

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING*
BERBANTUAN *SLIDESGO* TERHADAP AKTIVITAS MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA SD KELAS V WILAYAH II
KECAMATAN BARRU KABUPATEN BARRU**

***THE EFFECT OF THE SLIDESGO-ASSISTED QUANTUM TEACHING LEARNING
MODEL ON MOTIVATIONAL ACTIVITIES AND SOCIAL STUDIES LEARNING
OUTCOMES IN CLASS V REGION II STUDENTS
BARRU DISTRICT BARRU REGENCY***



Oleh:

YULIANA HAMZAH

NIM: 105061104621

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING*
BERBANTUAN *SLIDESGO* TERHADAP AKTIVITAS MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA SD KELAS V WILAYAH II
KECAMATAN BARRU KABUPATEN BARRU**

Yang disusun dan diajukan oleh :

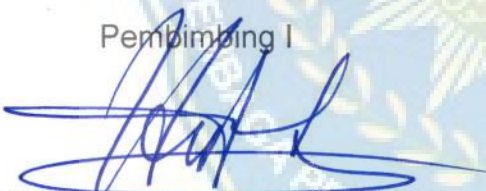
YULIANA HAMZAH
(105061104621)

Telah dipertahankan di meja ujian tesis

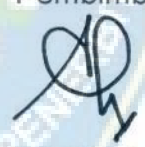
Pada tanggal 24 Juni 2023

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

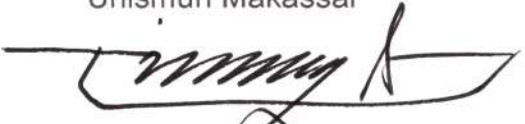

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd.

Pembimbing II


Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar


Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd
NBM. 613.949

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar


Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd
NBM. 955.732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* Terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Nama Mahasiswa : Yuliana Hamzah
NIM : 105061104621
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan Panitia Ujian Tutup pada tanggal 24 Juni 2023 dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juni 2023

Tim Penguji

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
(Ketua/Pembimbing/Penguji)

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
(Sekretaris/Pembimbing/Penguji)

Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si.
(Penguji)

Dr. Idawati, M.Pd.
(Penguji)



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bahwa ini :

Nama : Yuliana Hamzah

NIM : 1105061104621

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 24 Juni 2023



Yuliana Hamzah

NIM : 1105061104621

ABSTRAK

Yuliana Hamzah, 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* Terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru. Dibimbing oleh Hidayah Quraisy dan Muhammad Nawir.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru. Jenis penelitian ini eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), dengan desain *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 23 orang, 14 orang kelas eksperimen dan 9 orang kelas kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi, angket dan tes hasil belajar. Tehnik analisis data yang digunakan yaitu pendekatan statistik deskriptif dan analisis inferensial, dan uji hipotesis manova. Hasil penelitian yang didapatkan adalah 1) Ada pengaruh Model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas belajar IPS siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru; 2) Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru; 3) Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar siswa IPS siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru; 4) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* secara bersamaan terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* dapat mempengaruhi aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V di Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

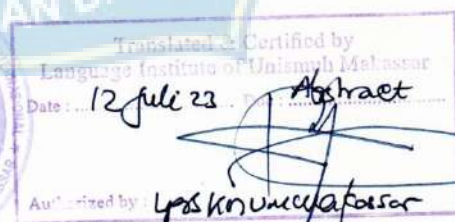
Kata kunci: model pembelajaran *Quantum Teaching*; *Slidesgo*; aktivitas, motivasi, hasil belajar.

ABSTRACT

Yuliana Hamzah, 2023. The Effect of the Slidesgo-Assisted Quantum Teaching Learning Model on Motivational Activities and Social Studies Learning Outcomes in Class V Region II Students, Barru District, Barru Regency. Supervised by Hidayah Quraysh and Muhammad Nawir.

The aim of the study was to determine the effect of the Slidesgo-assisted Quantum Teaching learning model on the activities, motivation and learning outcomes of social studies class V Region II Barru District, Barru Regency. This type of research was quasi-experimental, with the Nonequivalent Control Group Design. The number of samples in this study were 23 persons, 14 persons were in the experimental class and 9 persons were in the control class. Data collection methods used were observation sheets, questionnaires and learning achievement tests. Data analysis techniques used were descriptive statistical approaches and inferential analysis, and Manova hypothesis testing. The research results obtained were 1) There was any effect of the Slidesgo-assisted Quantum Teaching learning model on social studies learning activities for class V Region II students, Barru District, Barru Regency; 2) There was any effect of the Slidesgo-assisted Quantum Teaching learning model on social studies learning motivation of class V Region II Barru District, Barru Regency; 3) There was any effect of the Slidesgo-assisted Quantum Teaching learning model on social studies student learning outcomes for class V Region II Barru District, Barru Regency; 4) There was any effect of the Slidesgo-assisted Quantum Teaching learning model simultaneously on the activity, motivation and learning outcomes of social studies class V Region II Barru District, Barru Regency. However, it can be concluded that the Slidesgo Quantum Teaching learning model can affect the activity, motivation and learning outcomes of social studies class V students in Region II Barru District, Barru Regency.

Keywords: Quantum teaching-learning model, Slidesgo, Activity, Motivation, Learning Outcomes.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga penyusunan tesis yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* Terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru”** dapat diselesaikan oleh penulis sebagai syarat dalam mencapai derajat Magister Pendidikan Dasar pada Program Studi Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selama penulisan tesis ini penulis mendapatkan banyak pelajaran serta ilmu sehingga menambah khazanah berfikir. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selama dalam proses penyusunan dan penulisan, tesis ini mengalami hambatan dan kesulitan akan tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak hal tersebut dapat diatasi.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua penulis Hamzah (Alm) dan ibunda Hj. Rostia, S.Pd yang selama ini menjadi pendorong dan pemberi motivasi untuk menyelesaikan proses pendidikan Magister Pendidikan Dasar yang penulis tempuh. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Prof.Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. Ketua Prodi

Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar
Dr. Mukhlis Miala, M.Pd. Dosen pembimbing pertama Dr. Hj. Hidayah
Quraissy, M.Pd. dan dosen pembimbing kedua Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
yang selalu bijak meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam
memberi masukan serta memotivasi dalam penyusunan tesis ini. Segenap
guru besar, para dosen dan staf Pascasarjana Universitas Muhammadiyah
Makassar. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada suami,
anakku tercinta, saudaraku, kepala sekolah dan rekan guru SD Wilayah II
Kecamatan Barru Kabupaten Barru terkhusus UPTD SDN 11 Barru dan
UPTD SDN 8 Barru serta teman-teman mahasiswa Pascasarjana Prodi
Pendidikan Dasar Angkatan 2021.

Akhirnya penulis berharap semoga tesis dapat memberikan
masukan positif serta bermanfaat bagi kita semua.

Makassar, Juni 2023
Penulis,

Yuliana Hamzah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Model Pembelajaran Quantum Teaching	10
2. Slidesgo.....	15
3. Aktivitas	18
4. Motivasi	23
5. Belajar	27
6. Hasil Belajar	30
7. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	34
B. Penelitian Relevan	36
C. Karangka Pikir	39
D. Hipotesis	41

BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
C. Desain Penelitian	43
D. Populasi dan Sampel	45
E. Data dan Sumber Data	46
F. Teknik Pengumpulan Data	47
G. Instrument Penelitian	48
H. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	51
I. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	58
B. Hasil Penelitian	59
C. Pembahasan	88
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	97
A. Simpulan	97
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	103
LAMPIRAN	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Slidesgo</i>	17
Gambar 2.2 Tampilan <i>Download Template</i>	18
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir	41



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Ranah Kognitif	31
Tabel 2.2	Ranah Afektif	32
Tabel 2.3.	Ranah Psikomotorik	33
Tabel 2.4.	Penelitian terdahulu yang relevan	37
Tabel 3.1	Rancangan Design Penelitian	44
Tabel 3.2	Jumlah Anggota Populasi	45
Tabel 3.3.	Data Jumlah Sampel	46
Tabel 3.4	Kategori Aktivitas Belajar	49
Tabel 3.4	Kategori Hasil Belajar	50
Tabel 3.5	Indikator Angket Motivasi Belajar	51
Tabel 3.6	Kategori Motivasi Belajar	51
Tabel 4.1	Data Statistik Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.2	Persentasi Kategorisasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.3	Uji Normalitas Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	63
Tabel 4.4	Uji Homogenitas Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	64
Tabel 4.5	Uji Hipotesis 1	65
Tabel 4.6	Data Statistik Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	66
Tabel 4.7	Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	67
Tabel 4.8	Data Statistik Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	79

Tabel 4.9	Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	70
Tabel 4.10	Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	72
Tabel 4.11	Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	73
Tabel 4.12	Uji Hipotesis 2	74
Tabel 4.13	Data Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	75
Tabel 4.14	Persentasi Kategorisasi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	76
Tabel 4.15	Data Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	78
Tabel 4.16	Persentasi Kategorisasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	79
Tabel 4.17	Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	81
Tabel 4.18	Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	82
Tabel 4.19	Uji Hipotesis 3	83
Tabel 4.20	Uji Hipotesis 4	84

DAFTAR GRAFIK

Diagram 4.1	Diagram Aktivitas Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	62
Diagram 4.2	Diagram Motivasi Belajar Kelas Kontrol	68
Diagram 4.3	Diagram Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	71
Diagram 4.4	Diagram Hasil Belajar Kelas Kontrol	77
Diagram 4.5	Diagram Hasil Belajar Kelas Eksperimen	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Izin Penelitian
Lampiran 2	Instrumen Penelitian
Lampiran 3	Data Aktivitas Belajar Kelas Kontrol
Lampiran 4	Data Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen
Lampiran 5	Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol
Lampiran 6	Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen
Lampiran 7	Data Hasil Belajar Kelas Kontrol
Lampiran 8	Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen
Lampiran 9	Foto Kegiatan Belajar
Lampiran 10	Foto Tampilan Slidesgo
Lampiran 11	Foto Lembar Perolehan Siswa
Lampiran 12	LOA Jurnal
Lampiran 13	Surat Keterangan Bebas Plagiat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peranan Pendidikan sangatlah penting dalam upaya meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Sehubungan dengan pentingnya pendidikan maka kondisi belajar di sekolah perlu direncanakan sedemikian rupa menggunakan pembelajaran yang tepat. Tepat yang dimaksudkan adalah sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang akan diajarkan, sehingga siswa mendapat kesempatan yang sama untuk saling berinteraksi satu sama lain.

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memahami dan menyadari pentingnya pendidikan bagi generasi penerus bangsanya. Konstitusi dan berbagai macam piranti peraturan telah mengatur serta menjadi acuan pelaksanaan kegiatan dalam hal mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 3 merupakan salah satu usaha dalam penguatan nilai sosial melalui dunia pendidikan yang menyatakan bahwa,

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. (UU. No.20, 2003).

Maksud dari undang-undang ini, yaitu bahwa fungsi utama dari sistem pendidikan nasional adalah menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, bermakna, dinamis, kreatif, dialogis dan berkomitmen secara profesional meningkatkan mutu pendidikan, sebab pendidikan yang berfungsi dengan baik, tidak hanya menghasilkan siswa-siswa yang cerdas tetapi menciptakan karakter siswa yang mandiri, beriman dan berakhlak mulia. Pendidikan dasar sebagai salah satu jenjang pendidikan dalam sistem pendidikan nasional adalah merupakan pondasi utama untuk melanjutkan perjalanan berikutnya.

Proses pembelajaran mengarahkan siswa untuk menuju perubahan dari tidak tahu menjadi tahu sehingga semua proses pembelajaran harus mencapai tujuan di semua mata pelajaran yang telah diimplementasikan di sekolah, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah dasar. Mata pelajaran ini memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, sebab melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan membimbing siswa berpikir secara logis, kritis, rasional, kreatif, dan berpikir secara ilmiah (Samatowa, 2011).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan intelektual anak. Mengingat pentingnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maka diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya, sehingga siswa dapat belajar secara bermakna. Arti kata bermakna yang dimaksud yaitu melalui pembelajaran IPS siswa dapat memperoleh pemahaman berdasarkan apa yang didengar, dirasakan, dilihat dan dialami sendiri oleh siswa (Sustra, 2011). Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh

Susanto bahwa pembelajaran akan bermakna bagi seorang siswa ketika siswa dilibatkan langsung secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya dalam proses pembelajaran (Susanto, 2015). Terciptanya pembelajaran bermakna dipengaruhi oleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dalam firman Allah Swt. QS. An-Nahl Ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم
بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ
أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Terjemahan:

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.

Kandungan ayat di atas adalah Allah Swt memerintahkan umat manusia menuju ke jalan Allah dengan cara yang benar sesuai dengan tuntunan ajaran agama Islam. Barang siapa yang ingin berilmu, maka raihlah pendidikan dengan pengajaran yang benar dan bijak. Melalui ayat ini, Allah Swt. juga memerintahkan kepada seluruh umatnya agar tidak berhenti belajar melalui ilmu, maka manusia mampu membuktikan kebesaran dan kekuasaan Allah Swt.

Melalui aktivitas belajar, siswa akan memiliki lebih banyak kesempatan didalam memahami pengetahuan baru (Ambarjaya, 2012). Aktivitas yang ditunjukkan siswa akan mempengaruhi seberapa besar tingkat pemahaman dan hasil belajar yang diperoleh di dalam pembelajaran.

Tingkat motivasi dan aktivitas siswa yang dominan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan berakibat pada pemahaman siswa yang lebih luas, dan tentunya hasil belajar juga akan meningkat. Namun hal ini berbanding terbalik dengan apa yang terjadi pada siswa kelas V diwilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2022 hingga tanggal 20 Oktober 2022 di beberapa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru yaitu UPTD SDN 11 Barru, UPTD SDN 12 Barru, UPTD SDN 4 Barru dan UPTD SDN 8 Barru, terlihat bahwa masih banyak siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS, hal ini terbukti pada saat guru menjelaskan, beberapa siswa terlihat bermain dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Selain hal tersebut, pada saat siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang dibahas, tidak ada satupun siswa yang memberikan pertanyaan begitupun sebaliknya ketika siswa diberi kesempatan menjawab pertanyaan, hanya ada 2 hingga 4 siswa yang angkat tangan untuk menjawab.

Dari hasil observasi peneliti ditemukan bahwa yang menjadi penyebab adalah pembelajarannya masih bersifat monoton yaitu setiap kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru sehingga siswa terlihat pasif karena kurangnya interaksi dan komunikasi antar siswa dengan guru. Selanjutnya adalah kerjasama siswa dalam pembelajaran belum terjalin dengan baik, tampak bahwa dalam kegiatan kerja kelompok, siswa cenderung bekerja sendiri maupun pada saat memecahkan suatu masalah. Siswa masih bersifat individu dalam pembelajaran yang tercermin

dari kurangnya interaksi dan kerjasama antar siswa pada saat diskusi kelas, Permasalahan lainya yaitu guru belum bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penggunaan media juga sangat terbatas, menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan tentu saja hal ini berpengaruh pada hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dipandang perlu adanya solusi dan salah satu solusi yang tepat yaitu penerapan pembelajaran yang inovatif sehingga menciptakan kondisi belajar yang aktif. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu memotivasi siswa untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan dapat mendorong siswa untuk lebih berperan aktif dalam belajar, aktif dalam bertanya dan bekerja sama sehingga hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Salah satu pembelajaran yang sesuai yaitu penerapan model pembelajaran *Quantum* berbantuan *Slidesgo*. *Quantum* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa belajar dengan suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaitkan segala interaksi dan perbedaan dalam memaksimalkan momen belajar. Pembelajaran ini menekankan pada siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar, mengalami langsung pembelajaran yang diberikan, menamai, mengulangi pembelajaran, dan merayakan hasil pembelajaran.

Model pembelajaran *Quantum* menciptakan kondisi belajar yang meriah dengan segala nuansanya (Deporter, 2010). Kemeriahan yang dimaksud yaitu akan tercipta ketika semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Melalui keterlibatan aktif semua siswa menjadikan pembelajaran efektif dan siswa mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan yang dicita-citakan (Usman, 2016).

Kemeriahan ini bisa dimaksimalkan dengan berbantuan *Slidesgo*. *Slidesgo* akan membuat siswa lebih terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir proses pembelajaran. *Slidesgo* digunakan dalam pembelajaran *Quantum* ini dikarenakan *Slidesgo* menyediakan berbagai template yang relatif menarik sehingga mendapat respon yang baik dari para siswa, Meskipun memiliki kekurangan atau kelemahan (misalnya kompatibilitas huruf dan keterbatasan dalam mengunduh), namun secara umum pendidik merasa terbantu dengan penggunaan aplikasi *Slidesgo* ini (Akbar, dkk., 2021).

Pembelajaran menggunakan model *Quantum* berbasis *Slidesgo* tentunya dapat membuat siswa untuk lebih aktif, termotivasi dan mudah mencapai hasil belajar yang diinginkan. Namun besarnya pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* belum diketahui. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* Terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas belajar IPS pada siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar IPS pada siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru?
4. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS secara bersamaan pada siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

2. Pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.
3. Pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.
4. Pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas motivasi dan hasil belajar IPS secara bersamaan pada siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah pengembangan keilmuan khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Dengan penerapan pembelajaran model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Guru

Dapat memberikan sumbangan wawasan bagi guru khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* sehingga diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan pengembangan model pembelajaran di sekolah dasar, dalam rangka perbaikan pembelajaran sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

d. Peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi peneliti serta menjadi pedoman dalam penelitian berikutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

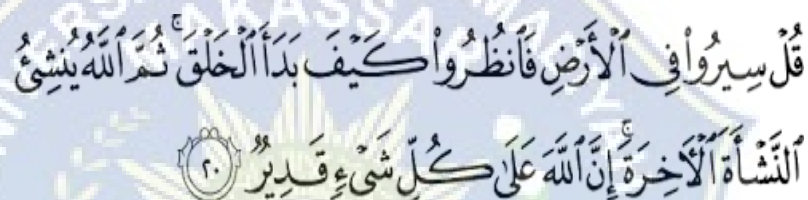
Menurut DePorter model *Quantum Teaching* adalah proses belajar yang meriah dengan segala nuansanya. Proses belajar mengajarnya terdapat interaksi antar siswa tanpa adanya perbedaan sehingga tercipta hubungan yang dinamis dalam lingkungan kelas (Fatimah, dkk., 2022). Pembelajaran *Quantum Teaching* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan kondisi belajar yang menyenangkan karena pembelajaran dirancang dengan membentuk suasana sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar (Hartati, 2021).

Uraian pendapat di atas dapat dipahami bahwa *Quantum Teaching* adalah pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang meriah dan menyenangkan, seluruh siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, meski ada perbedaan namun hal tersebut bukanlah penghalangan dalam menciptakan hubungan yang dinamis dalam kelas.

Pembelajaran *Quantum Teaching* mencakup instruksi tentang cara menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merencanakan pengajaran, menyampaikan isi dan memudahkan proses belajar yang baik. Dalam menggunakan model *Quantum Teaching* dengan metode baru maka akan mempermudah pencapaian-pencapaian yang terarah, dengan menggunakan *Quantum Teaching* anda akan dapat menggabungkan

keistimewaan-keistimewaan belajar menuju bentuk perencanaan pelajaran yang akan meningkatkan prestasi siswa.

Tahapan pembelajaran *Quantum Teaching* memberikan metode mengajar dengan memberdayakan siswa untuk lebih berprestasi (Suryani, 2013). Hal ini juga membantu memperluas keterampilan dan memotivasi siswa untuk giat dalam belajar, sehingga akhirnya mendapatkan kepuasan yang optimal dari hasil karyanya (Suryani, 2013). Dalam Firman Allah SWT dalam QS. Al-Ankabut Ayat 20, yaitu:



قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ
النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٢٠﴾

Terjemahan:

“Katakanlah, “Berjalanlah di bumi, maka perhatikanlah bagaimana (Allah) memulai penciptaan (makhluk), kemudian Allah menjadikan kejadian yang akhir. Sungguh, Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu”.

Makna dari ayat di atas bahwa menggunakan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Apabila dalam proses pendidikan tidak menggunakan model yang tepat maka harapan tercapainya tujuan pendidikan akan sulit untuk diraih. Dalam hal pendekatan secara personal dengan siswa yaitu agar siswa tertarik dan menyukai materi yang diajarkan. suatu pelajaran tidak akan berhasil jika tingkat antusias siswanya menurun. Oleh karena itu, model dalam rangkaian kegiatan pembelajaran

memegang peranan penting dalam keberhasilan pendidikan. Karena model merupakan langkah awal untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

a. Prinsip-Prinsip Model *Quantum Teaching*.

Prinsip pembelajaran yang termuat pada model *Quantum Teaching* adalah segalanya berbicara, segalanya memiliki tujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, adanya pengakuan dari setiap usaha, jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan, sehingga, dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam belajar, menjadikan siswa berani dalam mengemukakan pendapat yang akan menjadikan banyak siswa untuk mencapai prestasi yang diinginkan dalam pembelajaran.

Quantum Teaching mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini memiliki prinsip sugesti yang pasti dan dapat berdampak pada hasil belajar (Supramono, 2016). Di samping itu, model ini mengedepankan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, siswa lebih aktif dan mengembangkan suatu teori atau pemahaman yang dimiliki. Siswa dituntut untuk lebih percaya diri dalam mengemukakan sebuah pendapat. Menurut (Ningrum, dkk., 2017) mengemukakan bahwa model *Quantum Teaching* memiliki beberapa prinsip, diantaranya yaitu:

- 1) Segalanya berbicara. Makna dari kalimat tersebut bahwa dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, kertas yang dibagi hingga rancangan pelajaran, semuanya mengirim pesan tentang belajar.
- 2) Segalanya bertujuan. Semua yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran memiliki tujuan.

