kelompok;	150

C. Perlakuan Ketiga

Kelompok 1 (Nusantara)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Yuma Nadine Callista Maharani	30
2.	Ariqah Mahmudah Sukmawah	30
3.	Zakariya Abu Ihsan	25
4.	Syahrul Al Hafids	25
5.	Muhamad Rendra Maulana	20
6.	Nabila Bilqis Atsilah	20
	Nilai kelompok;	150

Kelompok 2 (Bhineka)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Dinda Tri Hapsari	20
2.	Krishna Arya Satya	25
3.	Avin Ahlan Maulana	25
4.	Faeyza Alif Maulana	20
5.	Raka Safril Azala	30
6.	Ahmad Qowiyyul Azam	20
	Nilai kelompok;	140

Kelompok 3 (Garuda)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Anindya Kinara Putri	25
2.	Dea Permata Sari	35
3.	Dinda Etania Putri	25
4.	Rayi Apta Munindra	25
5.	Hibban Adila Afham	30
	Nilai kelompok;	145

Kelompok 4 (Pustaka)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Fathin Cahya Kinanti	30
2.	Hafizah Azzahrah Nur Abdullah	25
3.	Shafiyah Qanita Nugroho	25
4.	Syifa Hasna Kamila	35
5.	Muhammad Aqso Muttaqin	35
	Nilai kelompok;	150

Kelompok 5 (Kencana)

No.	Nama Anggota Kelompok	Sumbangan Nilai
1.	Aisyah Sakhila Marwa	25
2.	Nico Febbriyansyah	20
3.	Bagus Aji Purnomo	25
4.	Annisatuz Zahra	25
5.	Asya Setyaningrum	30
	Nilai kelompok;	135

Lampiran 25. Lembar Observasi Kelas Eksperimen

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL-GHAZALI CILACAP
PAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Lembar Observasi

Nama : Silvia Ardyanti
Tanggai : 21 Mei 2022
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : IV
Materi : Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal

Berikan tanda ceklist (✓) pada kolom nilai sesuai dengan hasil pengamatan pembelajaran di kelas dengan penentuan nilai sebagai berikut:

Kriteria	Deskripsi	Persentase
Sangat Baik (SB)	Siswa selalu melakukan aktivitas sesuai indikator tanpa perlu diarahkan guru	81–100%
Baik (B)	Siswa sering melakukan aktivitas sesuai indikator, kadang masih perlu sedikit arahan	61–80%
Cukup (C)	Siswa jarang melakukan aktivitas sesuai indikator, masih perlu banyak arahan	41–60%
Kurang (K)	Siswa tidak melakukan aktivitas sesuai indikator meskipun sudah diarahkan guru	≤40%

* Persentase (%) = (Jumlah siswa aktif / jumlah siswa keseluruhan) × 100%

No.	Indikator Observasi	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Saat guru menyampaikan materi, siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan.	✓			
2	Saat guru menyampaikan materi, siswa mencatat informasi penting.		✓		
3	Saat pembelajaran berlangsung, siswa fokus mengikuti penyampaian materi tanpa melakukan aktivitas di luar pembelajaran	✓			
4	Saat guru bertanya, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan.	✓			
5	Saat pembelajaran berlangsung, siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami.		✓		

6	Saat diberikan LKPD kelompok, siswa mengerjakan sesuai instruksi.	✓			
7	Saat diskusi kelompok, siswa menyampaikan ide atau pendapat.		✓		
8	Saat diskusi kelompok, siswa menanggapi pendapat teman.		✓		
9	Saat kerja kelompok, siswa bekerja sama menyelesaikan tugas.		✓		
10	Saat turnamen berlangsung, siswa mengikuti aturan permainan.	✓			
11	Saat turnamen berlangsung, siswa tetap fokus pada kegiatan.	✓			
12	Saat turnamen berlangsung, siswa menjawab soal yang diberikan.	✓			
13	Saat turnamen berlangsung, siswa menunjukkan kejujuran dalam menjawab soal.	✓			
14	Saat turnamen berlangsung, siswa tetap tenang dan tidak mengganggu peserta lain.	✓			
15	Saat turnamen berlangsung, siswa menggunakan waktu yang tersedia secara efektif untuk menyelesaikan soal.		✓		
16	Saat hasil skor diumumkan, siswa memperhatikan hasil yang diperoleh.	✓			
17	Saat pemberian penghargaan, siswa menerima hasil dengan sikap sportif.	✓			
18	Saat evaluasi, siswa mengerjakan soal secara mandiri.	✓			
19	Saat evaluasi, siswa menyelesaikan tugas tepat waktu.	✓			
20	Saat pembelajaran berlangsung, siswa mengikuti tahapan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir sesuai arahan guru	✓			

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL-GHAZALI CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Lembar Observasi

Nama : *Meiliya Dwi Hastuti, S Pd*
Tanggal : *21 Mei 2026*
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : IV
Materi : Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal

Berikan tanda ceklist (✓) pada kolom nilai sesuai dengan hasil pengamatan pembelajaran di kelas dengan penentuan nilai sebagai berikut:

Kriteria	Deskripsi	Persentase
Sangat Baik (SB)	Siswa selalu melakukan aktivitas sesuai indikator tanpa perlu diarahkan guru	81–100%
Baik (B)	Siswa sering melakukan aktivitas sesuai indikator, kadang masih perlu sedikit arahan	61–80%
Cukup (C)	Siswa jarang melakukan aktivitas sesuai indikator, masih perlu banyak arahan	41–60%
Kurang (K)	Siswa tidak melakukan aktivitas sesuai indikator meskipun sudah diarahkan guru	≤40%