- 3) Pengalaman sebelum pemberian nama. Otak seseorang akan berkembang dengan cepat karena adanya rangsangan kompleks, yang menggerakkan rasa keingintahuan seseorang. Oleh karena itu, proses yang paling tepat terjadi ketika siswa telah mendapatkan informasi sebelum memperoleh kesimpulan dari apa yang telah dipelajari.
- 4) Akui setiap usaha. Belajar memiliki resiko, belajar artinya keluar dari rasa nyaman. Pada saat siswa mengambil langkah ini, siswa pantas mendapat pengakuan atas percaya diri dan kecakapannya.
- 5) Jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan. perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan minat dalam belajar.

b. Sintaks Model *Quantum Teaching*

Model *Quantum Teaching* memiliki kerangka desain yang dikenal sebagai singkatan TANDUR yang berarti Tumbuhkan (tanaman untuk tumbuh), Alami (pengalaman/ menjalani), Namai (beri nama), Demonstrasi (menunjukkan), Ulangi (mengulang) dan Rayakan (Perayaan) (Deslauries, 2011). TANDUR merupakan singkatan dari enam langkah pengajaran yang meliputi:

- 1) Tumbuhkan yang dimaksud yaitu merujuk pada langkah penumbuhan minat dan manfaatnya dalam kehidupan siswa, melalui proses yang semenarik mungkin.
- 2) Alami merujuk pada pemberian pengalaman belajar langsung kepada siswa, pengalaman belajar yang tentunya mencakup segenap gaya belajar siswa, baik itu gaya belajar Auditori, Visual, ataupun Kinestetik.

- 3) Namai yang berarti bahwa untuk menyediakan kata kunci, konsep, model, rumus, dan strategi sebagai penanda.
- 4) Demonstrasikan dengan penyediaan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan bahwa siswa tahu.
- 5) Ulangi dilakukan dengan cara mengulang secara umum terhadap proses belajar di kelas.
- 6) Rayakan sebagai pengakuan terhadap hasil kerja siswa di kelas dalam hal perolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan, perayaan dapat dilakukan dalam bentuk pujian, memberikan hadiah atau tepuk tangan.

Keterangan di atas menjelaskan bahwa pembelajaran model *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan seluruh siswa dan melalui model ini diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Kegiatan pemecahan masalah dilakukan melalui proses diskusi antara siswa. Pembelajaran menggunakan model ini, hendaknya merencanakan proses pembelajaran dengan matang, termasuk di dalamnya membuat bahan diskusi yang akan dijadikan sebagai bahan permasalahan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Quantum Teaching*

Model *Quantum Teaching* dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana (Yanuarti & Sobandi, 2016). Berikut kelebihan dan kekurangan model *Quantum Teaching*:

1) Kelebihan *Quantum Teaching*.

- a) Fokus pada apa yang masuk akal bagi siswa.
- b) Dapat menumbuhkan rasa antusiasme siswa.
- c) Adanya kegiatan kerjasama.
- d) Menawarkan ide dan proses cemerlang sehingga mudah dimengerti oleh siswa.
- e) Menciptakan tingkah laku dan sikap percaya diri.
- f) Suasana belajar terasa menyenangkan.
- g) Ketenangan psikologi.
- h) Adanya kebebasan dalam berekspresi.

2) Kekurangan *Quantum Teaching*.

- a) Perlu persiapan yang matang bagi guru dan lingkungan yang mendukung.
- b) Memerlukan fasilitas yang memadai.
- c) Model ini banyak dilakukan di luar negeri sehingga kurang beradaptasi dengan kehidupan di Indonesia.
- d) Kurang dapat mengontrol siswa.

2. *Slidesgo*

Slidesgo dibentuk oleh *Freepik Company* pada tahun 2019. Aplikasi web *Slidesgo* adalah merupakan template presentasi yang menyediakan berbagai tema yang menarik. Secara garis besar, *Slidesgo* hampir sama seperti *Microsoft PowerPoint*, yaitu berfungsi untuk membuat *slide* presentasi. *Slidesgo* merupakan bagian dari *PowerPoint*,

hanya tampilannya lebih bervariasi dan lebih menarik sesuai dengan tema yang akan disajikan (Pertiwi, 2020). Dengan bantuan media *Slidesgo*, seorang guru dapat mempresentasikan materi ajar kepada siswa bisa lebih mudah dalam mentransformasikan ilmunya melalui presentasi yang diberikan oleh seorang guru kepada siswa di kelas. Di samping memudahkan seorang guru menguasai kelas dan membantu siswa untuk tetap fokus dengan apa yang diterangkan.

a. Fitur-Fitur *Slidesgo*

Slidesgo menawarkan katalog lengkap dengan berbagai desain *background* dan *layout* menarik, sesuaikan dengan model desain yang diinginkan. Tema template yang ada di *Slidesgo* yaitu *Recent*, *Popular*, *Education*, *Business*, *Marketing*, *Medical*, *Multi-purpose*, *Infographics* dan *coloring pages*. *Coloring pages* merupakan tema template terbaru dari *Slidesgo*. Dari tema-tema yang dihadirkan situs ini sangat penting diketahui oleh semua khalayak umum karena bisa digunakan tidak hanya tentang pembelajaran saja namun bisa digunakan untuk media presentasi manapun.

Slidesgo memiliki beberapa fitur template yang dapat membantu dalam penyusunan media pembelajaran, adapun Fitur-fitur tersebut antara lain:

1) *Explore*

Merupakan template mengagumkan yang sesuai dengan proyek dan presentasi yang dibutuhkan.

2) *Customize*

Merupakan template. Ikon, infografis, dan gambar dapat disesuaikan dengan presentasi yang dibutuhkan.

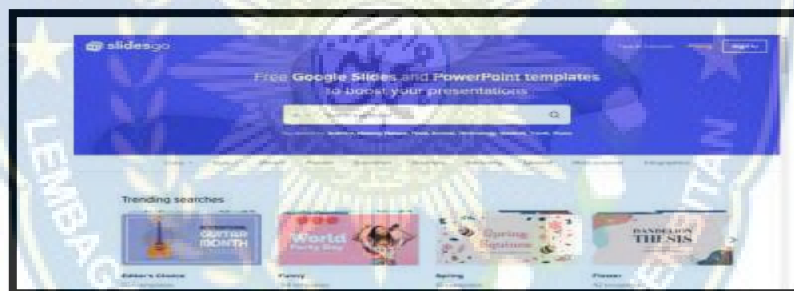
3) *Impact*

Merupakan presentasi yang terstruktur dengan baik, dengan desain yang bersih, berkomunikasi lebih baik dan membuat proyek menjadi lebih menarik (Akbar, dkk., 2021).

b. Langkah-Langkah pembuatan media melalui *Slidesgo*

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran menarik dari template yang tersedia di *Slidesgo*:

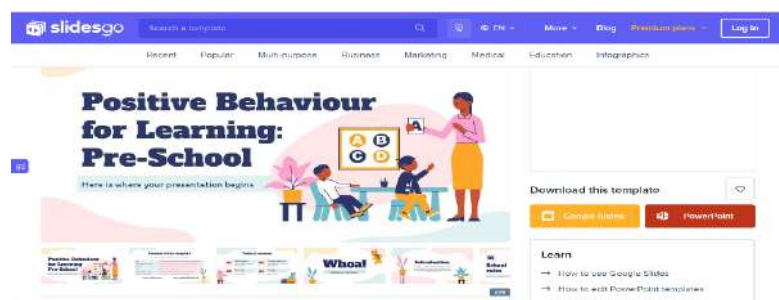
1) Langkah pertama yaitu buka website <https://Slidesgo.com/>



Gambar 2.1 Tampilan Awal *Slidesgo*

2) Kemudian pilih model template sesuai dengan yang anda butuhkan.

Selanjutnya klik template tersebut sehingga muncul tampilan dengan dua pilihan yaitu use *PowerPoint template* atau *Google Slides*.

Gambar 2.2 Tampilan *Download Template*

- 3) Simpan template dengan cara *mendownload* menggunakan *Google Slides* atau *PowerPoint*.
- 4) Buka file dan edit sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan pada slide *PowerPoint*.
- 5) Simpan yang telah dibuat, dan siap dipresentasikan.

Bahan ajar diubah bentuk menjadi bahan ajar berbasis digital, sehingga dapat digunakan siswa di mana saja dan kapan saja. Bahan pelajaran di desain semenarik mungkin agar siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. Sehingga pengembangan bahan ajar dapat dilakukan dengan berbantuan *Slidesgo*.

3. Aktivitas

a. Pengertian Aktivitas

Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar, Proses kegiatan belajar mengajar tempatnya adalah di sekolah. oleh sebab itu di sekolah merupakan sarana untuk mengembangkan aktivitas. Banyak

aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah dan aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat saja (Hamalik, 2012).

Aktivitas belajar digolongkan ke dalam delapan kelompok, yaitu:

- a) Kegiatan visual, yaitu merupakan kegiatan membaca, melihat gambar-gambar, mengamati percobaan, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b) Kegiatan berbicara, yaitu bagaimana mengemukakan suatu peristiwa atau prinsip, menghubungkan tujuan, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, berdiskusi, dan interupsi.
- c) Kegiatan menyimak, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan dialog atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d) Kegiatan menulis, yaitu kegiatan menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e) Kegiatan menggambar, yaitu seperti membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
- f) Kegiatan pengukuran, yaitu melakukan eksperimen, melihat peralatan, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- g) Kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingatkan memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

- h) Kegiatan emosional minat yaitu membedakan berani, tenang, dan lain-lain.
- i) Kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan overlap satu sama lain (Diedrich, 2012).

Salah satu prinsip utama dalam pembelajaran adalah aktivitas siswa. Tanpa aktivitas, pembelajaran tidak akan berlangsung. Namun apabila pembelajaran bermakna dan menyenangkan maka siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, perlunya menumbuhkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diinginkan akan tercapai.

b. Indikator Aktivitas Belajar

Menurut (Yamin, 2010) rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas meliputi sembilan aspek dalam menumbuhkan aktivitas dan partisipasi siswa di antaranya:

- a) Memotivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Menjelaskan kepada siswa tentang tujuan instruksional.
- c) Mengingatnkan kompetensi prasyarat.
- d) Memberikan stimulus.
- e) Memberi petunjuk tentang cara mempelajarinya.
- f) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g) Memberikan umpan balik.
- h) Melakukan tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.

- i) Membuat rangkuman setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Menurut Uno terdapat berbagai upaya pembelajaran yang mampu melibatkan aktivitas siswa, antara lain yaitu dengan cara:

- a) Siswa aktif dalam mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan dalam memberikan umpan balik kepada siswa.
- b) Saling berinteraksi aktif secara terstruktur dengan siswa.
- c) Memberi kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri.
- d) Pemanfaatan sumber belajar secara optimal (Uno, 2017).

Upaya dalam menumbuhkan aktivitas siswa dalam pembelajaran di atas adalah memberikan semangat dan motivasi kepada siswa sehingga dapat berperan secara aktif dalam pembelajaran, menjelaskan tujuan instruksional kepada siswa, memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran baik itu mencari atau memberikan informasi, bertanya dan memecahkan masalah.

Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar tergantung dari bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang tidak terlupakan. Hal ini juga berlaku pada pembelajaran IPS di kelas. Dalam Pembelajaran IPS, aktivitas dan keterlibatan siswa secara langsung sangat dibutuhkan, sebab mata pelajaran IPS bukan mata pelajaran yang hanya sekedar menghafal pengertian dan konsep-konsep, namun lebih ditekankan

pada pemahaman konsep. Namun pembelajaran IPS yang terjadi pada saat ini hanya berpusat pada guru, sehingga menyebabkan peran siswa dalam pembelajaran menjadi pasif. Siswa hanya bertugas mencatat dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga proses pembelajaran seperti ini tentu kurang maksimal. Guru perlu menyadari bahwa keaktifan membutuhkan keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran. Seorang filsuf Cina yaitu (Silberman, 2013) menyatakan bahwa apa yang saya dengar, saya lupa, apa yang saya amati, saya ingat; dan apa yang saya lakukan, saya paham. Dari kalimat bijak ini dapat diketahui betapa pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran. Pemahaman siswa tentang suatu materi pelajaran akan lebih baik jika disertai oleh keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Indikator aktivitas belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menurut (Paul, 2012) :

- a) Kegiatan visual; yaitu kegiatan siswa ketika memperhatikan penjelasan guru.
- b) Kegiatan lisan; yaitu kegiatan siswa ketika mengajukan pertanyaan dan mengerjakan tugas dalam kelompok
- c) Kegiatan mendengarkan; yaitu kegiatan siswa ketika mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok.
- d) Kegiatan metrik; yaitu kegiatan siswa dalam memecahkan masalah.
- e) Kegiatan mental; yaitu kegiatan siswa ketika mempresentasikan hasil kerja kelompok dan menanggapi pertanyaan

- f) Kegiatan emosional yaitu merupakan kegiatan siswa menghargai dan menerima pendapat siswa lain.

4. Motivasi

Banyak teori tentang motivasi manusia yang telah dikembangkan oleh ahli psikolog diantaranya teori behaviorisme, psikologi kognitif, dan humanisme.

Pakar penganut paham behavior mengatakan bahwa motivasi dimulai dari situasi, kondisi dan objek yang menarik. Jika hal ini memberi kepuasan yang terus menerus maka akan menimbulkan tingkah laku yang siap untuk melakukan sesuatu. Pakar penganut paham kognitif mengemukakan bahwa yang mempengaruhi perilaku seseorang adalah proses pemikiran, karena penganut paham kognitif memfokuskan pada bagaimana individu memproses informasi dan memberikan penafsiran untuk situasi khusus. Penganut paham humanis mengemukakan bahwa manusia bertindak dalam situasi lingkungan dan membuat pilihan mengenai apa yang dilakukan, tetapi lebih menaruh perhatian pada jalan umum perkembangan seseorang, aktivitas dari potensi dan menghilangkan gangguan-gangguan pada pertumbuhan seseorang (Maryam, 2016).

Menurut Maslow, teori motivasi dikenal dengan istilah teori kebutuhan. Beliau mengatakan bahwa pada dasarnya semua manusia memiliki kebutuhan pokok, yang terbagi dalam 5 tingkatan yang berbentuk piramid, orang memulai dorongan dari tingkatan terbawah. Lima tingkat kebutuhan itu dikenal dengan istilah Hirarki Kebutuhan Maslow, dimulai dari kebutuhan biologis dasar sampai motif psikologis yang lebih kompleks yang

hanya penting setelah kebutuhan dasar terpenuhi. Kebutuhan pada suatu peringkat paling tidak harus terpenuhi sebagian sebelum kebutuhan pada peringkat berikutnya menjadi penentu tindakan yang penting: a) Kebutuhan fisiologis (rasa lapar, rasa haus, dan sebagainya) b) Kebutuhan rasa aman (merasa aman dan terlindung, jauh dari bahaya) c) Kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki (berafiliasi dengan orang lain, diterima, memiliki) d) Kebutuhan akan penghargaan (berprestasi, berkompetensi, dan mendapatkan dukungan serta pengakuan) e) Kebutuhan aktualisasi diri (kebutuhan kognitif: mengetahui, memahami, dan menjelajahi; kebutuhan estetis: keserasian, keteraturan, dan keindahan; kebutuhan aktualisasi diri: mendapatkan kepuasan diri dan menyadari potensinya (Prihartanta, 2015).

McClelland dalam (Yahaya, 2005) mengatakan bahwa motivasi individu akan meningkat jika, pertama, ketika dia dimotivasi. Kedua, memahami unsur-unsur motivasi. Ketiga, melibatkan diri secara aktif dalam suatu usaha. Hal ini dengan sendirinya menjelaskan proses motivasi itu bertindak secara dua hal dan kedua-dua pihak pula mestilah saling memberi dan menerima.

Selanjutnya teori motivasi menurut Herzberg dalam (Siagian, dkk., 2004) yaitu merupakan teori yang dikenal dengan istilah “Model dua faktor” dari motivasi, yaitu faktor motivasional dan faktor *hygiene* atau “pemeliharaan”. Berdasarkan teori ini yang dimaksud faktor motivasional adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik atau bersumber dalam diri seseorang, sedangkan yang dimaksud dengan faktor *hygiene* atau pemeliharaan adalah faktor-faktor yang sifatnya

ekstrinsik yaitu bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan seseorang.

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga siswa mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri siswa. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa untuk belajar (Emda, 2018).

Secara sederhana, motivasi berarti keinginan untuk mencurahkan segala tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses ini dirangsang oleh kemampuan untuk memenuhi kebutuhan individu. Artinya, dengan didasari atas pemenuhan kebutuhannya maka seseorang akan berpacu untuk melakukan usaha sehingga pada akhirnya dapat memenuhi apa yang dibutuhkannya dan terwujud dalam bentuk perilaku tertentu.

a. Fungsi Motivasi dan Faktor-Faktor Mempengaruhi dalam Belajar.

Motivasi sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar, Guru berperan mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan, adapun fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan (Sanjaya, 2013) yaitu:

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas.
- 2) Pengarah sebagai pendorong usaha dan pencapaian.
- 3) Motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- 4) Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai.

- 5) Menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

Motivasi yang ada pada diri siswa merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar pada tingkat keberhasilan belajar siswa. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari para siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang optimal terhadap pembelajaran maka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu.

Menurut (Kompri, 2016) motivasi belajar merupakan keadaan jiwa mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu, cita-cita dan aspirasi siswa, kemampuan siswa, keadaan siswa, keadaan lingkungan siswa. Selain itu Menurut Clayton Aldeerfer motivasi belajar adalah merupakan suatu keinginan siswa yang di dorong oleh hasrat hati untuk menjalankan kegiatan belajar tentang sesuatu hal dalam mencapai keberhasilan belajar yang maksimal (Pratama, 2019).

b. Indikator motivasi belajar.

Siswa akan termotivasi dalam pembelajaran bila dilaksanakan secara terus menerus sehingga menumbuhkan kemauan dan kerja keras pada diri siswa, sehingga apabila disalurkan secara baik dapat dihubungkan dengan tujuannya untuk berprestasi. Memperhatikan pengaruh yang diakibatkan dengan adanya motivasi belajar siswa menimbulkan kesan kiranya faktor ini

dapat terus dikembangkan dalam usaha menumbuhkan dan mengembangkan motivasi siswa sesuai dengan potensinya.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang sifatnya internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar, belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Klasifikasi Indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Terdapat harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Penghargaan dalam belajar.
- 5) Kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif (Kompri, 2015).

Motivasi belajar haruslah ditumbuhkan dalam rangka mencapai prestasi yang lebih optimal. Apabila seorang siswa sudah memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi maka siswa akan merasa senang terhadap pelajaran, perhatian dan pikiran akan terpusat pada pembelajaran, dan siswa akan berusaha ikut secara aktif dan berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran yang disajikan oleh guru.

5. Belajar

Pada masa sekarang ini, belajar menjadi sesuatu yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Hampir di sepanjang waktu, manusia banyak melaksanakan proses belajar. Namun apa sebenarnya belajar itu, banyak ahli yang memberikan batasan tentang apa itu belajar.

Teori belajar behavior oleh Gagne dan Berliner menyatakan bahwa belajar merupakan hasil pasangan stimulus dan respon yang kemudian dilakukan penguatan kembali (reinforcement) secara terus menerus. Reinforcement dimaksudkan untuk menguatkan tingkah laku yang diinternalisasikan dalam pembelajaran. Proses belajar setiap orang akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda beda olehnya itu perlunya reinforcement yang terus menerus hingga mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik (Pratama, 2021).

Selanjutnya Robert M.Gagne juga berpendapat bahwa "*Learning is change in human disposition or capacity, which persists over a period time, and which is not simply ascribable to process a growth*". Belajar adalah perubahan dalam kemampuan manusia yang berlangsung dalam satu periode waktu, bukan hanya disebabkan karena proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi (Festiawan, 2020).

Belajar menurut Skinner adalah menciptakan kondisi peluang dengan penguatan (*reinforcement*), sehingga seseorang akan bersungguh-sungguh dan lebih giat belajar dengan adanya hukuman (*funnistment*) dan pujian (*rewards*) dari guru atas hasil belajarnya. Skinner membuat perincian lebih jauh dengan membedakan dua jenis respons. Pertama, *respondent response*, yaitu *respons* yang ditimbulkan oleh perangsang-perangsang tertentu yang dikenal dengan *eliciting stimuli* menimbulkan *respons-respons* yang secara relatif tetap, misalnya makanan yang menimbulkan keluarnya

air liur. Pada umumnya, perangsang-perangsang yang demikian itu mendahului respons yang ditimbulkannya. Kedua, *operant response*, adalah *respons* yang muncul dan perkembangannya diikuti oleh perangsang-perangsang tertentu yang disebut *reinforcing stimuli* atau *reinforce*, karena perangsang-perangsang tersebut memperkuat respons yang telah dilakukan oleh organisme. Jadi, individu akan menjadi lebih giat belajar apabila mendapat hadiah sehingga responsnya menjadi lebih intensif atau kuat (Hanafy, 2014).

Menurut Slameeto dalam (Pratama, 2019), belajar adalah merupakan sebuah proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari pendapat ahli di atas, dapat dipahami bahwa pada dasarnya belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang dipengaruhi oleh dua faktor yaitu dari luar dan dari dalam diri siswa.

c. Ciri-Ciri Belajar

Menurut (Festiawan, 2020) Ciri-ciri belajar dapat ditinjau dari dua segi, yaitu dari segi proses dan dari segi hasil.

- 1) Dari segi proses yaitu adanya aktivitas (fisik, mental dan emosional), melibatkan unsur lingkungan, bertujuan ke arah terjadinya perubahan tingkah laku (*behavioral changes*).
- 2) Dari segi hasil yaitu bersifat relatif tetap dan diperoleh melalui usaha yang maksimal.

d. Prinsip Belajar

Menurut (Ahmadi,2018) ada tujuh prinsip belajar yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Perhatian dan motivasi terkait dengan minat.
- 2) Keaktifan terkait dengan fisik dan psikologis.
- 3) Keterlibatan langsung (berpengalaman) dialami sendiri oleh siswa/siswi, seperti: mengamati, menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, bertanggung jawab terhadap hasilnya.
- 4) Pengulangan.
- 5) Tantangan seperti bahan belajar yang menantang dan inklusif gender membuat siswa/siswi bergairah untuk mengatasinya.
- 6) Penguatan.
- 7) Perbedaan individual misalnya: karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifat yang berbeda karena perbedaan-perbedaan rasial dan gender.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa dalam bentuk huruf atau angka di setiap akhir dari pembelajaran (Sriarunasmee, 2015). Hasil belajar menjadi suatu pengalaman belajar bagi siswa dalam perubahan tingkah laku dan hasil belajar tidak menjadi patokan bagi siswa untuk belajar lebih giat (Maher, 2014).

Menurut Hamalik, hasil belajar adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap serta keterampilan (Ningtyas, 2017).

Tujuan utama dalam Taksonomi Bloom mengenai desain hasil belajar siswa adalah untuk melengkapi siswa dalam mencapai tiga klasifikasi utama ini atau domain (Tetteh, 2015). Ada banyak yang dapat mempengaruhi hasil dalam pembelajaran seperti kualitas pengajaran, lingkungan, fasilitas pembelajaran, metode, model dalam pembelajaran, kepuasan belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka bisa didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan usaha maksimal untuk mencapai proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap serta keterampilan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar.

a. Indikator Hasil Belajar

(Anderson, 2017) dengan *Taxonomy of Educational Objectives* yang membagi hasil belajar dalam tiga (3) jenis yaitu terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Berikut penjelasan terkait indikator hasil belajar menurut Anderson yaitu:

1) Ranah Kognitif.

Tabel 2.1 Ranah Kognitif.

Tingkat Kognitif	Proses Kognitif	Definisi	Ket.
C1	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan.	Lots
C2	Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar.	Lots
C3	Menerapkan/ Mengaplikasi kan	Melakukan atau menggunakan prosedur dalam situasi yang tidak biasa.	Lots

Tingkat Kognitif	Proses Kognitif	Definisi	Ket.
C4	Menganalisis	Memecahkan materi kedalam-bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagiannya terhubung antar bagian dan struktur atau tujuan keseluruhan.	Hots
C5	Menilai/Meng evaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar.	Hots
C6	Mengkreasi/Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional, menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru.	Hots

(Sumber : Anderson, L.W. Krathwohl, 2017)

2) Ranah Afektif.

(Anderson, 2017) yang memberikan teorinya dalam ranah afektif ini, yaitu bahwa hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian, yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

Tabel 2.2 Ranah Afektif.

Tingkat Kompetensi	Kata Kerja Operasional
Minat (<i>interest</i>)	Gejala psikis yang berkaitan dengan obyek atau Dari pengertian tersebut, apabila seseorang senang terhadap obyek atau aktivitas tertentu maka ia akan mempunyai minat yang besar terhadap obyek itu.
Sikap (<i>attitude</i>)	Sikap merupakan kecenderungan untuk merespon sesuatu baik individu, tata nilai, peristiwa, dan sebagainya dengan cara cara tertentu.
Nilai (<i>value</i>)	Sesuatu yang bersifat abstrak. ideal, nilai bukan benda konkrit, bukan fakta, tidak hanya persoalan

	benar dan salah yang menuntut pembuktian empirik, melainkan soal penghayatan yang dikehendaki dan tidak dikehendaki, disenangi dan tidak disenangi.
Apresiasi (<i>appreciation</i>)	Penghargaan terhadap suatu benda baik abstrak maupun konkret yang memiliki nilai luhur dan umumnya dikaitkan dengan karya seni.
<i>penyesuaian</i> (<i>adjustment</i>)	Penyesuaian merupakan aspek afektif yang mengontrol perilaku siswa sesuai dengan prinsip-prinsip yang tertanam dalam dirinya.

(Sumber : Anderson, L.W. Krathwohl, 2017)

3.) Ranah Psikomotorik.

Hasil belajar psikomotorik dibagi kedalam enam yaitu, persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serang serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orisinal).

Tabel 2.3. Ranah Psikomotorik.

Tingkat Kompetensi	Kata Kerja Operasional
Meniru	Mengulangi, mengikuti, memegang, menggambar, mengucapkan, melakukan.
Manipulasi	Mengulangi, mengikuti, memegang, menggambar, mengucapkan, melakukan.
Ketepatan Gerakan	Mengulangi, mengikuti, memegang, menggambar, mengucapkan, melakukan, tepat lancar tanpa kesalahan.
Artikulasi	Menunjukkan gerakan, akurat benar, kecepatan yang tepat.
Naturalis	Gerakan spontan/otomatis, tanpa berpikir melakukan dan urutannya.

(Sumber:Anderson, L.W. Krathwohl, 2017)

7. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dari mata pelajaran ekonomi, sejarah, geografi, dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Oleh karena itu IPS di tingkat sekolah pada dasarnya memiliki tujuan untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai ilmu pengetahuan (*Knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*Attitudes and values*) yang dapat digunakan dalam hal kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi ataupun masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Hakim, dkk., 2018). Winataputra menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah merupakan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta problem sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan pada tingkat dasar menengah (Fitri, 2020).

(Gross, 1978) menyatakan bahwa *the social studies are basic in social education, in preparing functioning citizens with requisite knowledge, skills, and attitude that enable each to grow personally in living well with others, and in contributing to the ongoing culture*. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan kajian sosial yakni bagaimana individu hidup bersama dalam suatu komunitas. Dalam pelaksanaannya sebagai suatu kegiatan yang dibangun atas dasar rasa kebersamaan, memiliki relevansi dalam

kajian pendidikan IPS dan berpotensi terhadap pembentukan karakter bangsa (*Nation and character building*).

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Menurut (Malikhah, 2014) terdapat empat tujuan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, yaitu:

- 1) Mengenalkan kepada siswa meliputi peristiwa yang nyata dalam pengalaman dan lingkungan sekitarnya.
- 2) Menuntun siswa agar memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, logis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- 3) Siswa dilatih untuk bertanggung jawab atas kehidupan sosial masyarakat.
- 4) Siswa dilatih agar memiliki kemampuan komunikasi bersama teman dan masyarakat yang ada di lingkungan sekitar.

Tujuan IPS menurut Nursid Sumaatmadja yaitu membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Maksud dari tujuan tersebut adalah bagaimana mendidik siswa agar menjadi warga negara yang baik yakni mampu memahami tentang perbedaan dan menyadari bahwa perbedaan yang ada menjadi kekuatan untuk mempertahankan negara (Hilmi, 2017).

Maksud dari beberapa tujuan di atas yaitu bahwa melalui pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, siswa mampu mewarisi budaya bangsa serta dapat melatih kemampuan berpikir siswa dalam menghadapi permasalahan sosial yang mulai tumbuh pada lingkungannya.

B. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. (Widyaastuti, 2020) dengan judul “Model *Quantum Teaching* Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahwa penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbasis pendidikan karakter berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD. Penggunaan model *Quantum Teaching* berbasis pendidikan karakter mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA karena pembelajaran *Quantum Teaching* berbasis pendidikan karakter menekankan pada adanya interaksi-interaksi yang positif dalam kegiatan pembelajaran.
2. (Nursalam, 2021) dengan judul “Efektifitas Model *Quantum Teaching* Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat dikatakan sangat efektif terhadap pembelajaran matematika siswa kelas V di SDN Salupompong Kabupaten Mamuju.
3. (Anggara, dkk., 2021) dengan judul “Pengaruh Model Quantum learning terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Model pembelajaran quantum learning berpengaruh kepada aktivitas belajar siswa yang dapat dilihat dari

kelebihan yang dimilikinya. Aktivitas siswa dalam belajar juga dikategorikan aktif. Ini semua terlihat dari semangat dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran quantum learning juga berhasil mempengaruhi hasil belajar siswa.

4. (Pertiwi, 2020) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan *Slidesgo* dan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Slidesgo* dan model *Examples Non Examples* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi pada manusia. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *SlidsGo* dan model *Examples Non Examples* dapat diterima oleh siswa, sehingga siswa dapat belajar lebih semangat apabila dilihat dari proses dan hasilnya.
5. (Akbar, dkk., 2021) dengan judul “Pembuatan Bahan Ajar Presentasi Berbasis Template *Slidesgo* Sebagai Media Pembelajaran *Online*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan aplikasi *Slidesgo* dapat digunakan untuk memperkaya template aplikasi *MS PowerPoint*. Template yang didapatkan berdasarkan hasil konversi dari *Slidesgo* dapat digunakan dan kompatibel dengan template presentasi *MS PowerPoint*. Ada banyak pilihan yang ada yang dapat diunduh secara gratis. Template-template ini juga relatif menarik dan dapat diterima dengan baik oleh para siswa.

Tabel 2.4. Penelitian terdahulu yang relevan.

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Model <i>Quantum Teaching</i> Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV	- Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Quantum Teaching</i>, dan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan <i>Quasi Eksperimental Design</i>. - Lokasi tempat penelitian yang sama yaitu sekolah dasar.	- Penelitian ini tidak berbantuan <i>Slidesgo</i>. - Fokus pada mata pelajaran IPA - Memiliki satu variabel terikat yaitu motivasi.
2.	Efektifitas Model <i>Quantum Teaching</i> Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa di Sekolah Dasar.	- Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. - Lokasi tempat penelitian yang sama yaitu sekolah dasar.	- Penelitian ini tidak berbantuan <i>Slidesgo</i>, - Penelitian ini menggunakan pendekatan <i>Pre-Experimental Design</i>. - Objek dari penelitian ini adalah efektifitas model <i>Quantum Teaching</i>. - Fokus pada mata pelajaran Matematika
3.	Pengaruh Model Quantum learning terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.	- Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Quantum Teaching</i>, dengan pendekatan <i>Quasi Eksperimental Design</i>. - Lokasi tempat penelitian yang sama yaitu sekolah dasar	- Penelitian ini tidak berbantuan <i>Slidesgo</i>. - Memiliki dua variable terikat yaitu aktivitas dan hasil belajar.
4.	Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan <i>Slidesgo</i> dan Model Pembelajaran	Sama-sama menggunakan <i>Slidesgo</i> .	- Penelitian ini menggunakan model pembelajaran <i>Examples Non Examples</i>, dengan satu variable terikat yaitu hasil belajar.

	<i>Examples Non Examples</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi.		- Lokasi tempat penelitian ini adalah di Sekolah Menengah Pertama.
5.	Pembuatan Bahan Ajar Presentasi Berbasis Template <i>Slidesgo</i> Sebagai Media Pembelajaran Online.	Sama-sama menggunakan <i>Slidesgo</i>	- Penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran. - Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. - Lokasi tempat penelitian ini adalah di Sekolah Menengah Kejuruan.

Berdasarkan table di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama sama menggunakan model *Quantum Teaching* dan *Slisdesgo*. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu peneliti menggabungkan model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan *Slidesgo* terhadap tiga variable terikat yaitu aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS.

C. Kerangka Pikir

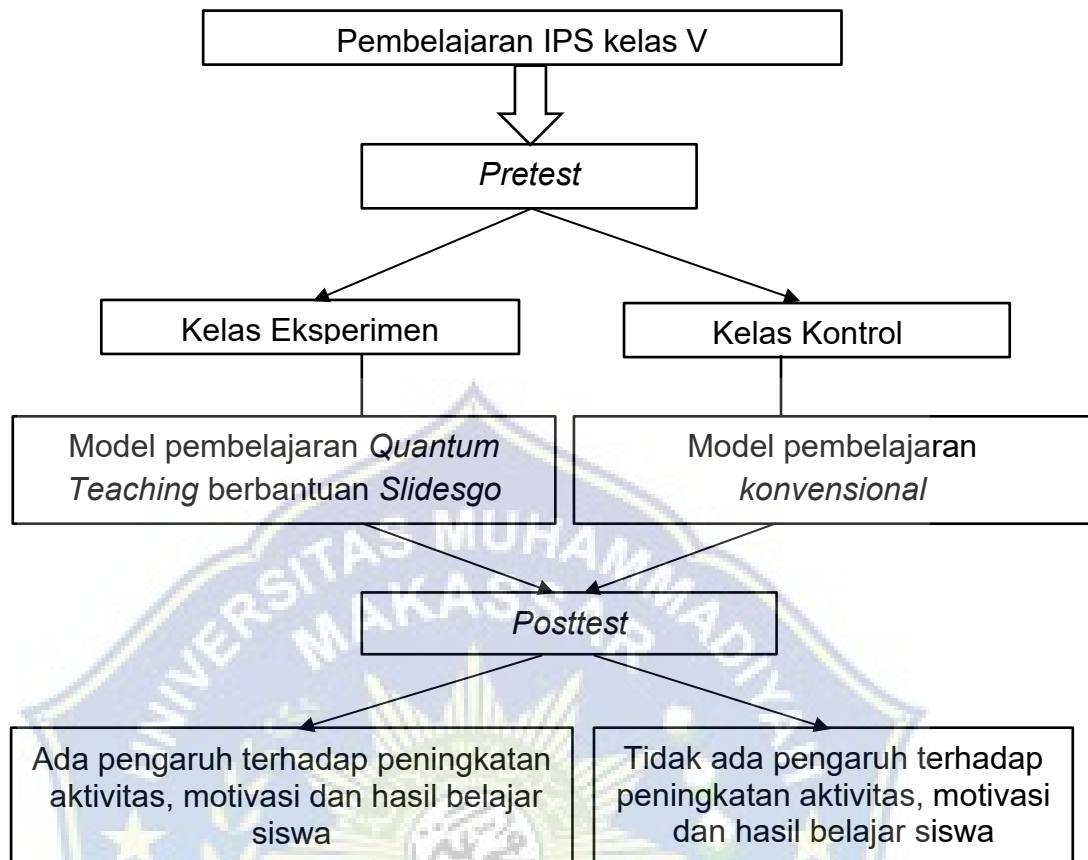
Mata pelajaran IPS memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Samatoa bahwa melalui pembelajaran IPS akan melatih siswa berpikir logis, rasional, kritis, kreatif, dan berpikir secara ilmiah (Samatowa, 2011).

Mengingat pentingnya peranan tersebut, maka diharapkan dalam penerapannya seorang guru harus mampu menyajikan materi yang menyenangkan dengan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran

sehingga siswa termotivasi dan secara otomatis hasil belajar akan tercapai, namun hal ini tidak sejalan dengan pembelajaran IPS kelas V SD di Wilayah II Kec. Barru. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pembelajarannya masih bersifat monoton yaitu *teacher centered*. Guru belum bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penggunaan media juga masih sangat terbatas, akibatnya hasil belajar yang dicapai siswa menjadi kurang optimal.

Adanya situasi demikian perlu diadakan perbaikan, agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak lagi monoton dan membosankan. Melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga bisa berkonsentrasi saat kegiatan pembelajaran, serta hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS bisa meningkat.

Penelitian ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yakni *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Kedua kelas diberikan soal *pretest* di awal pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki. Yang menjadi pembeda adalah kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus berupa model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*, sementara kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus. Langkah selanjutnya adalah pemberian soal *post-test* di akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang telah diberikan.



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir.

D. Hipotesis

Adapun hipotesis yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

3. Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.
4. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas motivasi dan hasil belajar IPS secara bersamaan pada siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), dengan desain *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Yang membandingkan penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* dengan model pembelajaran konvensional terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa SD kelas V di Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SD kelas V di Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023 dengan rentang waktu pelaksanaan selama kurang lebih 3 bulan. Rentang waktu tersebut dimulai dari tahap persiapan, pembuatan izin penelitian, pengumpulan data hingga penyusunan hasil penelitian.

C. Desain Penelitian.

Desain penelitian ini adalah *quasi experiment*, dengan menggunakan dua kelompok sebagai sampel penelitian. Alasan penggunaan model *quasi experiment* dalam penelitian ini bahwa peneliti tidak dapat mengendalikan sepenuhnya kedua kelompok yang diteliti karena tidak semua variabel luar dapat dikontrol, sehingga perubahan yang terjadi tidak sepenuhnya oleh pengaruh perlakuan (Sugiyono, 2013).

Bentuk rancangan *quasi experiment* dalam penelitian ini adalah *nonequivalent kontrol group design*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang disebut dengan kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian diberikan *pretest* dan *posttest*. Secara spesifik bentuk rancangan tersebut dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Design Penelitian.

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Keterangan:

X₁ = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*

O₁ = tes awal (*pretest*) diberikan pada kelas eksperimen

O₂ = tes akhir (*posttest*) diberikan pada kelas eksperimen

O₃ = tes awal (*pretest*) diberikan pada kelas kontrol

O₄ = tes akhir (*posttest*) diberikan pada kelas kontrol

Kedua kelompok tersebut sama-sama memperoleh *pretest* dan *posttest*. Desain penelitian dipilih dua kelas siswa, satu kelas disebut kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas yang lainnya disebut kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. O₁ dan O₃ merupakan kelas yang belum ada perlakuan, O₂ adalah kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*, sedangkan O₄ adalah kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

D. Populasi dan Sampel.

1. Populasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh sekolah dasar yang ada di Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru dengan masing-masing siswa kelas V. Peneliti memilih kelas tersebut karena berdasarkan hasil observasi, pembelajaran IPS di kelas V pada umumnya masih bersifat *teacher center* sehingga aktivitas dan motivasi siswa kurang optimal dan tentu saja hal ini mempengaruhi hasil belajarnya.

Berikut table jumlah anggota populasi kelas V di wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru:

Tabel 3.2 Jumlah Anggota Populasi.

No	Nama Sekolah	Jumlah Kelas V		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1	UPTD SDN 4 Barru	7	8	15
2	UPTD SDN 6 Barru	4	4	8
3	UPTD SDN 8 Barru	4	5	9
4	UPTD SDN 9 Barru	7	7	14
5	UPTD SDN 11 Barru	8	6	14
6	UPTD SDN 12 Barru	5	10	15
7	UPTD SDN 17 Barru	12	12	24
8	UPTD SDN 21 Barru	4	7	11
9	UPTD SDN 22 Barru	7	9	16
10	UPTD SDN 23 Barru	11	11	22
11	UPTD SDN 34 Barru	11	11	22

Sumber: Data Administrasi SD Wilayah II.

2. Sampel.

Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara *simple random sampling*. *Random sampling* dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2014).

Teknik random sampling digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara undian, sehingga didapatkan kelas eksperimen adalah UPTD SDN 11 Barru yang berjumlah 14 siswa dan kelas kontrol adalah UPTD SDN 8 Barru berjumlah 9 siswa.

Tabel 3.3. Data Jumlah Sampel.

No.	Nama sekolah	Kelas	Jumlah Murid	Keterangan
1.	SDN 11 Barru	V	14	Kelas eksperimen
2.	SDN 8 Barru	V	9	Kelas kontrol

E. Data dan Sumber Data.

1. Jenis Data.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah data nilai siswa berupa angka atau skor yang diperoleh melalui alat pengumpul data yang diwujudkan melalui *pretest* dan *posttest* berupa pernyataan yang diberi bobot/skor.

2. Sumber Data.

Sumber data dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder.

a. Data Primer.

Data primer adalah data penelitian yang diperoleh langsung dari sumber asli. Data primer dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh melalui penelitian dilapangan.

b. Data Sekunder.

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah hasil bacaan dari buku, jurnal, majalah, makalah maupun kepustakaan lain yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dihadapi.

F. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

1. Observasi.

Observasi dilakukan untuk mengamati serta menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung baik yang menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* maupun yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Tes.

Pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar adalah tes yang berdasarkan pada indikator pembelajaran.

Peneliti akan memberikan dua macam tes, yaitu:.

a. *Pretest*.

Pretest diartikan sebagai tes awal atau kegiatan menguji tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan. Kegiatan *pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar siswa.

b. *Posttest*.

Posttest adalah tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran. Kegiatan *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang telah diajarkan.

3. Angket.

Metode angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

4. Dokumentasi.

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), daftar hadir siswa, validasi instrumen dan mengumpulkan bukti-bukti aktivitas siswa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

G. Instrument Penelitian.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul (Arikunto, 2010). Dalam kegiatan penelitian untuk memperoleh data yang berasal dari lapangan, seorang peneliti biasanya

menggunakan instrumen yang baik dan mampu mengambil informasi dari objek atau subjek yang diteliti.

1. Lembar Observasi.

Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan sebagai alat ukurnya. Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengamati serta menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*. Kriteria keberhasilan proses peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran ditentukan dengan menggunakan lembar instrument yang diisi oleh pengamat (observer). Analisis aktivitas belajar siswa menggunakan analisis persentase. Skor yang diperoleh masing-masing indikator dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor. Selanjutnya dihitung persentase nilai rata-rata dengan cara membagi jumlah skor dengan skor maksimal yang dikalikan 100%. Kriteria aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut (Kemendikbud, 2014).

Tabel 3.4 Krategori Aktivitas Belajar

Skor	Kategori
81%-100%	Sangat Aktif
61%-80%	Aktif
41% - 60%	Cukup Aktif
21% - 40%	Kurang Aktif
0 - 20%	Tidak Aktif

Berdasarkan hasil olahan lembar instrument aktivitas belajar siswa dinyatakan meningkat dengan baik jika mendapatkan skor dari pengamat minimal berkriteria baik

2. Lembar Tes.

Instrumen yang digunakan, yaitu tes objektif. Bentuk tes objektif tersebut adalah pilihan ganda biasa yang meliputi empat pilihan jawaban (a, b, c, atau d). Kompetensi pengetahuan yang diukur terdiri dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) dengan dimensi pengetahuan khususnya di SD adalah pengetahuan faktual dan konseptual. Instrumen yang di uji coba berjumlah 10 butir soal dan yang layak digunakan setelah dilakukan uji instrument Sebelum tes hasil belajar digunakan, terlebih dahulu diuji validitas oleh tim validator untuk diuji kelayakan instrument.

Soal yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah tipe soal yang sama, yaitu soal yang terkait dengan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adapun kategori yang digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa kelas V berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2014).

Tabel 3.5 Kategori Hasil Belajar.

Skor	Kategori
<75	Perlu Bimbingan
75 – 82	Cukup
83 – 91	Baik
92 – 100	Sangat Baik

Tingkat ketuntasan belajar siswa dapat dicapai jika nilai diperoleh siswa minimal sesuai dengan kriteria minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil belajar siswa terhitung efektif jika rata-rata belajar siswa mencapai KKM pada mata pelajaran IPS.

3. Lembar Angket.

Angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan indikator. Jumlah pertanyaan angket dalam penelitian ini berjumlah 20 butir.

Tabel 3.6 Indikator Angket Motivasi Belajar.

No.	Indikator Angket	Nomor Soal
1.	Perasaan Senang	1 – 4
2.	Perhatian	5 – 9
3.	Ketertarikan	10 – 14
4.	Keterlibatan	15 - 20

Adapun penskoran yang diberikan pada angket di atas, mengenai motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* adalah (Kemendikbud, 2014).

Tabel 3.7 Kategori Motivasi Belajar.

Skor	Kategori
0 – 59	Sangat kurang
60 – 69	kurang
70 – 79	Sedang
80 – 89	Baik
90 – 100	Sangat baik

H. Definisi Operasional dan Pengukuran Variable.

1. Definisi Operasional.

a. Model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*.

Quantum Teaching adalah pembelajaran yang dinamis dengan melakukan interaksi bersama siswa. Guru dituntut untuk selalu melibatkan siswa dalam pembelajaran sebagai subjek,

bukan objek. Tujuannya agar tercipta kegembiraan dalam belajar. Selain itu siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengutarakan pendapatnya di dalam kelas. *Slidesgo* adalah website yang menyediakan berbagai template *background powerpoint* yang menarik dan bermanfaat bagi pengguna yang ingin mengerjakan presentasi.

b. Aktivitas.

Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar ini siswa haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

c. Motivasi.

Motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan demi mencapai suatu tujuan. Apabila seorang siswa sudah memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi maka siswa akan merasa senang terhadap pelajaran, perhatian dan pikiran akan terpusat pada pembelajaran, dan siswa akan berusaha ikut secara aktif dan berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran yang disajikan oleh guru.

d. Hasil belajar IPS.

Hasil belajar IPS adalah sesuatu yang didapatkan setelah melalui suatu proses yang disebut dengan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Indikator hasil belajar IPS akan dinilai dari

segi ranah kognitif yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

2. Pengukuran variable.

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

- a. Variabel *independent* (variabel bebas) yang dikategorikan dengan X, yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat, adapun variabel *independent* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*.
- b. Variabel *dependent* (variabel terikat) atau dikategorikan dengan Y, variabel ini adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independent* (variabel bebas). Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa.

I. Teknik Analisis Data.

1. Analisis Deskriptif.

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi (Sugiyono, 2013). Analisis data statistik deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan aktivitas, motivasi dan hasil belajar. Data tentang distribusi dan frekuensi perolehan siswa dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS v 25.

2. Analisis Statistik Inferensial.

Statistika inferensial adalah teknik statistika yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik

statistika ini dimaksudkan untuk menguji hipotesisnya. Sebelum menguji hipotesis penelitian dilakukan uji prasyarat data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data.

1. Uji Prasyarat Analisis.

Prasyarat analisis data adalah sesuatu yang dikenakan pada sekelompok data hasil observasi atau penelitian untuk mengetahui layak atau tidak layak nya data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik statistik. Apabila prasyarat analisis tidak terpenuhi, maka aplikasi teknik statistik menjadi tidak layak untuk menganalisis data tersebut. Akan tetapi, apabila tetap dipaksakan untuk menganalisis data tersebut dengan teknik statistik maka hasil yang diperoleh menjadi bias dan memberikan kesimpulan yang salah.

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, dan uji Homogenitas.

a. Uji normalitas.

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data ketentuan uji normalitas adalah:

- 1) Jika nilai Signifikansi (Sig.), $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Signifikansi (Sig.), $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas.

Uji homogenitas uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas yang digunakan sebagai objek penelitian memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan *Uji Levene pada software SPSS v 25 for windows*. Data dikatakan homogen jika pada *output* Uji Levene > nilai tabel, atau harga koefisien Sig > dari nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika Uji Levene < nilai tabel, atau harga koefisien Sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

2. Uji Hipotesis.

Pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat Di analisis menggunakan *One-way Multivariate Analysis of Variance* (One-way MANOVA) melalui SPSS v 25 untuk menganalisis data yang ada melalui uji signifikansi *multivariate* dan uji signifikansi univariat (*Tests of Between Subjects-Effect*).

a. Uji Signifikansi Univariat (*Tests of Between Subjects-Effect*).

Uji signifikansi univariat adalah uji univariat F yang merupakan pengujian secara sendiri-sendiri. Uji signifikansi univariat digunakan untuk mengetahui variabel mana yang menyebabkan terjadinya perbedaan rata-rata dua kelompok melalui uji univariat F.

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen aktivitas adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas siswa.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas siswa.

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen motivasi belajar IPS sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar siswa.

H_2 : Terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar siswa.

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen hasil belajar IPS sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar IPS siswa.

H_2 : Terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Kriteria pengujian menggunakan angka signifikansi berikut ini:

- 1) Jika angka signifikansi (Sig) lebih dari 0,05, maka H_0 diterima.
- 2) Jika angka signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak.

b. Uji Signifikansi Multivariat (Multivariate Test).

Uji Signifikansi Multivariat adalah pengujian pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara ber multivariat. Uji ini untuk mengetahui apakah variabel bebas memberi pengaruh terhadap variabel terikat secara simultan.

Hipotesis yang diujikan dalam uji signifikansi multivariat adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Sidesgo* terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

H_1 : Terdapat pengaruh pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Kriteria pengujian menggunakan angka signifikansi berikut:

- 1) Jika angka signifikansi (Sig) lebih dari 0,05, maka H_0 diterima.
- 2) Jika angka signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak.

Angka signifikansi dapat dilihat pada hasil statistik uji yang digunakan dalam software SPSS v 25 Statistic.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar yang ada di wilayah 2 Kecamatan Barru Kabupaten Barru yaitu UPTD SDN 11 Barru sebagai kelas eksperimen dan UPTD SDN 8 Barru sebagai kelas kontrol.

UPTD SDN 11 Barru terletak di Desa Siawung Kecamatan Barru Kabupaten Barru dengan luas tanah 3088 m². UPTD SDN 11 Barru mempunyai visi: Terwujudnya siswa yang berakhlak mulia, sehat cerdas, dan terampil. Misi UPTD SDN 11 Barru adalah 1) Menumbuhkan penghayatan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, 2) Melaksanakan kegiatan kebersihan dan keindahan sekolah, 3) Melaksanakan pembelajaran dan pembimbingan secara efektif 4) Menumbuhkan semangat untuk berprestasi pada diri siswa. Tujuan UPTD SDN 11 Barru adalah: 1) Terlaksananya kegiatan keagamaan, 2) Tercapainya sekolah yang ASRI (Aman, Sehat, Rapi dan Indah), 3) Terciptanya prestasi siswa dalam berbagi lomba segala tingkat, 4) Terwujudnya kedisiplinan, ketertiban, kejujuran dan kebersamaan warga sekolah, 5) Terwujudnya prestasi kerja guru dan belajar siswa.

Selanjutnya adalah UPTD SDN 8 Barru. UPTD SDN 8 Barru terletak di Kelurahan Mangempang Kecamatan Barru Kabupaten Barru dengan luas tanah 2839 m². UPTD SDN 8 Barru mempunyai visi: Mewujudkan siswa yang disiplin, terampil, berpengetahuan, sehat jasmani rohani berlandaskan akhlak dan motivasi. Misi UPTD SDN 8 Barru adalah 1) Melaksanakan

pembelajaran secara efektif, kreatif, dan menyenangkan, 2) Mendorong tumbuhnya semangat belajar siswa, 3) Mengembangkan potensi siswa (Bakat, minat) secara optimal 4) Melaksanakan bimbingan nilai-nilai keagamaan dan menciptakan lingkungan sekolah yang sehat dan nyaman.

Tujuan UPTD SDN 8 Barru adalah: 1) Menjadi sekolah dengan system pengelolaan teransparansi, 2) Menjadikan sekolah sebagai pelopor hidup bersih dan sehat 3) Menjadikan siswa untuk beriman dan bertaqwa serta berbudaya, 4) Meningkatkan kinerja dan disiplin warga sekolah, 5) Meningkatkan minat baca siswa melalui perpustakaan, 6) Meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler, 7) Menjadikan lingkungan sekolah sebagai tempat menyenangkan, 8) Meningkatkan pendidikan mental siswa melalui kegiatan keagamaan.

B. Hasil Penelitian.

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* terhadap Aktivitas Belajar IPS pada Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

a. Analisis Deskriptif

Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dilakukan selama empat kali pertemuan baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen. Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan model pembelajaran pada masing-masing kelas. Guru melakukan pengamatan terkait aktivitas belajar siswa dengan menggunakan instrumen yang telah disusun. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen disajikan dalam bentuk uji statistik berikut ini:

Tabel 4.1 Data Statistik Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Statistics		Aktivitas_eksperimen	
		Aktivitas_kontrol	
N	Valid	9	14
	Missing	5	0
Mean		65.00	86.07
Std. Error of Mean		2.421	1.835
Median		65.00	88.00
Mode		65 ^a	88
Std. Deviation		7.263	6.866
Range		23	23
Minimum		52	73
Maximum		75	96
Sum		585	1205

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol, sebanyak 9 orang siswa dengan nilai median 65.00, nilai minimal 52 dan nilai maksimal adalah 75. Untuk nilai mean sebanyak 65.00 dan untuk jumlah keseluruhan nilai aktivitas siswa adalah 585 dan untuk aktivitas belajar kelas eksperimen dengan jumlah siswa 14 orang siswa dengan nilai median 88.00, nilai minimal 73 dan nilai maksimal adalah 96. Untuk nilai mean sebanyak 86.07 dan untuk jumlah keseluruhan nilai aktivitas siswa adalah 1.205. Selanjutnya dapat dikategorikan dalam persentasi ketercapaian aktivitas belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4.2 Persentasi Kategorisasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Nilai Interval	Klasifikasi	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
81-100%	Sangat Aktif	-	-	11	78%
61%-80%	Aktif	7	78%	3	21%
41%-60%	Cukup Aktif	2	22%	-	-
21%-40%	Kurang Aktif	-	-	-	-
0%-20%	Tidak Aktif	-	100%	-	-
Jumlah		9	100%	14	100%

Berdasarkan tabel persentase aktivisasi belajar di atas, pada kelas kontrol dengan jumlah siswa 7 orang dengan presentase 78% berkategori aktif dan 2 orang siswa lainnya dengan presentase 22% berkategori cukup aktif. Selanjutnya pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 11 orang dengan presentase 78% berkategori sangat aktif sementara 3 orang siswa lainnya dengan presentase 21% berkategori aktif. Dari pengkategorian di atas, memberikan indikasi bahwa terjadi perbedaan aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* pada siswa kelas V SD di Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Berikut diagram aktivitas belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Diagram 4.1 Diagram Aktivitas Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat jika kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan nilai. Kelas eksperimen dengan warna merah memiliki nilai yang lebih tinggi dari nilai kelas kontrol yang dapat dilihat dengan warna biru. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD di Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

b. Analisis Statistik Infrensial

1) Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas pada aktivitas belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data

ketentuan uji normalitas adalah Jika nilai Signifikansi (Sig.), $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal

Tabel 4.3 Uji Normalitas Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.85873223
Most Extreme Differences	Absolute	.176
	Positive	.104
	Negative	-.176
Test Statistic		.176
Asymp. Sig. (2-tailed)		.063 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan SPSS 25 dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* berdasarkan *Unstandardized Residual* dari variable dependen mempengaruhi variable indevidenden didapatkan hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,63 lebih besar dari 0,05 maka penelitian ini dapat disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan data berdistribusi normalitas.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah sample memiliki varian yang sama. Untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak maka perlu diuji homogenitas variansnya terlebih dahulu dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$.

Tabel 4.4 Uji Homogenitas Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Aktivitas	Based on Mean	.029	1	21	.867
	Based on Median	.017	1	21	.898
	Based on Median and with adjusted df	.017	1	20.928	.898
	Based on trimmed mean	.016	1	21	.900

Berdasarkan hasil analisis data terhadap aktivitas belajar, nilai signifikan pada based on mean sebesar 0,867 lebih besar dari 0,05 dengan *levance statistic* 0,029. Uji Homogeneity dari variabel dependen tersebut memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut homogeny.

2) Uji Hipotesis

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen aktivitas adalah sebagai berikut: Kriteria pengujian menggunakan angka signifikansi. Jika angka signifikansi (Sig) lebih dari 0,05, maka H_0 diterima dan jika angka signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas siswa.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas siswa.

Tabel 4.5 Uji Hipotesis 1

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Aktivitas

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2432.376 ^a	1	2432.376	49.356	.000
Intercept	125028.028	1	125028.028	2536.976	.000
Kelas	2432.376	1	2432.376	49.356	.000
Error	1034.929	21	49.282		
Total	142776.000	23			
Corrected Total	3467.304	22			

a. R Squared = .702 (Adjusted R Squared = .687)

Uji *Test of Between-Subjects Effects* di atas yang dilakukan dengan bantuan SPSS v.25 dengan pengambilan keputusan bahwa nilai signifikan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak H_1 diterima, yaitu terdapat pengaruh model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas belajar IPS siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* terhadap Motivasi Belajar IPS pada Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

a. Analisis Deskriptif

Kegiatan proses belajar dalam penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan, yaitu pada pertemuan pertama melakukan *pretest* untuk mengetahui motivasi awal siswa pada pelajaran IPS, pertemuan kedua sampai pertemuan ketiga dengan melakukan proses belajar menggunakan model pembelajaran dan untuk pertemuan keempat siswa diberikan *posttest*

untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan. Berikut data statistik motivasi belajar siswa kelas kontrol.

Tabel 4.6 Data Statistik Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Statistics			
		<i>pretest</i> kontrol	<i>posttest</i> kontrol
N	Valid	9	9
	Missing	5	5
Mean		65.67	69.67
Std. Error of Mean		2.007	2.108
Median		66.00	69.00
Mode		58 ^a	60 ^a
Std. Deviation		6.021	6.519
Variance		36.250	42.500
Range		18	20
Minimum		58	60
Maximum		76	79
Sum		591	627

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel di atas, kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 9 orang setelah diberikan *pretest* memperoleh median 66.00, nilai minimal 58 dan nilai maksimal adalah 76. Untuk nilai mean sebanyak 65.67 dan untuk jumlah keseluruhan nilai angket motivasi belajar adalah 591. Setelah diberikan *pretest*, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, dan pada pertemuan terakhir siswa diberikan *posttest* dan memperoleh nilai median 69.00, nilai minimum 60 dan nilai maksimum sebanyak 79, untuk nilai mean 69.67 dengan jumlah nilai motivasi belajar sebanyak 627.

Selanjutnya dapat dikategorikan dalam persentasi ketercapaian motivasi belajar pada *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 4.7 Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Nilai Interval	Klasifikasi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
90-100	Sangat Baik	-	-	-	-
80-89	Baik	-	-	-	-
70-79	Sedang	2	22%	4	44%
60-69	Kurang	5	56%	5	56%
≤ 59	Sangat kurang	2	22%	-	-
Jumlah		9	100%	9	100%

Berdasarkan tabel 4.7 tentang persentasi kategorisasi pencapaian motivasi belajar siswa pada *pretest* dengan klasifikasi nilai sedang sebanyak 2 orang dengan persentasi 22%, nilai kurang sebanyak 5 orang dengan persentasi 56% dan untuk siswa yang memiliki motivasi sangat kurang sebanyak 2 orang dengan persentasi 22%. Untuk klasifikasi nilai motivasi belajar pada *posttest* adalah sebanyak 4 orang siswa memiliki motivasi belajar yang sedang dengan persentasi 44%, 5 orang siswa yang kurang memiliki motivasi dengan persentasi 56%. Berdasarkan data di atas ditemukan bahwa pada kelas kontrol, siswa memiliki motivasi belajar yang sedang dan juga sebagian yang masing kurang termotivasi untuk belajar. Selanjutnya data motivasi belajar siswa kelas V pada kelas kontrol dapat dilihat berdasarkan diagram batang berikut.

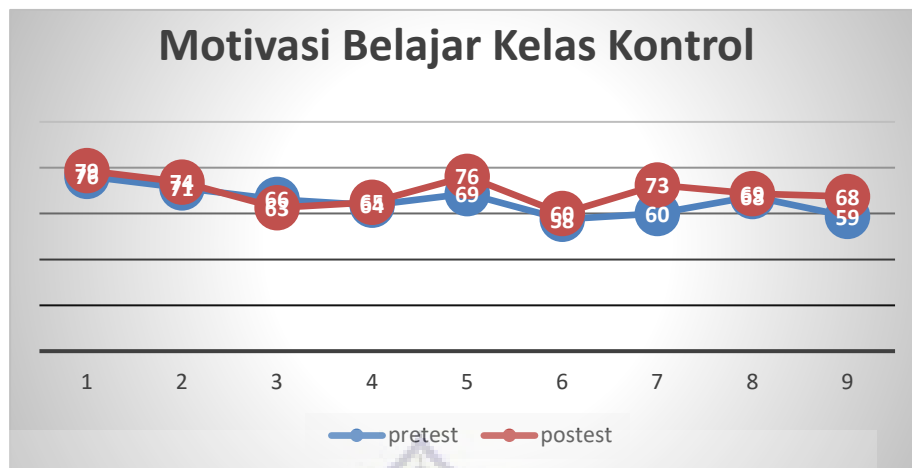


Diagram 4.2 Diagram Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Ketercapaian motivasi belajar kelas kontrol pada pelaksanaan *pretest* ditandai dengan warna biru dan untuk *posttest* dengan warna merah. Diagram *pretest* dan *posttest* tidak memiliki perbedaan nilai yang tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional masih pada tahap sedang atau masih kurang.

Selanjutnya adalah kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*. Sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran, siswa kelas V diberikan *pretest* dan diakhir pertemuan siswa selanjutnya diberikan *posttest* untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Berikut data statistic motivasi belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 4.8 Data Statistik Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Statistics		eksperimen <i>pretest</i>	eksperimen <i>posttest</i>
N	Valid	14	14
	Missing	0	0
Mean		66.86	88.71
Std. Error of Mean		1.640	1.420
Median		66.00	90.00
Mode		66 ^a	81 ^a
Std. Deviation		6.138	5.312
Variance		37.670	28.220
Range		27	14
Minimum		53	81
Maximum		80	95
Sum		936	1242

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel di atas, kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang dengan diberikan perlakuan *pretest* dan *posttest*, yaitu pada *pretest* dengan nilai minimum sebanyak 53 dan nilai maksimum sebanyak 80, nilai median sebanyak 66.00 dengan jumlah nilai sebanyak 936 dan nilai mean sebanyak 66.86. setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui motivasi belajar siswa, yaitu dengan nilai minimum 81 dan nilai maksimum 95, dengan nilai median 90.00. jumlah nilai motivasi belajar sebanyak 1.242 dengan jumlah mean 88.71. Data motivasi belajar siswa dipersentasikan pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Nilai Interval	Klasifikasi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
90-100	Sangat Baik	-	-	9	64%
80-89	Baik	1	7%	5	36%
70-79	Sedang	3	21%	-	-
60-69	Kurang	9	64%	-	-
≤ 59	Sangat kurang	1	7%	-	-
Jumlah		14	100%	14	100%

Data persentasi motivasi belajar siswa pada tabel di atas menunjukkan bahwa pada pelaksanaan *pretest* ada 1 orang siswa yang mendapatkan nilai baik dengan persentasi 7%, untuk nilai motivasi sedang sebanyak 3 orang dengan persentasi 21%, nilai motivasi kurang sebanyak 9 orang siswa dengan persentasi 64% dan 1 orang siswa yang memiliki motivasi sangat kurang dengan persentasi 7%. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran dan diberikan *posttest* ada sebanyak 5 orang yang mendapatkan nilai motivasi baik dengan persentasi 36% dan ada 9 orang siswa yang mendapatkan nilai motivasi sangat baik dengan persentasi 64%. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbasis *Slidesgo* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya dapat digambarkan pada grafik pencapaian motivasi belajar siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.



Diagram 4.3 Diagram Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram di atas, bahwa *pretest* dengan warna biru dan *posttest* warna merah, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*.

b. Analisis Statistik Infrensial

1) Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data ketentuan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 4.10 Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.58755575
Most Extreme Differences	Absolute	.156
	Positive	.103
	Negative	-.156
Test Statistic		.156
Asymp. Sig. (2-tailed)		.151 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan SPSS 25 dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* berdasarkan *Unstandardized Residual* dari variable dependen mempengaruhi variable indevidenden didapatkan hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,151 lebih besar dari 0,05 maka penelitian ini dapat disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan data berdistribusi normalitas

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah sample memiliki varian yang sama. Untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak maka perlu diuji homogenitas variansnya terlebih dahulu dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$

Tabel 4.11 Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
motivasi	Based on Mean	.327	1	21	.573
	Based on Median	.452	1	21	.509
	Based on Median and with adjusted df	.452	1	20.994	.509
	Based on trimmed mean	.346	1	21	.563

Berdasarkan hasil analisis data terhadap motivasi belajar diperoleh nilai signifikansi based on mean sebesar 0,573 lebih besar dari 0,05 dengan *levance statistic* 0,327. Uji Homogeneity dari variabel dependen tersebut memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut homogeny.

2) Uji Hipotesis

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen motivasi belajar IPS sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar siswa.

H_2 : Terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 4.12 Uji Hipotesis 2

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: motivasi

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1987.578 ^a	1	1987.578	60.768	.000
Intercept	137419.578	1	137419.578	4201.472	.000
kelas	1987.578	1	1987.578	60.768	.000
Error	686.857	21	32.707		
Total	154551.000	23			
Corrected Total	2674.435	22			

a. R Squared = .743 (Adjusted R Squared = .731)

Uji *Test of Between-Subjects Effects* di atas yang dilakukan dengan bantuan SPSS v 25 dengan pengambilan keputusan bahwa nilai signifikan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak H_1 diterima, yaitu terdapat pengaruh model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

a. Analisis Deskriptif

Penilaian hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah pilihan ganda sebanyak 10 soal. Hasil belajar siswa dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan pertemuan awal siswa diberikan *pretest* dan setelah diberikan perlakuan siswa kembali diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Nilai hasil belajar yang didapatkan siswa pada *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan uji statistic SPSS v.25 data hasil belajar kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.13 Data Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Statistics		<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol
N	Valid	9	9
	Missing	0	0
Mean		47.78	65.56
Std. Error of Mean		4.006	3.768
Median		50.00	70.00
Mode		40 ^a	70
Std. Deviation		12.019	11.304
Variance		144.444	127.778
Range		40	30
Minimum		30	50
Maximum		70	80
Sum		430	590

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel di atas, dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 9 orang. Pada nilai minimum pada pelaksanaan *pretest* adalah 30 dan nilai maksimum sebanyak 70. Untuk nilai median adalah 50.00, nilai mean sebanyak 47.78 dengan jumlah nilai 430. Dan pada pelaksanaan *posttest* nilai minimum yang didapatkan dari 9 orang siswa adalah 50 dan nilai maksimum adalah 80, nilai median adalah 70.00, jumlah nilai sebanyak 590 dan nilai mean adalah 65.56. Nilai mean dari jumlah siswa sebanyak 9 orang masih dibawah nilai

KKM, dengan kesimpulan bahwa pencapaian hasil belajar siswa belum meningkat dengan penerapan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa dapat dikategorikan berdasarkan persentasi pencapaian hasil belajar siswa, sebagai berikut.

Tabel 4.14 Persentasi Kategorisasi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Nilai Interval	Klasifikasi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
92-100	Sangat Baik	-	-	-	-
84-91	Baik	-	-	-	-
75-83	Cukup	-	-	2	22%
≤ 75	Perlu Bimbingan	9	100%	7	28%
Jumlah		9	100%	9	100%

Persentasi hasil belajar siswa pada kelas kontrol setelah diberikan *pretest* pada awal sebelum pembelajaran dimulai yaitu sebanyak 9 orang siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM atau masih memerlukan bimbingan dengan persentasi 100%. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan diberikan *posttest* dengan jumlah siswa 7 orang yang masih membutuhkan bimbingan, dan ada 2 orang siswa yang sudah mendapatkan nilai cukup atau melewati batas KKM. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran konvensional tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Berikut diagram pencapaian hasil belajar siswa kelas kontrol.



Diagram 4.4 Diagram Hasil Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram batang di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai hasil belajar kelas kontrol pada pelaksanaan *pretest* yang ditandai dengan warna merah dan *posttest* dengan warna biru. Bahwa pada pelaksanaan *pretest* ada 3 orang siswa yang mendapatkan nilai 50, 1 orang yang mendapatkan nilai 30, 1 orang siswa yang mendapatkan nilai 60, 3 orang siswa yang mendapatkan nilai 40 dan 1 orang siswa yang mendapatkan nilai 70. Setelah diberikan *posttest* masih ada 2 orang siswa yang mendapatkan nilai 50, sebanyak 2 orang siswa yang mendapatkan nilai 60, ada 3 orang siswa yang mendapatkan nilai 70 dan sebanyak 2 orang yang mendapatkan nilai 80. Dengan kesimpulan bahwa ada 2 orang siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM pada pelaksanaan *posttest*, yang berarti ada 7 orang siswa yang masih membutuhkan bimbingan.

Selanjutnya penilaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan *pretest* sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* dan setelah

diberikan perlakuan siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar siswa. Berikut data statistik hasil belajar siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.15 Data Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Statistics		<i>Pretest</i> Eksperiment	<i>Posttest</i> Eksperimen
N	Valid	14	14
	Missing	0	0
Mean		48.57	85.71
Std. Error of Mean		2.938	2.276
Median		50.00	85.00
Mode		40	80
Std. Deviation		10.995	8.516
Variance		120.879	72.527
Range		40	30
Minimum		30	70
Maximum		70	100
Sum		680	1200

Data statistic pencapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang yaitu, untuk *pretest* nilai minimum sebanyak 30 dan maksimum sebanyak 70 dan untuk *posttest* nilai minimum adalah 70 dan nilai maksimum sebanyak 100. Jumlah nilai pada *pretest* adalah 680 dan *posttest* meningkat menjadi 1.200 dengan nilai mean *pretest* adalah 48.57 dan setelah diberikan *posttest* nilai mean siswa meningkat menjadi 85.71, berdasarkan uji statistic tersebut dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan

Slidesgo. Selanjutnya dapat dilihat persentasi pencapaian hasil belajar siswa.

Tabel 4.16 Persentasi Kategorisasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Nilai Interval	Klasifikasi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
92-100	Sangat Baik	-	-	2	14%
84-91	Baik	-	-	5	36%
75-83	Cukup	-	-	6	43%
≤ 75	Perlu Bimbingan	14	100%	1	7%
Jumlah		14	100%	14	100%

Berdasarkan tabel persentase pencapaian hasil belajar di atas, pada *pretest* dengan jumlah siswa 14 orang yang masih perlu bimbingan dengan persentasi 100%, dan setelah diberikan *posttest*, masih ada 1 orang siswa yang berkategori cukup dan masih mendapatkan nilai di bawah KKM dengan persentasi 7%, ada 6 orang siswa yang mendapatkan nilai baik dengan persentasi 43%, 5 orang siswa yang mendapatkan baik dengan persentase 36% selanjutnya ada 2 orang siswa memperoleh nilai sangat baik dengan persentasi 14%. mendapatkan nilai di atas KKM pada pelaksanaan *posttest* Berikut diagram pencapaian hasil belajar kelas eksperimen pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

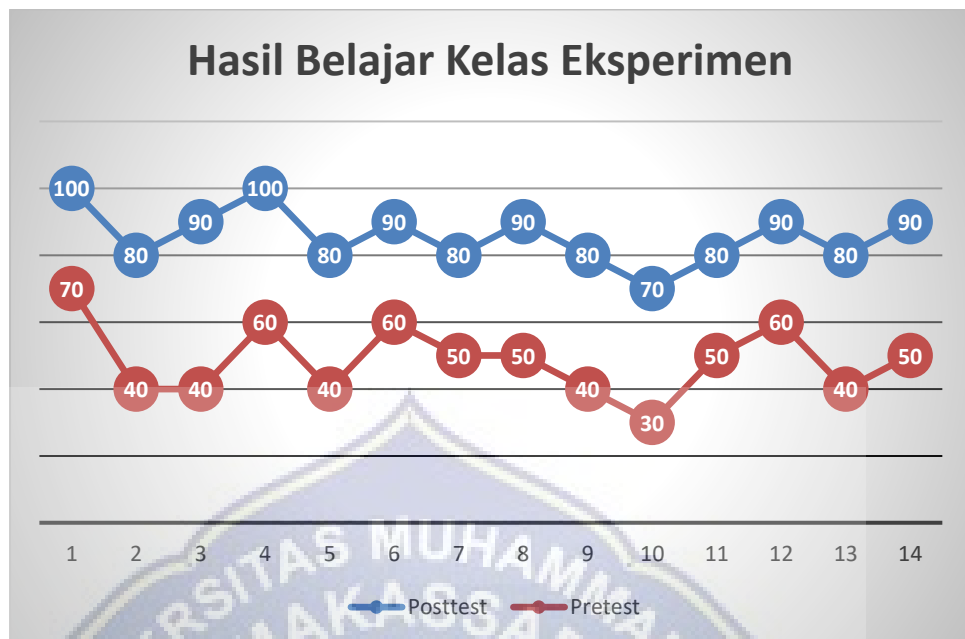


Diagram 4.5 Diagram Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram pencapaian hasil belajar siswa pada *pretest* adalah 1 orang siswa yang mendapatkan nilai 30, ada 5 orang siswa yang mendapatkan nilai 40, untuk nilai 50 sebanyak 4 orang, nilai 60 sebanyak 3 orang dan ada 1 orang siswa yang mendapatkan nilai 70. Pada pelaksanaan *posttest* 1 orang mendapatkan nilai 70, ada 6 orang yang mendapatkan nilai 80, untuk nilai 90 sebanyak 5 orang dan 2 orang siswa yang mendapatkan nilai 100. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

b. Analisis Statistik Infrensial

1) Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data ketentuan uji normalitas adalah Jika nilai Signifikansi (Sig.), $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 4.17 Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.45102054
Most Extreme Differences	Absolute	.200
	Positive	.200
	Negative	-.197
Test Statistic		.200
Asymp. Sig. (2-tailed)		.018 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan SPSS 25 dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* berdasarkan *Unstandardized Residual* dari variable dependen mempengaruhi variable indeviden didapatkan hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,018 lebih besar dari 0,05 maka penelitian ini dapat disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan data berdistribusi normalitas.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah sample memiliki varian yang sama. Untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut

homogen atau tidak maka perlu diuji homogenitas variansnya terlebih dahulu dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$.

Tabel 4.18 Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	1.259	1	21	.275
	Based on Median	.484	1	21	.494
	Based on Median and with adjusted df	.484	1	15.375	.497
	Based on trimmed mean	1.248	1	21	.277

Berdasarkan hasil analisis data terhadap hasil belajar dengan nilai signifikansi based on mean 0,275 lebih besar dari 0,05 dengan *levance statistic* 1,259. Uji *Homogeneity* dari variabel dependen tersebut memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut homogen.

2) Uji Hipotesis

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen hasil belajar IPS sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar IPS siswa.

H_2 : Terdapat pengaruh yang signifikan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Tabel 4.19 Uji Hipotesis 3

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2226.225 ^a	1	2226.225	23.791	.000
Intercept	125356.660	1	125356.660	1339.635	.000
Kelas	2226.225	1	2226.225	23.791	.000
Error	1965.079	21	93.575		
Total	143500.000	23			
Corrected Total	4191.304	22			

a. R Squared = .531 (Adjusted R Squared = .509)

Uji *Test of Between-Subjects Effects* di atas yang dilakukan dengan bantuan SPSS v.25 dengan pengambilan keputusan bahwa nilai signifikan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak H_1 diterima, yaitu terdapat pengaruh model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

4. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* terhadap Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar IPS Secara Bersamaan Pada Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap ketiga variabel dependen tersebut, maka dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *slidesgo* terhadap aktivitas, motivasi, dan hasil belajar IPS secara bersamaan pada siswa kelas V. Uji hipotesis ini untuk mengetahui apakah variabel bebas

memberi pengaruh terhadap variabel terikat secara simultan. Hipotesis yang diujikan dalam uji signifikansi multivariat adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Sidesgo* terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

H_1 : Terdapat pengaruh pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Tabel 4.20 Uji Hipotesis 4

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.996	1727.498 ^b	3.000	19.000	.000
	Wilks' Lambda	.004	1727.498 ^b	3.000	19.000	.000
	Hotelling's Trace	272.763	1727.498 ^b	3.000	19.000	.000
	Roy's Largest Root	272.763	1727.498 ^b	3.000	19.000	.000
VAR00001	Pillai's Trace	.817	28.315 ^b	3.000	19.000	.000
	Wilks' Lambda	.183	28.315 ^b	3.000	19.000	.000
	Hotelling's Trace	4.471	28.315 ^b	3.000	19.000	.000
	Roy's Largest Root	4.471	28.315 ^b	3.000	19.000	.000

a. Design: Intercept + VAR00001

b. Exact statistic

Berdasarkan Uji test di atas yang dilakukan dengan bantuan SPSS v.25 dengan pengambilan keputusan bahwa nilai signifikan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak H_1 diterima, yaitu terdapat pengaruh model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* secara simultan terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

C. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa kelas V dan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan berbantuan SPSS v 25. Data tersebut dianalisis berdasarkan kebutuhan dalam penelitian ini, yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Dalam analisis statistik deskriptif untuk kelas control, data dianalisis untuk melihat pengaruh terhadap aktivitas motivasi dan hasil belajar meskipun dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dan untuk kelas eksperimen data dianalisis statistik deskriptif untuk mengetahui pengaruh terhadap aktivitas minat dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*, sedangkan dalam analisis statistik inferensial peneliti menggunakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis dalam penelitian ini.

1. Pengaruh Model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap Aktivitas Belajar IPS Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Aktivitas adalah salah satu prinsip utama dalam pembelajaran. Tanpa aktivitas, pembelajaran tidak akan berlangsung. Apabila aktivitas pembelajaran bermakna dan menyenangkan maka siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, perlunya menumbuhkan aktivitas belajar siswa dalam proses

pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diinginkan akan tercapai. Seperti pada penelitian ini pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* berbantuan *slidesgo* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa SDN 11 Barru. Hal ini tergambar melalui tahap – tahap pelaksanaan pembelajaran yang diukur dengan indikator aktivitas yang dikemukakan oleh (Paul, 2012) yang meliputi aktivitas siswa dalam memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru, siswa mengajukan pertanyaan, siswa mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok, siswa dalam memecahkan masalah, siswa mempersentasekan hasil kerja kelompok, siswa dapat menanggapi pertanyaan dan siswa dapat menghargai dan menerima pendapat.

Dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan *model Quantum Teaching* berbantuan *slidesgo*, siswa terlihat sangat aktif. Hal ini disebabkan karena siswa dilibatkan secara langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga membuat siswa tidak keluar masuk dan tidak merasa jenuh saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Menurut DePorter (Fatimah dkk, 2022) bahwa model *Quantum Teaching* adalah proses belajar yang meriah dengan segala nuansanya. Proses belajar mengajarnya terdapat interaksi antar siswa tanpa adanya perbedaan sehingga tercipta hubungan yang dinamis dalam lingkungan kelas.

Uraian pendapat tersebut dapat dipahami bahwa *Quantum Teaching* adalah pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang meriah dan menyenangkan, seluruh siswa berperan

aktif dalam kegiatan pembelajaran, meski ada perbedaan namun hal tersebut bukanlah penghalangan dalam menciptakan hubungan yang dinamis dalam kelas.

Peningkatan aktivitas belajar IPS dalam penelitian ini selain dipengaruhi oleh model pembelajaran yang sesuai yaitu *Quantum Teaching* juga dipengaruhi oleh media yang menarik yaitu tampilan *Slidesgo* dengan tema menarik sehingga membuat siswa terdorong untuk ikut berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Uno, 2017) bahwa upaya pembelajaran yang mampu melibatkan aktivitas siswa yaitu dengan cara siswa diaktifkan dalam mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan dalam memberikan umpan balik kepada siswa, saling berinteraksi aktif secara terstruktur dengan siswa, pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

Dari penejelasan di atas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi alasan mengapa proses pembelajaran lebih membuat siswa aktif dan berperan dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*. Model pembelajaran ini sangat menekankan pembentukan suasana pembelajaran lebih menarik dan menumbukan interaksi yang baik antara siswa dan sumber belajar

Penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* pernah diteliti oleh (Nursalam, 2021) penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat dikatakan sangat efektif terhadap pembelajaran matematika siswa kelas V di SDN Salupompong Kabupaten Mamuju.

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan juga memiliki lokasi tempat penelitian yang sama yaitu sekolah dasar. Perbedaannya adalah pada penelitian tersebut menggunakan pendekatan *Pre-Experimental Design* dengan objek penelitian yaitu efektifitas model *Quantum Teaching*.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Pelaksanaan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di UPTD SDN 11 Barru merupakan realisasi dari penerapan teori belajar Maslow yang dikenal dengan istilah teori kebutuhan. Menurut Maslow penyebab seseorang akan termotivasi karena adanya kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki (berafiliasi dengan orang lain, diterima, memiliki). Kebutuhan akan penghargaan (berprestasi, berkompetensi, dan mendapatkan dukungan serta pengakuan) dan kebutuhan aktualisasi diri (kebutuhan kognitif: mengetahui, memahami, dan menjelajahi; kebutuhan estetik: keserasian, keteraturan, dan keindahan; kebutuhan aktualisasi diri: mendapatkan kepuasan diri dan menyadari potensinya (Prihartanta, 2015).

Dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* yang dilaksanakan di UPTD SDN 11 Barru, siswa terlihat sangat termotivasi

karena kondisi pembelajaran begitu menyenangkan. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Quantum teaching* berbantuan *Slidesgo* berpengaruh positif terhadap siswa.

Kegiatan tumbuhkan diawal pembelajaran yaitu dengan bernyanyi bersama membuat siswa bersemangat. Pada kegiatan alami menciptakan kegiatan yang merangsang keingintahuan siswa yaitu dengan memberikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari - hari siswa membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan namai yaitu siswa bersama kelompoknya berusaha sebaik mungkin dalam mengerjakan tugas karena siswa ingin berhasil dan mendapat nilai yang terbaik. Pada kegiatan demonstrasi, guru memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk maju dan mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya sementara kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi.

Kegiatan ulangi yaitu siswa secara acak diminta untuk mengulas atau merefeksi kembali materi yang telah dipelajari dan diakhir pembelajaran yaitu kegiatan rayakan, guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok atas hasil kerjanya. Keterlibatan siswa dalam kegiatan diatas membuat siswa merasa dihargai, dianggap dan dibutuhkan dalam kelas.

Langkah model pembelajaran *Quantum Teaching* diatas menggambarkan bahwa kondisi pembelajaran begitu menyenangkan karena melibatkan siswa disetiap proses kegiatan. Untuk lebih mengefektifkan pembelajaran dengan model ini, maka digunakanlah

media *slides* dengan tema menarik yang ditampilkan melalui proyektor membuat siswa tidak merasa bosan.

Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan pakar penganut paham *behavior* yang ada pada bab II yang mengatakan bahwa motivasi dimulai dari situasi, kondisi dan objek yang menarik. Jika hal ini memberi kepuasan yang terus menerus maka akan menimbulkan tingkah laku yang siap untuk melakukan sesuatu.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya (Widyaastuti, 2020) dengan judul “Model *Quantum Teaching* Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahwa penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbasis pendidikan karakter berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD. Penggunaan model *Quantum Teaching* berbasis pendidikan karakter mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA karena pembelajaran *Quantum Teaching* berbasis pendidikan karakter menekankan pada adanya interaksi-interaksi yang positif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian tersebut sama-sama menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* dan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimental Design*. Lokasi tempat penelitian yang sama yaitu sekolah dasar, tetapi yang membedakan adalah pada penelitian tersebut tidak berbantuan *Slidesgo* dan hanya memiliki satu variabel terikat yaitu motivasi.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Menurut Hamalik dalam (Ningtyas, 2017) hasil belajar adalah proses terjadinya perubahan dalam diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap serta keterampilan. jika dikaitkan dengan penelitian ini, menunjukkan bahwa terjadi perubahan nilai pengetahuan siswa di UPTD SDN 11 Barru pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan karena siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima oleh siswa dengan baik. Hal ini senada dengan pendapat (Supramono, 2016) *Quantum Teaching* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini memiliki prinsip sugesti yang pasti dan dapat berdampak pada hasil belajar.

Ketercapaian hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti pemberian

motivasi diawal pembelajaran yaitu dengan lagu yang diiringi music melalui tampilan *Slidesgo*. Suasana kelas yang berbeda akan membuat siswa bersemangat karena siswa merasakan hal baru dalam belajar. Biasanya siswa akan tertarik kepada hal-hal baru termasuk dalam pembelajaran, hal ini yang dimanfaatkan oleh guru sebagai strategi untuk mengawali pembelajaran dengan model *Quantum Teaching*.

Ketika siswa mau diajak bekerja sama disitulah timbul rasa menghargai dan jalinan emosional yang akan membuat langkah pembelajaran berikutnya semakin mudah termasuk ketika siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ketika siswa menjalani pembelajaran dengan model pembelajaran *Quantum Teaching*, prestasi baik berupa pendapat maupun pertanyaan sekecil apapun akan mendapatkan reward. Bahkan jika siswa mengalami kegagalanpun guru masih akan memberikan semangat. Reward atau penghargaan yang diberikan oleh guru membuat siswa merasa dihargai. Jarang sekali siswa mendapatkan penghargaan atas apa yang telah dikerjakan. Siswa juga sangat jarang merayakan keberhasilan karena telah melaksanakan tugas dengan baik, namun hal tersebut tidak terlewatkan dalam penelitian ini karena merupakan salah satu sintaks dalam model pembelajaran *Quantum Teaching*.

Penerapan sikap positif membuat siswa semakin menikmati belajar. Siswa semakin terpacu untuk berprestasi untuk mendapatkan

penghargaan dan reward yang lebih banyak lagi. Hal inilah yang menjadikan hasil belajar siswa semakin meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya (Pertiwi, 2020) bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Slidesgo* dan model *Examples Non Examples* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi pada manusia. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *SlidesGo* dan *Model Examples NonExamples* dapat diterima oleh siswa, sehingga siswa dapat belajar lebih semangat apabila dilihat dari proses dan hasilnya.

Penelitian tersebut sama-sama menggunakan *Slidesgo*, tetapi yang membedakan adalah penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Examples Non Examples* dengan satu variable terikat yaitu hasil belajar. Lokasi tempat penelitian ini adalah di Sekolah Menengah Pertama, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah di sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo*.

4. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS Secara Bersamaan Pada Siswa Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* pada siswa kelas V Kecamatan Barru Kabupaten Barru untuk mengetahui peningkatan aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis Manova untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Setelah dinyatakan berdistribusi normal dan homogeny, maka dilanjutkan menguji hipotesis manova untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran.

Berdasarkan analisis inferensial uji hipotesis diperoleh kesimpulan bahwa penerapan *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* berpengaruh secara simultan (Bersama) terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS siswa SD kelas V wilayah II kecamatan Barru Kabupaten Barru

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan teori belajar behavior oleh Gagne dan Berliner menyatakan bahwa belajar merupakan hasil pasangan stimulus dan respon yang kemudian dilakukan penguatan kembali (reinforcement) secara terus menerus. Reinforcement dimaksudkan untuk menguatkan tingkah laku yang diinternalisasikan dalam pembelajaran. Proses belajar setiap orang akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda beda olehnya itu perlunya reinforcement yang terus menerus hingga mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik (Pratama, 2021).

Melalui penerapan *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* memberikan stimulus dan respon yang baik bagi siswa sehingga membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan berdampak pada keaktifan dan motivasi belajar siswa. Aktivitas dan motivasi belajar siswa yang tinggi tentu saja akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggara, dkk, 2021) dengan judul "Pengaruh Model *Quantum Learning* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Quantum Learning* berpengaruh kepada aktivitas belajar siswa yang dapat dilihat dari kelebihan yang dimilikinya. Aktivitas siswa dalam belajar juga dikategorikan aktif. Ini semua terlihat dari semangat dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran quantum learning juga berhasil mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian tersebut sama-sama menggunakan model pembelajaran *Quantum*, dan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimental Design* dan lokasi tempat penelitian yang sama yaitu sekolah dasar. Akan tetapi yang membedakan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tersebut tidak berbantuan *Slidesgo* dan hanya memiliki dua variable terikat yaitu aktivitas dan hasil belajar. Jadi yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini adalah dengan berbantuan *Slidesgo* dengan tiga variable terikat yaitu aktivitas, motivasi dan hasil belajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Akbar, dkk, 2021) menunjukkan bahwa dengan aplikasi *Slidesgo* dapat digunakan untuk memperkaya template aplikasi *MS PowerPoint*. Template yang didapatkan berdasarkan hasil konversi dari *Slidesgo* dapat digunakan dan kompatibel dengan template presentasi *MS PowerPoint*. Ada banyak pilihan yang ada, yang dapat diunduh secara gratis. Template-template ini juga relatif menarik dan dapat diterima dengan baik oleh para siswa. Penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Lokasi tempat penelitiannya adalah di Sekolah Menengah Kejuruan. Adapun persamaan yaitu sama-sama menggunakan *Slidesgo*, namun yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* dengan tiga variabel dependen yaitu aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap motivasi belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap hasil belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.
4. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* terhadap aktivitas motivasi dan hasil belajar IPS secara bersamaan pada siswa kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

B. Saran

Berdasarkan tindak lanjut dari penelitian ini terdapat beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru yaitu hendaknya dapat menerapkan dan memahami langkah-langkah model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan tujuan agar proses pembelajaran berjalan sesuai perencanaan, serta

menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti *Slidesgo* sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar yang kemudian berdampak positif kepada meningkatnya hasil belajar siswa.

2. Bagi sekolah yaitu model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Slidesgo* memberikan dampak positif jika diterapkan sebagai alternatif model pembelajaran di sekolah dasar karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan.
3. Bagi pemerintah yaitu khususnya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan perlu meningkatkan bantuan untuk pengadaan sarana IT di sekolah-sekolah yang masih membutuhkan. Guru juga perlu bantuan pelatihan-pelatihan tentang media sesuai kemajuan teknologi pendidikan seperti website *Slidesgo*, *Canva* dan lain sebagainya.
4. Bagi peneliti yaitu penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk mengembangkan diri, menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang model pembelajaran *Quantum Teaching* dan media *Slidesgo* agar penelitian berikutnya dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*. Prenada Media.
- Ahmadi, A. (2018). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Akbar, dkk. (2021). Pembuatan Bahan Ajar Presentasi Berbasis Template Slidesgo Sebagai Media Pembelajaran Online. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Ambarjaya, B. (2012). *Psikologi Pendidikan dan Pengajaran Teori dan Praktik*. Buku Seru.
- Anderson, L.W. Krathwohl, D. (2017). *Kerangka Landasan untuk pembelajaran, Pengajaran, dan Asesment*. Pustaka Belajar.
- Anggara, D. (2021). Pengaruh Model Quantum learning terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3020–3026. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1265>
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Deporter, B. (2010). *Quantum Teaching*. Bandung: KAIFA.
- Deslauries, L. (2011). Learning and Retention Quantum. *Physisc Education Reseacrch*, 6 (1), 554–568.
- Diedrich. (2012). Aktivitas belajar siswa. [online]. Dalam <http://hamiddarmadi.blogspot.com/2012/04/aktivitas-belajar-siswa-ala-paul-b.html>.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- F. Pratama. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
- Fatimah, O., Noviana, E., & Riau, U. (2022). Penerapan Model Quantum Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 29 Pekanbaru I. *Urnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6, 459–465.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*, 1–17.

- Gross, D. A. (1978). Representative Styles and Legislative Behavior. *Western Political Quarterly*, 31(3), 359–371. <https://doi.org/10.1177/106591297803100306>
- Hakim, Z. R., Taufik, M., & Atharoh, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri Cimanis 2 Sobang Pandeglang. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 1(01), 31–38. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v1i01.869>
- Hamalik. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hartati, H. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Media Visual. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 102–108.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Biarti Yesi*, 3(2), 164–172. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud No. 66 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Maher, A. (2014). Learning Outcomes in Higher Education: Implications for Curriculum Design and Student Learning. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 3 (2), 47.
- Malikhah, S. (2014). Pendidikan Karakter Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 75-85.
- Muhammad, Maryam. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 90. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>
- Ningrum, A. P., Lesmono, A. D., & Bachtiar, R. W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berupa Modul Berbasis Quantum Teaching pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(4), 315–320.

- Ningtyas. (2017). Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume: 3, Nomor: 1, Juni 2017. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3, 66–74.
- Nursalam. (2021). Efektifitas Model Quantum Teaching Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 506–516. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.724>
- Pertiwi, W. (2020). *Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan SlidesGo dan model pembelajaran examples non examples untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi (The use of learning media using SlidesGo and examples non examples learning model t. 3(2), 74–79.*
- Pratama. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1, 280–286.
- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, Vol. 1 No. 83. *Jurnal Adabiya*, 1(83), 1–11.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siagian, dkk (2004). *Teori motivasi dan aplikasi / oleh Sondang P. Siagian*. Jakarta ::Rineka Cipta. Diakses pada tanggal 17 Nopember 2022 Pukul 20.00. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=567313#>
- Silberman, M. (2013). *Pembelajaran Aktif 101 Strategi Untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta: Permata Puri Media.
- Sriarunrasmee, Reich, A. (2015). Understanding the roadblocks to improving hospitality education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism*, 21–23.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supramono, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran quantum (quantum teaching) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD YPS Lawewu kecamatan Nuha kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 4, 367–375.
- Suryani, N. (2013). Improvement of Student History Learning Competence through Quantum learning Model. *Journal of Education and Practice*, 4 (14), 55–63.
- Sustra, W. (2011). *Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Sains Budaya Lokal untuk Mengembangkan Kompetensi Dasar Sains dan Nilai Kearifan Lokal di SMP*.

- Tetteh, G. (2015). Improving Learning Outcome using Six Sigman Methodology. *Journal International Education in Bussines*, 8 (1), 18–36.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003. “Sistem Pendidikan Nasional.”
- Uno. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, S. (2016). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Widyaastuti, D. (2020). *Model Quantum Teaching Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV*. 3(2), 303–314.
- Yahaya, A. (2005). Teori-teori motivasi. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*.
- Yamin, M. dan M. (2010). *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Persada Press.
- Yanuarti, A., & Sobandi, A. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3261>



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Yuliana Hamzah adalah sosok nama penulis tesis ini. Penulis lahir dari pasangan Almarhum Hamzah dan Hj. Rostiah, S.Pd, sebagai anak kelima dari enam bersaudara. Pada tahun 2010 penulis telah menikah dengan Muhammad Iqbal, S.Pd.I dan memiliki seorang anak bernama Najwa Khairin. Penulis lahir di

Mangempang Kecamatan Barru Kabupaten Barru pada tanggal 28 Oktober 1981. Penulis menempuh pendidikan formal dari SD Negeri Mangempang (lulus tahun 1994), melanjutkan ke SMPN 1 Barru (lulus 1997), melanjutkan ke SMAN 1 Barru (lulus 2000), kemudian melanjutkan pendidikan Strata Satu di Universitas Negeri Makassar (UNM) dengan Jurusan Pendidikan Bhs. Inggris (lulus 2005), penulis kembali kuliah di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (lulus 2014) hingga akhirnya bisa melanjutkan kuliah di Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Pendidikan Dasar.

Semangat yang tinggi walau cobaan silih berganti terus dihadapi demi keuletan yang tinggi dalam mencari ilmu, dijadikan motivasi, ketekunan untuk terus belajar dan berusaha hingga akhirnya penulis pun bisa menyelesaikan pengerjaan tugas akhirnya berupa tesis. Semoga tesis ini bisa memberikan kontribusi yang positif pada dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas penyelesaian tesis yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* Terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru”**.



Lampiran 1 Izin Penelitian

Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR PROGRAM PASCASARJANA — باسمك اللهم — Nomor : 186/C.3-III/1444/2023 03 Rajab 1444 H Lamp : 26 Januari 2023 M Hal : Pemohonan Izin Penelitian Kepada Yth, Kepala UPTD SD Negeri 8 Barru di – Tempat Assalamu Alaikum Wr. Wb. Dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar : Nama : Yuliana Hamzah NIM : 105061104621 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Slidesgo terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru Maka kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang sedang Bapak/ibu pimpin. Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih. Wassalamu Alaikum Wr. Wb. Direktur, an. Asisten Direktur 1 Dr. Syamsul, S.P., M.Si. NBM : 113273091063486 Akantor : Jl. Sultan Alauddin No. 219 Makassar Telp. 0411-369977, 361191 Fax. 0411-361168 Website : www.umh.ac.id Email : umh@umh.ac.id	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR PROGRAM PASCASARJANA — باسمك اللهم — Nomor : 185/C.3-III/1444/2023 03 Rajab 1444 H Lamp : 26 Januari 2023 M Hal : Pemohonan Izin Penelitian Kepada Yth, Kepala UPTD SD Negeri 11 Barru di – Tempat Assalamu Alaikum Wr. Wb. Dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar : Nama : Yuliana Hamzah NIM : 105061104621 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Slidesgo terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SD Kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru Maka kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang sedang Bapak/ibu pimpin. Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih. Wassalamu Alaikum Wr. Wb. Direktur, an. Asisten Direktur 1 Dr. Syamsul, S.P., M.Si. NBM : 113273091063486 Akantor : Jl. Sultan Alauddin No. 219 Makassar Telp. 0411-369977, 361191 Fax. 0411-361168 Website : www.umh.ac.id Email : umh@umh.ac.id

Surat Keterangan Telah melakukan Penelitian

Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
PEMERINTAH KABUPATEN BARRU DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPTD SD NEGERI 8 BARRU Alamat: Jl. Pahlawan Vet. Mangumpang Ket. Barru Kab. Barru 90712 E-Mail : sdh8barru@gmail.com SURAT KETERANGAN No. 422/21/UPTD SDN-8/BR/III/2023 Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala UPTD SDN 8 Barru Kecamatan Barru Kabupaten Barru, menerangkan bahwa : Nama : Yuliana Hamzah Tempat/Tanggal Lahir : Mangempang, 28 Oktober 1981 NIM : 105061104621 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas : Ilmu Pendidikan Jurusan/Prodi : Pendidikan Dasar Mahasiswa tersebut telah mengadakan penelitian di UPTD SDN 8 Barru Kecamatan Barru Kabupaten Barru pada tanggal 13 Februari s/d 25 Februari 2023 guna melengkapi tugas studi dengan judul penelitian/tesis "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING BERBANTUAN SLIDESGO TERHADAP AKTIVITAS, MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI WILAYAH 2 KECAMATAN BARRU KABUPATEN BARRU" Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Barru, 18 Maret 2023 Kepala Sekolah  ROSMAWATI RAUF, S.Pd, SD NIP. 19750727 200103 2 003	PEMERINTAH KABUPATEN BARRU DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPTD SD NEGERI 11 BARRU Alamat: Jl. Perintis Kemerdekaan Birus Desa Sawang Kec. Barru Kab. Barru Email : sura.barru@pusdik.kemdik.go.id SURAT KETERANGAN No. 422/12/UPTD SDN 11-BR/2023 Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala UPTD SDN 11 Barru Kecamatan Barru Kabupaten Barru, menerangkan bahwa : Nama : Yuliana Hamzah Tempat/Tanggal Lahir : Mangempang, 28 Oktober 1981 NIM : 105061104621 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas : Ilmu Pendidikan Jurusan/Prodi : Pendidikan Dasar Mahasiswa tersebut telah mengadakan penelitian di UPTD SDN 11 Barru Kecamatan Barru Kabupaten Barru pada tanggal 13 Februari s/d 25 Februari 2023 guna melengkapi tugas studi dengan judul penelitian/tesis "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING BERBANTUAN SLIDESGO TERHADAP AKTIVITAS MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI WILAYAH 2 KECAMATAN BARRU KABUPATEN BARRU" Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Barru, 18 Maret 2023 Kepala Sekolah  ALIMRAN, S. Pd., M.Pd NIP. 19660814 198803 1 016

VALIDASI ISI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING
BERBANTUAN SLIDESGO TERHADAP AKTIVITAS, MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SD KELAS V WILAYAH II
KECAMATAN BARRU KABUPATEN BARRU**



Kepada Yth:

Bapak/Ibu.....

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir, saya sangat mengharapkan partisipasi Bapak/Ibu untuk memberikan kritik dan saran terhadap instrumen penelitian yang akan saya gunakan nantinya.

Hasil penilaian dari Bapak/Ibu merupakan bantuan yang tak terhingga dalam rangka penulisan tugas akhir saya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia dan rahmatNya kepada Bapak/Ibu beserta keluarga. Aamiin Allahumaa Aamiin.

Atas partisipasi Bapak/Ibu sayau capkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI RPP

Nama Validator :

Instansi :

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir RPP.
2. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah RPP ini dapat digunakan untuk penelitian atau tidak.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Kurang Baik
- 1 : Tidak Baik

No	Aspek Yang dinilai	Kriteria	Penilaian			
			4	3	2	1
1	SK dan KD	Kesesuaian SK dan KD				
2	Perumusan indikator dan tujuan pembelajaran	a. Indikator sesuai dengan KD				
		b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator				
		c. Indikator dikembangkan sesuai KD, materi ajar dan karakteristik siswa SD.				
		d. Rumusan indikator menggunakan kata kerja operasional				
3	Isi yang disajikan	a. Komponen RPP memuat identitas, SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, model dan metode pembelajaran, media, deskripsi kegiatan belajar dan penilaian				
		b. Kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran				

4	Materi Ajar	Kesesuaian Karakteristik materi ajar dengan KD				
		Kesesuaian karakteristik materi ajar dengan indikator				
		Kesesuaian karakteristik materi ajar dengan tujuan pembelajaran				
5	Model, pendekatan dan metode	a. Kesesuaian dengan KD yang ingin dicapai				
		b. Kesesuaian dengan karakteristik materi				
		c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa				
6	Media pembelajaran	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				
		b. Kesesuaian dengan materi ajar				
		c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa				
7	Alokasi Waktu	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jenis kegiatan dan ketuntasan belajar.				
8	Penilaian	Penilaian mencakup semua materi yang dipelajari				

Kritik dan Saran Validator :

.....

.....

Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.	
Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.	
Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.	

Kesimpulan :

.....

Makassar, Januari 2023
Validator

.....

SILABUS

Satuan Pendidikan : UPTD
Kelas/Semester : V /II
Mata Pelajaran : IPS



Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	✎ Faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia ✎ Cara mempertahankan kemerdekaan	✎ Mendiskusikan faktor penyebab penjajahan di Indonesia ✎ Membaca informasi teks narasi sejarah	Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	4 Jam Pelajaran	• Buku guru • Buku Siswa • Materi • peta Indonesia • atlas



KELAS EKSPERIMENT



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 11 Barru
Kelas / Semester : V /2
Tema 7 : Peristiwa dalam kehidupan
Subtema 1 : Peristiwa kebangsaan masa penjajahan
Mata Pelajaran : IPS
Pembelajaran : 1
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya; dan
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenaifaktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia secara benar.
- Siswa dapat menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku secara tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
- Model Pembelajaran : Quantum teaching
- Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi dan penugasan

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Buku, LKS, PPT berbasis *Slidesgo*
- Sumber Belajar: Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 7: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan Pembelajaran	Sintaks Quantum Teaching	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		• Kelas dibuka dengan salam pembuka, menanyakan kabar, doa, dan absensi. • Apersepsi: Peserta didik mendapat pertanyaan dari guru untuk menggali pengetahuan yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.	15 menit
	Tahap 1: tumbuhkan	• Orientasi: Menyampaikan tema, sub tema, skenario pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu: (1) Mencari informasi mengenai kedatangan bangsa-bangsa eropa di Indonesia 2) mengidentifikasi dan menuliskan informasi mengenai kedatangan bangsa eropa di Indonesia, dan (3)	

		mengidentifikasi kegiatan bangsa eropa di Indonesia. • Motivasi: Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya dengan iringan instrument melalui tayangan <i>Slidesgo</i> serta memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan	
Kegiatan inti	Tahap 2 alami	• Siswa mengamati tayangan <i>Slidesgo</i> tentang peristiwa kedatangan bangsa barat (Eropa) di Indonesia dan diarahkan mencatat hal-hal penting terkait materi. • Siswa bersama guru melakukan kegiatan tanya jawab dalam mengidentifikasi informasi mengenai kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia.	40 menit
	Tahap 3 namai	• Siswa di bagi kedalam beberapa kelompok secara heterogen. • Guru membagikan LKS (Lembar Kerja Siswa) kepada setiap kelompok untuk didiskusikan. • Pada saat kegiatan ini berlangsung, guru berkeliling kelas untuk melakukan pembimbingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan.	
	Tahap 4 demonstrasikan	• Guru meminta kelompok secara acak untuk membacakan jawabannya, kelompok lain dapat menyanggah atau menambahkan jawaban kelompok tersebut. • Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa	

Kegiatan Penutup	Tahap 5 ulangi	- Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar?	15 Menit
	Tahap 6 rayakan	Guru memberikan penghargaan pada setiap kelompok sebagai bentuk menghormati usaha yang telah dilakukan siswa selama proses belajar.	
		- Guru memberikan evaluasi kepada setiap siswa berupa PR dalam bentuk LKS. - Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. - Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. - Kelas ditutup dengan doa bersama	

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *percaya diri*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
IPS	KD IPS 3.1 dan 4.1	Tertulis	Uraian

c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
IPS	KD IPS 3.1 dan 4.1	Unjuk kerja dan hasil	Rubrik penilaian pada BG

3. Bentuk Instrumen Penilaian

Jurnal Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.				
2.				
3.				
Dst...				

Jurnal Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Jurnal Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa	Unjuk Kerja	Keterangan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Refleksi Guru:

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Barru, Februari 2023
Mahasiswa

Al Imran, S.Pd., M.Pd
NIP. 19660814 198803 1 016

Yuliana Hamzah
NIM. 105061104621

MATERI

Teks tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia.

Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

Mulai akhir abad XV, bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai oleh bangsa Portugis. Kapal mereka pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511. Berikutnya ialah bangsa Spanyol yang mendarat di Tidore, Maluku pada tahun 1521. Kemudian, disusul oleh bangsa Inggris dan Belanda. Kapal-kapal Belanda pertama kali mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596.

Faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra antara lain sebagai berikut.

a. Adanya keinginan mencari kekayaan (*gold*)

Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah. Sekitar abad XV di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal. Harga rempah-rempah semahal emas (*gold*). Mereka sangat membutuhkan rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu masak.



b. Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*)

Selain mencari kekayaan dan tanah jajahan, bangsa Eropa juga membawa misi khusus. Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya. Tugas mereka ini dianggap sebagai tugas suci yang harus dilaksanakan ke seluruh dunia dan dipelopori oleh bangsa Portugis.



- c. Adanya keinginan mencari kejayaan (*glory*)

Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya (*glory*). Dengan adanya anggapan ini, negara-negara Eropa berlomba-lomba untuk mencari tanah jajahan sebanyakbanyaknya.



- d. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
- Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Contohnya seperti berikut.
- Dikembangkannya teknik pembuatan kapal yang dapat digunakan untuk mengarungi Samudra luas.
 - Ditemukannya mesiu untuk persenjataan. Senjata dapat digunakan untuk melindungi Pelayaran dari ancaman bajak laut dan sebagainya.



LEMBAR KERJA SISWA

PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN

PEMBELAJARAN 1

Isilah kolom berikut ini dengan mendiskusikan bersama teman kelompok!



KELOMPOK :

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

Kedatangan Bangsa Barat

Siapa yang dimaksud dengan bangsa Barat?

-
-
-
-

Apa faktor yang melatarbelakangi bangsa Barat melakukan penjajahan di Indonesia?

-
-
-
-

Kapan bangsa Barat mulai melakukan penjajahan samudra?

-
-
-
-

Dimana pertama kali bangsa barat mendarat di Indonesia?

-
-
-
-

Mengapa bangsa Barat melakukan penjelajahan Samudra?

-
-
-
-

Bagaimana kondisi rakyat yang mengalami penjajahan?

-
-
-
-

LEMBAR KERJA SISWA

PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN PEMBELAJARAN 1

Nama :

Nis :



- A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d pada jawaban yang benar**
1. Kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia pada awalnya untuk
B. Berdagang
C. Penelitian
D. Mengabdikan
E. Mencari kerja
 2. Latar Belakang bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia memiliki semboyan 3G, yaitu
A. God, globe, glory
B. Gold, gospel, glory
C. God, gospel, glory
D. God, gold, gospel
 3. Yang dimaksud bangsa Eropa adalah berikut ini, kecuali
A. Portugis
B. Jepang
C. Belanda
D. Inggris
 4. Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang kaya. Anggapan diatas merupakan pengertian dari kata
A. Gold
B. Gospel
C. Glory
D. Glowing
 5. Kapal pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511 adalah kapal bangsa Eropa yang berasal dari....
A. Inggris
B. Belanda
C. Spanyol
D. Portugis

B. Soal uraian

1. Apa faktor yang melatar belakangi bangsa-bangsa Eropa melakukan penjajahan di Indonesia?
2. Mengapa bangsa Barat melakukan penjelajahan samudra?
3. Apa yang terjadi jika negara kita tetap dijajah?
4. Apa yang kalian lakukan sebagai anak bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan pada saat ini?
5. Sikap apa yang harus dimiliki seorang anak bangsa dalam melawan penjajah?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 11 Barru
Kelas / Semester : V / 2
Tema 7 : Peristiwa dalam kehidupan
Subtema 1 : Peristiwa kebangsaan masa penjajahan
Mata Pelajaran : IPS
Pembelajaran : 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya; dan
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menjelaskan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda secara benar.
- Siswa dapat menjelaskan berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah secara benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Peristiwa sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda
- Berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
- Model Pembelajaran : Quantum teaching
- Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, dan penugasan

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Buku, LKS, PPT berbasis *Slidesgo*
- Sumber Belajar: Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 7: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

A. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan Pembelajaran	Sintaks Quantum Teaching	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		• Kelas dibuka dengan salam pembuka, menanyakan kabar, doa, dan absensi. • Apersepsi: Peserta didik mendapat pertanyaan dari guru untuk menggali pengetahuan yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.	15 menit
	Tahap 1: tumbuhkan	• Orientasi: Menyampaikan tema, sub tema, skenario pembelajaran, dan tujuan pembelajaran, yaitu: (1) Mencari informasi tentang kegiatan sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda. (2) mengidentifikasi perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah • Motivasi:	

		Siswa diajak menyanyikan Maju Tak Gentar dengan iringan instrument melalui tayangan <i>Slidesgo</i> serta. memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan	
Kegiatan inti	Tahap 2 alami	- Siswa mengamati tayangan <i>Slidesgo</i> tentang peristiwa sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda. - Siswa diarahkan untuk mencatat hal penting dalam proses mengidentifikasi informasi mengenai sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda. - Siswa bersama guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait materi yang belum dipahami	40 menit
	Tahap 3 namai	- Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok secara heterogen. - Guru membagikan LKS (Lembar Kerja Siswa) kepada setiap kelompok. - Melalui kegiatan diskusi, siswa mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa). - Pada saat kegiatan ini berlangsung, guru berkeliling kelas untuk melakukan pembimbingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan.	
	Tahap 4 demonstrasikan	- Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawabannya dan kelompok lain dapat menyanggah atau menambahkan jawaban kelompok tersebut. - Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa	
Penutup	Tahap 5 ulangi	- Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Apa manfaat dari pelajaran hari ini? - Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.	15 Menit

	Tahap 6 Ulangi	Guru memberikan penghargaan pada setiap kelompok sebagai bentuk menghormati usaha yang telah dilakukan siswa selama proses belajar	
		- Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. - Kelas ditutup dengan doa bersama	

B. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap **kerja sama**.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
IPS	KD IPS 3.1 dan 4.1	Tertulis	Uraian

c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
IPS	KD IPS 3.1 dan 4.1	Unjuk kerja dan hasil	Rubrik penilaian pada BG

3. Bentuk Instrumen Penilaian

Jurnal Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.				
2.				
3.				
Dst...				

Jurnal Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Jurnal Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa	Unjuk Kerja	Keterangan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Refleksi Guru:

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Baru, Februari 2023
Mahasiswa

Al Imran, S.Pd., M.Pd
NIP. 19660814 198803 1 016

Yuliana Hamzah
NIM. 105061104621

Materi 2

Bacalah bacaan berikut dengan nyaring!

Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda Pada masa kepemimpinan Johannes Van Den Bosch, Belanda memperkenalkan sistem tanam paksa. Sistem tanam paksa pertama kali diperkenalkan di Jawa dan dikembangkan di daerah-daerah lain di luar Jawa. Di Sumatra Barat, sistem tanam paksa dimulai sejak tahun 1847. Saat itu, penduduk yang telah lama menanam kopi secara bebas dipaksa menanam kopi untuk diserahkan kepada pemerintah kolonial. Sistem yang hampir sama juga dilaksanakan di tempat lain seperti Minahasa, Lampung, dan Palembang. Kopi merupakan tanaman utama di Sumatra Barat dan Minahasa. Adapun lada merupakan tanaman utama di Lampung dan Palembang. Di Minahasa, kebijakan yang sama kemudian juga berlaku pada tanaman kelapa.

Pelaksanaan tanam paksa banyak terjadi penyimpangan, di antaranya sebagai berikut.

1. Jatah tanah untuk tanaman ekspor melebihi seperlima tanah garapan, apalagi jika tanahnya subur.
2. Rakyat lebih banyak mencurahkan perhatian, tenaga, dan waktunya untuk tanaman ekspor sehingga banyak yang tidak sempat mengerjakan sawah dan ladang sendiri.
3. Rakyat yang tidak memiliki tanah harus bekerja melebihi 1/5 tahun.
4. Waktu pelaksanaan tanam paksa ternyata melebihi waktu tanam padi (tiga bulan) sebab tanaman-tanaman perkebunan memerlukan perawatan terus-menerus.
5. Setiap kelebihan hasil panen dari jumlah pajak yang harus dibayarkan kembali kepada rakyat ternyata tidak dikembalikan kepada rakyat.
6. Kegagalan panen tanaman wajib menjadi tanggung jawab rakyat/ petani.



Adanya penyimpangan-penyimpangan pelaksanaan tanam paksa membawa akibat yang memberatkan rakyat Indonesia. Akibat penyimpangan pelaksanaan tanam paksa tersebut antara lain: banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal, rakyat makin menderita, wabah penyakit merajalela, bahaya kelaparan melanda Cirebon dan memaksa rakyat mengungsi ke daerah lain untuk menyelamatkan diri. Kelaparan hebat juga terjadi di Grobogan yang mengakibatkan banyak kematian sehingga jumlah penduduk menurun tajam.

Tanam paksa yang diterapkan Belanda di Indonesia ternyata mengakibatkan aksi penentangan. Berkat adanya kecaman dari berbagai pihak, akhirnya pemerintah Belanda menghapus tanam paksa secara bertahap. Salah satu tokoh Belanda yang menentang sistem tanam paksa adalah Douwes Dekker dengan nama samaran Multatuli.



Dia menentang tanam paksa dengan mengarang buku berjudul Max Havelaar. Edward Douwes Dekker mengajukan tuntutan kepada pemerintah kolonial Belanda untuk lebih memperhatikan kehidupan bangsa Indonesia karena kejayaan negeri Belanda itu merupakan hasil tetesan keringat rakyat Indonesia. Dia mengusulkan langkah-langkah untuk membalas budi baik bangsa Indonesia. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Pendidikan (edukasi).
- b. Membangun saluran pengairan (irigasi).
- c. Memindahkan penduduk dari daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduknya (transmigrasi).



LEMBAR KERJA SISWA

PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN

PEMBELAJARAN 2

Isilah kolom berikut ini dengan mendiskusikan bersama teman kelompok!



KELOMPOK :

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

Melalui kegiatan diskusi! Tuliskan informasi penting dalam bacaan ke dalam kolom-kolom berikut dengan menggunakan prinsip: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana!

Apakah tanam paksa itu?

.....

.....

.....

.....

Siapakah yang menerapkan tanam paksa?

.....

.....

.....

Di manakah tanam paksa dilaksanakan?

.....

.....

.....

Bagaimana tanam paksa dilaksanakan?

.....

.....

.....

Apa akibat tanam paksa?

.....

.....

.....

Siapakah penentang tanam paksa?

.....

.....

.....



KELAS KONTROL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 8 Barru
Kelas / Semester : V /2
Tema 7 : Peristiwa dalam kehidupan
Subtema 1 : Peristiwa kebangsaan masa penjajahan
Mata Pelajaran : IPS
Pembelajaran : 1
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya; dan
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca teks tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia secara benar.
- Dengan membuat peta pikiran, siswa dapat menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku secara tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Teks tentang peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia

a. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
- Model Pembelajaran : Konvensional
- Metode Pembelajaran : Ceramah

b. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Teks bacaan
- Sumber Belajar: Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 7: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

c. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	• Salam pembuka, doa, dan absensi. • Apersepsi: Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari	10 menit
	• Orientasi: Menyampaikan tema, sub tema, skenario pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan dilcapai, yaitu: (1) Mencari informasi mengenai kedatangan bangsa-bangsa eropa di Indonesia 2) mengidentifikasi dan menuliskan informasi mengenai kedatangan bangsa eropa di Indonesia, dan (3) mengidentifikasi kegiatan bangsa eropa di Indonesia. • Motivasi: Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari	

Kegiatan inti	- Guru menunjuk siswa secara bergantian untuk membacakan bacaan tentang Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat yang terdapat pada buku siswa dan meminta siswa lain menyimak. - Guru memberikan penjelasan tentang isi bacaan. - Guru bersama siswa melakukan kegiatan tanya jawab terkait bacaan - Siswa dibagi kedalam kelompok secara heterogen - Melalui kegiatan diskusi siswa menjawab pertanyaan pada LKS yang telah dibagikan. - Jawaban siswa disajikan secara kronologis sesuai dengan kolom yang ada.. - Guru meminta kepada tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya.	45 menit
Penutup	- Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. - Guru memberikan PR berupa LKS kepada setiap siswa. - Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. - Kelas ditutup dengan doa bersama	15 Menit

d. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap ***percaya diri***.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
IPS	KD IPS 3.1 dan 4.1	Tertulis	Uraian

c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
IPS	KD IPS 3.1 dan 4.1	Unjuk kerja dan hasil	Rubrik penilaian pada BG

3. Bentuk Instrumen Penilaian

Jurnal Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.				
2.				
3.				
Dst...				

Jurnal Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Jurnal Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa	Unjuk Kerja	Keterangan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Refleksi Guru:

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Baru, Februari 2023
Mahasiswa,

Rosmawati Rauf, S.Pd.SD
NIP. 19720727 200103 2 003

Yuliana Hamzah
NIM. 105061104621

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 8 Barru
Kelas / Semester : V /2
Tema 7 : Peristiwa dalam kehidupan
Subtema 1 : Peristiwa kebangsaan masa penjajahan
Mata Pelajaran : IPS
Pembelajaran : 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya; dan
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menjelaskan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda secara benar.
- Siswa dapat menjelaskan berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah secara benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Peristiwa sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda
- Perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
- Model Pembelajaran : Konvensional
- Metode Pembelajaran : Ceramah

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Teks bacaan
- Sumber Belajar: Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 7: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	• Salam pembuka, doa, dan absensi. • Apersepsi: Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.	10 menit
	• Orientasi: Menyampaikan tema, sub tema, skenario pembelajaran, dan tujuan pembelajaran, yaitu: (1) mencari informasi mengenai kedatangan bangsa-bangsa Belanda di Indonesia 2) mengidentifikasi dan menuliskan informasi mengenai kedatangan bangsa Belanda di Indonesia, dan (3) mengidentifikasi kegiatan sistem tanam paksa pemerintah colonial Belanda. • Motivasi: Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari	
Kegiatan inti	• Siswa membaca teks berjudul "Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda"	45 menit

	• Guru memmmberikan penjelasan tentang isi bacaan. • Guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait bacaan • Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok secara heterogen • Melalui kegiatan diskusi siswa mengisi kolom-kolom pada peta konsep tentang sistem tanam paksa. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari jawabannya pada bacaan yang berjudul “Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda”. • Guru berkeliling dan memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. • Guru menunjuk kelompok secara acak untuk membacakan hasil diskusinya. • Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya ataupun menanggapi.	
Penutup	• Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran • Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. • Kelas ditutup dengan doa bersama	15 Menit

D. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap **kerja sama**.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instumen
IPS	KD IPS 3.1dan 4.1	Tertulis	Uraian

c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instumen
IPS	KD IPS 3.1dan 4.1	Unjuk kerja dan hasil	Rubrik penilaian pada BG

3. Bentuk Instrumen Penilaian Jurnal Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.				
2.				
3.				
Dst...				

Jurnal Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Jurnal Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa	Unjuk Kerja	Keterangan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Refleksi Guru:

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Barru, Februari 2023
Mahasiswa

Rosmawati Rauf, S.Pd.SD
NIP. 19720727 200103 2 003

Yuliana Hamzah
NIM. 105061104621

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI TERHADAP AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Mohon berilah tanda centang (✓) pada indikator *SB=sangat baik, B=baik, K=kurang dan SK=sangat kurang*, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas Guru dalam proses pembelajaran.

NO	Aspek yang dinilai	kriteria	penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
A.	Format	1. Lembar observasi mudah dipahami					
		2. Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas					
		3. Alternatif pengisian lembar observasi mudah dipahami					
B.	Isi	1. Secara umum mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran					
		2. Kriteria kegiatan yang diamati dinyatakan dengan jelas					
		3. Aktivitas siswa termuat dalam RPP					
		4. Aktivitas siswa tergambar pada lembar observasi					
C.	Penggunaan bahasa	1. Bahasa mudah dipahami					
		2. Sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia(PUEBI)					

Kesimpulan :

.....

Makassar, Januari 2023
Validator

.....

KISI KISI INSTRUMEN AKTIVITAS BELAJAR SISWA

NO	Jenis Aktivitas	Aspek yang dinilai
1	Kegiatan visual	Memperhatikan penjelasan guru
2	Kegiatan lisan (Oral)	Mengajukan pertanyaan
		Mengerjakan tugas dalam kelompok
3	Kegiatan mendengarkan	Mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok
4	Kegiatan metrik	Memecahkan masalah
5	Kegiatan mental	Mempresentasikan hasil kerja kelompok
		Menanggapi pertanyaan
6	Kegiatan emosional	Menghargai dan menerima pendapat

No.	Jenis Aktivitas	Aspek yang akan dinilai	Skor	Indikator
1	Kegiatan visual	Memperhatikan penjelasan Guru	3	Aktif dalam memperhatikan penjelasan guru tanpa diperintah oleh guru
			2	Aktif dalam memperhatikan penjelasan guru dengan diperintah oleh guru
			1	Tidak memperhatikan penjelasan guru
2	Kegiatan lisan (Oral)	Mengajukan pertanyaan	3	Mengajukan pertanyaan dengan jelas dan tepat, sesuai dengan permasalahan yang dibahas
			2	Mengajukan pertanyaan dengan jelas, tetapi tidak sesuai dengan permasalahan yang dibahas
			1	Mengajukan pertanyaan tidak jelas dan tidak sesuai dengan permasalahan yang dibahas
		Mengerjakan tugas dalam kelompok	3	Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, antusias dalam kegiatan kelompok

			2	Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar namun tidak antusias dalam kegiatan kelompok
			1	Tidak menunjukkan rasa ingin tahu dan tidak antusias dalam kegiatan kelompok
3	Kegiatan Mendengarkan	Mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok	3	Mendengarkan ketika teman kelompok sedang berdiskusi tanpa disuruh guru
			2	Mendengarkan ketika teman kelompok sedang berdiskusi dengan disuruh guru
			1	Tidak mendengarkan ketika teman kelompok sedang berdiskusi
4	Kegiatan Metrik	Memecahkan masalah	3	Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas kelompok sebelum waktu yang ditentukan
			2	Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas kelompok tepat waktu yang ditentukan
			1	Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas kelompok melebihi waktu yang ditentukan
5	Kegiatan Mental	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	3	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan audience (siswa lain) sesuai prosedur
			2	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan audience (siswa lain) sesuai prosedur dengan bimbingan

				guru
			1	Tidak mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan audience (siswa lain) sesuai prosedur.
		Menanggapi pertanyaan	3	Menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat tanpa disuruh
			2	Menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat dengan disuruh
			1	Tidak menjawab pertanyaan dan tidak menyampaikan pendapat
6	Kegiatan Emosional	Menghargai dan menerima pendapat	3	Menghargai pendapat siswa lain, dengan kalimat penyampaian yang sopan
			2	Menghargai pendapat siswa lain, dengan kalimat penyampaian yang tidak sopan
			1	Tidak menghargai pendapat siswa lain.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM KEGIATAN
PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KONVENSIONAL**

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* Terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 8 Barru

Mata Pelajaran : IPS

Peneliti : Yuliana Hamzah

Observer :

Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya bapak/Ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas siswa.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/Ibu.

Nama : _____ Pertemuan : _____
Kelas : _____ Hari/ tanggal : _____

NO	Jenis Aktivitas	Aspek yang dinilai	Indikator		
1	Kegiatan visual	Memperhatikan penjelasan guru	3	2	1
2	Kegiatan lisan (Oral)	Mengajukan pertanyaan			
		Mengerjakan tugas dalam kelompok			
3	Kegiatan mendengarkan	Mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok			
4	Kegiatan metrik	Memecahkan masalah			
5	Kegiatan mental	Mempresentasikan hasil kerja kelompok			
		Menanggapi pertanyaan			
6	Kegiatan emosional	Menghargai dan menerima pendapat			

Barru, Februari 2023

Observer

.....
NIP.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM KEGIATAN
PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
QUANTUM TRACHING BERBANTUAN SLIDESGO**

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* Terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 8 Barru

Mata Pelajaran : IPS

Peneliti : Yuliana Hamzah

Observer :

Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya bapak/ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas siswa.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/ibu memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Nama : Pertemuan :
Kelas : Hari/ tanggal :

NO	Jenis Aktivitas	Aspek yang dinilai	Indikator		
1	Kegiatan visual	Memperhatikan penjelasan guru	3	2	1
2	Kegiatan lisan (Oral)	Mengajukan pertanyaan			
		Mengerjakan tugas dalam kelompok			
3	Kegiatan mendengarkan	Mendengarkan percakapan dalam dskusi kelompok			
4	Megiatan metrik	Memecahkan masalah			
5	Kegiatan mental	Mempresentasikan hasil kerja kelompok			
		Menanggapi pertanyaan			
6	Kegiatan emosional	Menghargai dan menerima pendapat			

Barru, Februari 2023

Observer

.....
NIP.

LEMBAR VALIDASI KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk:

1. Mohon berilah tanda centang (√) pada indikator *SB=sangat baik, B=baik, K=kurang dan SK=sangat kurang*, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas Guru dalam proses pembelajaran.

NO	Aspek yang dinilai	Kriteria	Penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
A	Indikator	1. Lembar observasi mudah dipahami					
		2. Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas					
B	Bahasa	1. Secara umum mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran					
		2. Kriteria kegiatan dinyatakan dengan jelas					
		3. Aktivitas guru termuat dalam RPP					
C	Alokasi Waktu	1. Bahasa mudah dipahami					

Makassar, 2022
Validator
 (.....)

Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Perasaan Senang	1,2,3,4	4
2	Perhatian	5,6,7,8,9	5
3	Ketertarikan	10,11,12,13,14	5
4	Keterlibatan	15,16,17,18,19,20	6
Jumlah Soal			20



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

1. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

No. Absen :

1. Petunjuk pengisian

- a. Bacalah petunjuk sebelum mengisi kuesioner
- b. Sebelum menjawab, bacalah pernyataan terlebih dahulu kemudian berikan jawabanmu dengan jujur
- c. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai perkiraanmu
- d. Jawaban tidak ada yang salah

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Perasaan senang dalam belajar IPS					
1	Saya merasa senang ketika pelajaran IPS dimulai				
2	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran IPS				
3	Saya sering merasa bosan ditengah – tengah pembelajaran IPS				
4	Saya merasa senang ketika mendapat nilai bagus				
Perhatian					
5	Saya fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru				
6	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun saya duduk dibangku paling belakang				
7	Saya sering melamun dikelas				
8	Saya mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan pelajaran IPS				
9	Saya tidak bergurau ketika pelajaran IPS berlangsung				
Ketertarikan					
10	Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran IPS				

11	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh - sungguh				
12	Saya mengulangi pelajaran IPS setelah pulang dari sekolah				
13	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian				
14	Saya akan keluar kelas dan ikut bermain bersama anak – anak ketika pelajaran IPS berlangsung				
Keterlibatan					
15	Saya tidak malu bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan pada pelajaran IPS				
16	Saya aktif dalam diskusi kelompok dikelas				
17	Apabila guru memberikan tugas, saya mengerjakannya dengan cara menyalin tugas dari teman saya				
18	Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya				
19	Saya selalu membuat ringkasan dari materi pelajaran IPS yang dijelaskan guru				
20	Saya selalu membawa buku IPS ketika pelajaran berlangsung				

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR (SOAL PRETEST DAN POSTEST)

Petunjuk:

1. Mohon berilah tanda centang (✓) pada indikator *SB=sangat baik, B=baik, K=kurang dan SK=sangat kurang*, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas Guru dalam proses pembelajaran.

NO	Aspek yang dinilai	Kriteria	penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
A.	Indikator Soal	1. Kesesuaian dengan indikator					
		2. Kesesuaian dengan level Kognitif					
		3. Kesesuaian dengan butir soal					
B.	Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai Dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)					
		2. Bahasa yang digunakan Komunikatif					
		3. Mudah dipahami					
C.	Tingkat Kesulitan	1. Bahasa mudah dipah Bervariasi sesuai dengan level Kognitifami					
		2. Bervariasi sesuai dengan level Kognitif					
		3. Kesesuaian dengan pengalaman sehari-hari siswa					
D	Alokasi Waktu	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jumlah dan kesulitan soal					

Kesimpulan :

Makassar, 2022
Validator,

(.....)

**KISI-KISI TES HASIL BELAJAR
(PRETEST dan POSTEST)**

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes	Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
1.	3.3 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Penjajahan bangsa Indonesia	1. Mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia	Pilihan Ganda	C1	1	4
					C4	2	
					C2	3	
					C2	4	
			2. Memaknai peristiwa penting dalam penjajahan bangsa Indonesia		C3	5	3
					C4	6	
					C3	7	
			3. Menjelaskan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda		C4	8	3
					C1	9	
					C4	10	



**Lembar Soal Pretest Penilaian Hasil Belajar
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Nama :
No Absen :
Mata Pelajaran : IPS

Petunjuk Soal :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a*, *b*, *c*, atau *d* di bawahini!

1. Peristiwa tidak menyenangkan yang dialami oleh bangsa Indonesia adalah penjajahan yang berlangsung cukup lama, salah satunya kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia. Yang melatarbelakangi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia adalah....
 - a. Adanya keinginan mencari kekayaan, menyebarkan agama, dan keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
 - b. Bangsa Eropa ingin mencari simpati bangsa Indonesia
 - c. Indonesia kaya akan sumber daya manusia yang mumpuni.
 - d. Memberikan lapangan kerja bagi bangsa Indonesia.
2. Rempah-rempah yang begitu melimpah di Indonesia membuat bangsa-bangsa di Eropa berusaha untuk menguasai perdagangannya dan menyebabkan rakyat Indonesia mengalami peristiwa penjajahan. Penjajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami....
 - a. Pendidikan
 - b. Penindasan
 - c. Perjuangan
 - d. Petualangan
3. Perhatikan faktor-faktor berikut!
 - 1) Adanya keinginan mencari kekayaan.
 - 2) Adanya keinginan menjadikan masyarakat Indonesia sebagai budak untuk berperang.
 - 3) Adanya keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
 - 4) Adanya keinginan bangsa Eropa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - 5) Adanya keinginan untuk menyebarkan agama.
 - 6) Adanya keinginan untuk merebut kekuasaan presiden.

Yang termasuk faktor-faktor pendorong penjelajahan samudera yang dilakukan oleh bangsa Eropa di Indonesia adalah....

- a. 1), 2), 3), dan 4)

- b. 1), 2), 5), dan 6)
 - c. 1), 3), 4), dan 6)
 - d. 1), 3), 4), dan 5)
4. Untuk mewujudkan semboyan 3 G, bangsa Eropa di Indonesia membentuk pemerintah kolonial di Indonesia tidak hanya urusan perdagangan, tetapi sematamata hanya untuk....
- a. Memperluas kekuasaan mereka terhadap bangsa Indonesia sehingga menambah penderitaan rakyat Indonesia dengan penindasan-penindasan yang dilakukan oleh bangsa Eropa.
 - b. Mendapatkan simpati masyarakat Indonesia agar mau bekerjasama dalam menjajah bangsa lain.
 - c. Memberikan kesempatan kepada masyarakat Indonesia untuk memperluas kerjasama dengan bangsa Eropa.
 - d. Mencari rempah-rempah.
5. Dalam mempertahankan semangat perjuangan para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari sebagai seorang pelajar adalah, kecuali....
- a. Berpura-pura sakit pada saat mengikuti upacara bendera.
 - b. Belajar dengan giat.
 - c. Ikut melaksanakan ketertiban umum di sekolah.
 - d. Tidak ikut membuat keributan di sekolah
6. Peristiwa-peristiwa pada masa penjajahan perlu kita maknai pada masa kini untuk....
- a. Memberikan pemahaman pada generasi penerus bahwa penjajahan dapat menciptakan kedamaian di masyarakat.
 - b. Mewujudkan Indonesia agar tidak takut untuk melawan penjajah.
 - c. Memberikan semangat kepada generasi penerus untuk tetap belajar guna menggapai prestasinya.
 - d. Menjadikan masyarakat yang selalu berselisih paham dengan masyarakat lainnya.
7. Perjuangan pelajar sebagai generasi muda saat ini tidak lagi mengangkat senjata dan berlaga di medan perang karena masa itu telah berlalu. Pelajar sebagai generasi penerus bangsa saat ini harus tetap berjuang untuk melawan....
- a. Kebodohan dan kemiskinan
 - b. Melawan bangsa dengan menggunakan senjata
 - c. Para penjajah bangsa
 - d. Rasa tenggang rasa
8. Pemerintah Hindia Belanda menyelenggarakan Sistem Tanam Paksa, karena....
- a. Hanya cara inilah yang dapat dilakukan oleh pemerintah Hindia Belanda untuk mendapatkan penghasilan pemerintah.

- b. Usaha inilah yang dianggap dapat mengatasi krisis keuangan negeri jajahan.
 - c. Sistem ini merupakan cara yang paling mudah untuk mengisi kas pemerintahan Belanda.
 - d. Sistem ini merupakan salah satu ketentuan dalam kongres wina.
9. Latar belakang dihapuskan sistem tanam paksa dikarenakan....
- a. Adanya desakan dari kaum humanis Belanda yang mengetahui ada praktik tanam paksa yang merugikan rakyat koloni.
 - b. Banyak pejabat pemerintah yang korupsi.
 - c. Seperlima tanah garapan rakyat yang ditanami, wajib ditanami dengan jenis tanaman ekspor.
 - d. Para pekerja diharuskan bekerja dengan waktu lebih lama untuk mengurus tanaman ekspor dari pada mengurus padi.
10. Apabila kita lihat dari aturan Culturstelsel, seharusnya rakyat mendapatkan keuntungan, sehingga bisa mensejahterakan rakyat, tetapi faktanya pelaksanaan ternyata rakyat mengalami penderitaan dan kesengsaraan. Hal ini disebabkan oleh
- a. Adanya persaingan antara pengawas-pengawas wilayah
 - b. Kerusakan yang terjadi ditanggulangi oleh pemerintah.
 - c. Pelaksanaan diawasi langsung oleh tentara Belanda
 - d. Terjadi penyimpangan dalam pelaksanaannya tanaman yang ditanam bukan yang laku di Eropa



**Lembar Soal Postest Penilaian Hasil Belajar
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Nama :
No Absen :
Mata Pelajaran : IPS

Petunjuk Soal :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a*, *b*, *c*, atau *d* di bawahini!

1. Rempah-rempah yang begitu melimpah di Indonesia membuat bangsa-bangsa di Eropa berusaha untuk menguasai perdagangannya dan menyebabkan rakyat Indonesia mengalami peristiwa penjajahan. Penjajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami....
 - a. Pendidikan
 - b. Penindasan
 - c. Perjuangan
 - d. Petualangan
2. Peristiwa tidak menyenangkan yang dialami oleh bangsa Indonesia adalah penjajahan yang berlangsung cukup lama, salah satunya kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia. Yang melatarbelakangi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia adalah....
 - a. Adanya keinginan mencari kekayaan, menyebarkan agama, dan keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
 - b. Bangsa Eropa ingin mencari simpati bangsa Indonesia
 - c. Indonesia kaya akan sumber daya manusia yang mumpuni.
 - d. Memberikan lapangan kerja bagi bangsa Indonesia.
3. Untuk mewujudkan semboyan 3 G, bangsa Eropa di Indonesia membentuk pemerintah kolonial di Indonesia tidak hanya urusan perdagangan, tetapi sematamata hanya untuk....
 - a. Memperluas kekuasaan mereka terhadap bangsa Indonesia sehingga menambah penderitaan rakyat Indonesia dengan penindasan-penindasan yang dilakukan oleh bangsa Eropa.
 - b. Mendapatkan simpati masyarakat Indonesia agar mau bekerjasama dalam menjajah bangsa lain.
 - c. Memberikan kesempatan kepada masyarakat Indonesia untuk memperluas kerjasama dengan bangsa Eropa.
 - d. Mencari rempah-rempah.

4. Perhatikan faktor-faktor berikut!

- 1) Adanya keinginan mencari kekayaan.
- 2) Adanya keinginan menjadikan masyarakat Indonesia sebagai budak untuk berperang.
- 3) Adanya keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
- 4) Adanya keinginan bangsa Eropa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 5) Adanya keinginan untuk menyebarkan agama.
- 6) Adanya keinginan untuk merebut kekuasaan presiden.

Yang termasuk faktor-faktor pendorong penjelajahan samudera yang dilakukan oleh bangsa Eropa di Indonesia adalah....

- e. 1), 2), 3), dan 4)
- f. 1), 2), 5), dan 6)
- g. 1), 3), 4), dan 6)
- h. 1), 3), 4), dan 5)

5. Peristiwa-peristiwa pada masa penjajahan perlu kita maknai pada masa kini untuk....

- a. Memberikan pemahaman pada generasi penerus bahwa penjajahan dapat menciptakan kedamaian di masyarakat.
- b. Mewujudkan Indonesia agar tidak takut untuk melawan penjajah.
- c. Memberikan semangat kepada generasi penerus untuk tetap belajar guna menggapai prestasinya.
- d. Menjadikan masyarakat yang selalu berselisih paham dengan masyarakat lainnya.

6. Dalam mempertahankan semangat perjuangan para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari sebagai seorang pelajar adalah, kecuali....

- a. Berpura-pura sakit pada saat mengikuti upacara bendera.
- b. Belajar dengan giat.
- c. Ikut melaksanakan ketertiban umum di sekolah.
- d. Tidak ikut membuat keriuhan di sekolah

7. Pemerintah Hindia Belanda Sejak Tahun 1830 Menyelenggarakan Sistem Tanam Paksa, karena....

- a. Hanya cara inilah yang dapat dilakukan oleh pemerintah Hindia Belanda untuk mendapatkan penghasilan pemerintah.
- b. Usaha inilah yang dianggap dapat mengatasi krisis keuangan negeri jajahan.
- c. Sistem ini merupakan cara yang paling mudah untuk mengisi kas pemerintahan Belanda.
- d. Sistem ini merupakan salah satu ketentuan dalam kongres wina.

8. Perjuangan pelajar sebagai sebagai generasi muda saat ini tidak lagi mengangkat senjata dan berlaga di medan perang karena masa itu telah berlalu. Pelajar sebagai generasi penerus bangsa saat ini harus tetap berjuang untuk melawan....
 - a. Kebodohan dan kemiskinan
 - b. Melawan bangsa dengan menggunakan senjata
 - c. Para penjajah bangsa
 - d. Rasa tenggang rasa
9. Apabila kita lihat dari aturan Culturstelsel, seharusnya rakyat mendapatkan keuntungan, sehingga bisa mensejahterakan rakyat, tetapi faktanya pelaksanaan ternyata rakyat mengalami penderitaan dan kesengsaraan. Hal ini disebabkan oleh
 - a. Adanya persaingan antara pengawas-pengawas wilayah
 - b. Kerusakan yang terjadi ditanggulangi oleh pemerintah.
 - c. Pelaksanaan diawasi langsung oleh tentara Belanda
 - d. Terjadi penyimpangan dalam pelaksanaannya tanaman yang ditanam bukan yang laku di Eropa
10. Latar belakang dihapuskan sistem tanam paksa dikarenakan....
 - a. Adanya desakan dari kaum humanis Belanda yang mengetahui ada praktik tanam paksa yang merugikan rakyat koloni.
 - b. Banyak pejabat pemerintah yang korupsi.
 - c. Seperlima tanah garapan rakyat yang ditanami, wajib ditanami dengan jenis tanaman ekspor.
 - d. Para bekerja diharuskan bekerja dengan waktu lebih lama untuk mengurus tanaman ekspor dari pada mengurus padi.

Lampiran 3
Data Aktivitas Belajar Kelas Kontrol

AKTIVITAS BELAJAR PERTEMUAN 1 KELAS KONTROL

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	JUMLAH	NILAI
1	AT	2	2	2	2	3	2	1	2	16	67
2	AJA	1	2	1	2	1	3	2	3	15	63
3	AYA	2	1	1	2	2	3	2	3	16	67
4	ATR	3	2	1	2	3	2	2	2	17	71
5	DCP	3	1	2	2	2	1	2	2	15	63
6	FA	1	1	1	2	2	2	1	3	13	54
7	MI	2	1	1	1	2	2	1	2	12	50
8	MRA	1	3	2	3	2	2	3	2	18	75
9	ZF	1	2	2	3	1	3	2	1	15	63

AKTIVITAS BELAJAR PERTEMUAN 2 KELAS KONTROL

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	JUMLAH	NILAI
1	AT	3	2	2	2	3	2	1	2	17	71
2	AJA	1	2	2	2	1	3	2	3	16	67
3	AYA	2	2	1	2	2	3	2	3	17	71
4	ATR	3	2	1	2	3	2	2	2	17	71
5	DCP	3	1	2	2	2	1	2	2	15	63
6	FA	2	1	1	1	1	2	3	3	14	58
7	MI	2	2	1	1	1	2	1	3	13	54
8	MRA	1	3	2	3	2	2	3	2	18	75
9	ZF	2	2	2	3	1	3	2	1	16	67

AKTIVITAS BELAJAR KELAS KONTROL

NO	NAMA SISWA	1	2	JUMLAH	NILAI	KATEGORI
1	AT	67	71	138	69	Aktif
2	AJA	63	67	129	65	Aktif
3	AYA	67	71	138	69	Aktif
4	ATR	71	71	142	71	Aktif
5	DCP	63	63	125	63	Aktif
6	FA	54	58	113	56	Cukup Aktif
7	MI	50	54	104	52	Cukup Aktif
8	MRA	75	75	150	75	Aktif
9	ZF	63	67	129	65	Aktif

Lampiran 4

Data Aktivitas Belajar kelas Eksperimen

AKTIVITAS BELAJAR PERTEMUAN 1 KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	JUMLAH	NILAI
1	ADA	2	2	2	3	3	3	3	3	21	88
2	AS	2	2	1	2	3	3	3	3	19	79
3	AR	2	3	3	2	3	2	2	1	18	75
4	DA	2	2	2	3	3	3	3	3	21	88
5	FA	3	3	2	3	3	3	2	3	22	92
6	FI	3	2	3	3	3	3	2	2	21	88
7	MI	3	2	2	3	2	2	2	3	19	79
8	MAR	3	3	2	2	3	3	2	3	21	88
9	MU	2	2	2	3	3	3	2	3	20	83
10	NTP	2	2	2	2	3	3	2	1	17	71
11	NRP	3	2	3	3	3	3	3	3	23	96
12	RA	3	2	3	3	3	3	2	3	22	92
13	YU	3	2	3	3	3	3	3	1	21	88
14	ZH	3	3	2	3	3	3	2	3	22	92

AKTIVITAS BELAJAR PERTEMUAN 2 KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	JUMLAH	NILAI
1	ADA	2	2	2	3	3	3	3	3	21	88
2	AS	2	2	1	3	3	3	3	3	20	83
3	AR	2	3	3	2	3	2	2	1	18	75
4	DA	2	2	2	3	3	3	3	3	21	88
5	FA	3	3	2	3	3	3	2	3	22	92
6	FI	3	2	3	3	3	3	2	2	21	88
7	MI	3	2	2	3	2	2	2	3	19	79
8	MAR	3	3	2	3	3	3	2	3	22	92
9	MU	2	2	2	3	3	3	2	3	20	83
10	NTP	3	2	2	2	3	3	2	1	18	75
11	NRP	3	2	3	3	3	3	3	3	23	96
12	RA	3	2	3	3	3	3	2	3	22	92
13	YU	3	2	3	3	3	3	3	1	21	88
14	ZH	3	3	2	3	3	3	2	3	22	92

AKTIVITAS BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA SISWA	1	2	JUMLAH	Nilai	KATEGORI
1	ADA	88	88	175	88	Sangat Aktif
2	AS	79	83	163	81	sangat aktif
3	AR	75	75	150	75	Aktif
4	DA	88	88	175	88	sangat aktif
5	FA	92	92	183	92	sangat aktif
6	FI	88	88	175	88	sangat aktif
7	MI	79	79	158	79	Aktif
8	MAR	88	92	179	90	sangat aktif
9	MU	83	83	167	83	sangat aktif
10	NTP	71	75	146	73	Aktif
11	NRP	96	96	192	96	sangat aktif
12	RA	92	92	183	92	sangat aktif
13	YU	88	88	175	88	sangat aktif
14	ZH	92	92	183	92	sangat aktif



Data Aktivitas Belajar Siswa

Kelas Kontrol					Kelas Eksperimen				
NO.	Nama Siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Nilai Rata-Rata	No.	Nama Siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Nilai Rata-Rata
1	AT	67	71	69	1	ADA	88	88	88
2	AJA	63	67	65	2	AS	79	83	81
3	AYA	67	71	69	3	AR	75	75	75
4	ATR	71	71	71	4	DA	88	88	88
5	DCP	63	63	63	5	FA	92	92	92
6	FA	54	58	56	6	FI	88	88	88
7	MI	50	54	52	7	MI	79	79	79
8	MRA	75	75	75	8	MAR	88	92	90
9	ZF	63	67	65	9	MU	83	83	83
					10	NTP	71	75	73
					11	NRP	96	96	96
					12	RA	92	92	92
					13	YU	88	88	88
					14	ZH	92	92	92
Jumlah				583	Jumlah				1202
Rata-rata				65	Rata-rata				86

Lampiran 5
Data motivasi Belajar kelas kontrol

PRETEST MOTIVASI BELAJAR BELAJAR KELAS KONTROL

N O	NA MA SIS WA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	JU ML AH	NIL AI
1	AT	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	2	4	61	76
2	AJA	4	4	4	3	2	3	2	2	4	3	2	3	4	2	4	2	3	2	2	2	57	71
3	AYA	4	3	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	4	2	2	3	4	3	2	3	53	66
4	ATR	1	4	2	3	3	1	4	3	1	3	2	3	1	3	2	4	1	4	2	4	51	64
5	DCP	1	4	3	2	3	1	4	4	1	3	3	3	1	3	3	4	1	4	3	4	55	69
6	FA	2	3	3	1	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3	3	2	46	58
7	MI	1	4	1	2	3	2	4	4	1	3	1	3	1	3	1	4	1	4	1	4	48	60
8	MRA	3	2	2	3	3	4	2	4	3	1	2	3	3	2	2	4	3	2	2	4	54	68
9	ZF	3	2	2	2	2	3	4	2	3	1	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	47	59

POSTEST MOTIVASI BELAJAR BELAJAR KELAS KONTROL

N O	NA MA SIS WA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	JU ML AH	NIL AI
1	AT	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	2	4	3	4	2	4	63	79
2	AJA	4	4	4	3	4	3	2	2	4	3	2	3	4	2	4	2	3	2	2	2	59	74
3	AYA	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	50	63
4	ATR	3	4	1	2	3	2	4	3	2	3	1	3	2	3	1	4	1	4	2	4	52	65
5	DCP	2	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	1	4	3	4	61	76
6	FA	3	2	3	2	2	3	4	2	3	1	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	48	60
7	MI	4	4	2	3	3	4	4	3	1	3	2	3	2	3	2	4	1	4	2	4	58	73
8	MRA	3	2	2	3	3	4	2	4	3	1	2	3	3	2	2	4	4	2	2	4	55	69
9	ZF	4	3	3	2	2	2	3	2	4	3	1	2	4	2	3	3	2	3	3	3	54	68

Lampiran 6

Data motivasi Belajar kelas eksperimen

PRETEST MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

N O	NA MA SIS WA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	JUML AH	NIL AI
1	ADA	3	2	2	4	2	2	3	4	3	2	3	4	2	2	3	4	3	2	3	2	55	69
2	AS	3	2	2	1	3	2	4	1	4	2	4	1	3	2	4	1	4	2	4	2	51	64
3	AR	2	2	1	3	2	2	4	3	2	2	4	3	2	2	4	3	2	2	4	3	52	65
4	DA	2	3	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	48	60
5	FA	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	4	2	4	3	2	4	3	3	2	3	53	66
6	FI	2	4	1	4	2	4	2	2	4	3	2	2	2	2	2	3	4	3	2	3	53	66
7	MI	2	4	3	2	2	4	3	3	4	3	2	2	1	3	2	4	1	4	2	4	55	69
8	MAR	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	1	3	2	2	4	3	2	2	4	52	65
9	MU	2	2	1	4	2	2	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	3	2	4	2	57	71
10	NTP	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	3	42	53
11	NRP	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	4	2	4	3	2	4	3	3	2	3	53	66
12	RA	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	2	4	2	2	2	64	80
13	YU	3	3	2	1	3	3	4	1	4	3	4	1	3	3	4	1	4	3	4	3	57	71
14	ZH	2	2	1	4	2	2	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	3	2	4	2	57	71

POSTEST MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

NO	NA MA SIS WA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	JUML AH	nil ai
1	ADA	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	65	81
2	AS	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	95
3	AR	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	67	84
4	DA	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	95
5	FA	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	72	90
6	FI	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	72	90
7	MI	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	68	85
8	MAR	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	72	90
9	MU	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	73	91
10	NTP	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	65	81
11	NRP	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	95
12	RA	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	73	91
13	YU	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	65	81
14	ZH	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	74	93

Data Motivasi Belajar Siswa

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
NO.	Nama Siswa	Pretest	Posttest	No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AT	76	79	1	ADA	69	81
2	AJA	71	74	2	AS	64	95
3	AYA	66	63	3	AR	65	84
4	ATR	64	65	4	DA	60	95
5	DCP	69	76	5	FA	66	90
6	FA	58	60	6	AR	66	90
7	MI	60	73	7	SW	69	85
8	MRA	68	69	8	AM	65	90
9	ZF	59	68	9	MU	71	91
				10	NTP	53	81
				11	NRP	66	95
				12	RA	80	91
				13	YU	71	81
				14	ZH	71	93
Jumlah		590	625	Jumlah		936	1243
Rata-rata		66	69	Rata-rata		67	89

Lampiran 7

Data Hasil Belajar kelas kontrol

***PRETEST* HASIL BELAJAR KELAS KONTROL**

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JUMLAH NILAI	RATA- RATA
1	AT	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	5	50
2	AJA	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	5	50
3	AYA	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	6	60
4	ATR	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	4	40
5	DCP	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	5	50
6	FA	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	3	30
7	MI	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	4	40
8	MRA	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	4	40
9	ZF	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7	70

POSTEST HASIL BELAJAR KELAS KONTROL

[illegible]

Lampiran 8
Data Hasil Belajar kelas Eksperimen

PRETEST HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JUMLAH NILAI	RATA- RATA
1	ADA	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7	70
2	AS	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	40
3	AR	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	4	40
4	DA	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6	60
5	FA	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	4	40
6	FI	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60
7	MI	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	5	50
8	MAR	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50
9	MU	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4	40
10	NTP	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	3	30
11	NRP	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	50
12	RA	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	6	60
13	YU	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	4	40
14	ZH	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	5	50

POSTEST HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JUMLAH NILAI	RATA- RATA
1	ADA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
2	AS	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
3	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
4	DA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
5	FA	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80
6	FI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
7	MI	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80
8	MAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
9	MU	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80
10	NTP	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70
11	NRP	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80
12	RA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
13	YU	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80
14	ZH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90

Data Hasil Belajar Siswa

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
NO.	Nama Siswa	Pretest	Posttest	No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AT	50	70	1	ADA	70	100
2	AJA	50	60	2	AS	40	80
3	AYA	60	80	3	AR	40	90
4	ATR	40	60	4	DA	60	100
5	DCP	50	70	5	FA	40	80
6	FA	30	50	6	AR	60	90
7	MI	40	70	7	SW	50	80
8	MRA	40	50	8	AM	50	90
9	ZF	70	80	9	MU	40	80
				10	NTP	30	70
				11	NRP	50	80
				12	RA	60	90
				13	YU	40	80
				14	ZH	50	90
Jumlah		430	590	Jumlah		680	1200
Rata-rata		48	66	Rata-rata		49	86

Lampiran 9

FOTO KEGIATAN BELAJAR KELAS KONTROL

Pertemuan dengan Kepala Sekolah



Kegiatan Pemberian Soal *Pretest* dan Angket Motivasi



Pembelajaran 1

Tahapan Pembelajaran	Foto Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Pendahu-luan	

	
Kegiatan Inti	 
Kegiatan Penutup	 

Pembelajaran 2

Tahapan Pembelajaran	Foto Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Pendahuluan	
Kegiatan Inti	
Kegiatan Penutup	



Kegiatan Pemberian Soal *Posttest* Hasil Belajar dan Angket Motivasi



DIKUMENTASI KEGIATAN BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

Pertemuan dengan Kepala Sekolah



Pemberian soal *Pretest* Hasil Belajar dan Angket Motivasi



Kegiatan