* Persentase (%) = (Jumlah siswa aktif / jumlah siswa keseluruhan) × 100%

No.	Indikator Observasi	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Saat guru menyampaikan materi, siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan.	✓			
2	Saat guru menyampaikan materi, siswa mencatat informasi penting.		✓		
3	Saat pembelajaran berlangsung, siswa fokus mengikuti penyampaian materi tanpa melakukan aktivitas di luar pembelajaran	✓			
4	Saat guru bertanya, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan.	✓			
5	Saat pembelajaran berlangsung, siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami.		✓		

6	Saat diberikan LKPD kelompok, siswa mengerjakan sesuai instruksi.	✓			
7	Saat diskusi kelompok, siswa menyampaikan ide atau pendapat.		✓		
8	Saat diskusi kelompok, siswa menanggapi pendapat teman.		✓		
9	Saat kerja kelompok, siswa bekerja sama menyelesaikan tugas.	✓			
10	Saat turnamen berlangsung, siswa mengikuti aturan permainan.	✓			
11	Saat turnamen berlangsung, siswa tetap fokus pada kegiatan.	✓			
12	Saat turnamen berlangsung, siswa menjawab soal yang diberikan.	✓			
13	Saat turnamen berlangsung, siswa menunjukkan kejujuran dalam menjawab soal.	✓			
14	Saat turnamen berlangsung, siswa tetap tenang dan tidak mengganggu peserta lain.	✓			
15	Saat turnamen berlangsung, siswa menggunakan waktu yang tersedia secara efektif untuk menyelesaikan soal.		✓		
16	Saat hasil skor diumumkan, siswa memperhatikan hasil yang diperoleh.	✓			
17	Saat pemberian penghargaan, siswa menerima hasil dengan sikap sportif.	✓			
18	Saat evaluasi, siswa mengerjakan soal secara mandiri.	✓			
19	Saat evaluasi, siswa menyelesaikan tugas tepat waktu.	✓			
20	Saat pembelajaran berlangsung, siswa mengikuti tahapan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir sesuai arahan guru	✓			

Lampiran 26. Nilai Pretest dan Posstest

Kelas IV A (Kontrol)

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	Abyan Nandana	80	85
2.	Adiba Nur Shakilah	75	75
3.	Aditya Satria Wibawa	35	45
4.	Aidil Galih Maulana	60	65
5.	Arkania Vishaka Crescentia	80	85
6.	Faisza Al Fariski	60	65
7.	Jeslyn Azizah Febrianti	45	55
8.	Kayla Safiya	75	80
9.	Linda Pramudia	55	65
10.	Mentari Selma Agustin	75	85
11.	Mutiara Adzani Purwa W.	45	50
12.	Naura Aqilah Vebiyanto	75	80
13.	Olivia Anggraeni	75	85
14.	Rangga Dwi Aprilio	60	70
15.	Rania Azzahra Shaqueena	65	75
16.	Raymond Yulvan Arsenio	45	55
17.	Riani Muti'a Azzahra	55	65
18.	Shiddiq Khoirul Anam	50	50
19.	Surya Gemilang	75	80
20.	Syaekhul Islam	65	75
21.	Syaqila Feiyaz Adintia	75	80
22.	Veika Putri Rakhmanto	60	70
23.	Willy Firmansyah	50	60
24.	Yulia Tri Selfiani	50	70
25.	Zakkiyah Inayah Damayanti	35	40
26.	Sofia Nur Fhauziah	50	60
27.	Aisyah Nur Hakim	55	65
Jumlah		1625	1835
Rata-rata		60,18	67,96

Kelas IV B (Eksperimen)

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	Ahmad Qowiyyul Azam	55	75
2.	Aisyah Sakhila Marwa	60	90
3.	Anindya Kinara Putri	70	95
4.	Annisatuz Zahra	45	80
5.	Ariqah Mahmudah S.	75	95
6.	Asya Setyaningrum	40	75
7.	Avin Ahlan Maulana	60	90
8.	Bagus Aji Purnomo	45	70
9.	Dinda Etania Putri	85	100
10.	Dinda Tri Hapsari	65	95
11.	Faeyza Alif Maulana	25	50
12.	Fathin Cahya Kinanti	55	95
13.	Hafizah Azzahrah Nur A.	40	70
14.	Hibban Adila Afham	45	75
15.	Krishna Arya Satya	80	100
16.	Muhamad Rendra Maulana	80	95
17.	Muhammad Aqso Muttaqin	55	80
18.	Nabila Bilqis Atsilah	60	90
19.	Nadila Rousa Tibris	65	95
20.	Raka Safril Azala	60	85
21.	Rayi Apta Munindra	75	100
22.	Shafiyyah Qanita Nugroho	60	85
23.	Syahrul Al Hafids	70	95
24.	Syifa Hasna Kamila	80	100
25.	Yuma Nadine Callista M.	60	90
26.	Zakariya Abu Ihsan	45	65
27.	Dea Permata Sari	55	90
28.	Nico Febbriyansyah	35	60
Jumlah		1645	2230
Rata-rata		58,75	85,17

Lampiran 27. Dokumentasi

Wawancara dengan Guru Kelas IVA dan Guru Kelas IVB



Uji Coba Instrumen di Kelas IV SDN Kalisabuk 02



Pretest Kelas IVA dan Kelas IVB



Pembelajaran IPAS Kelas Eksperimen





Kelas Kontrol



Posttest Kelas IVA dan Kelas IVB

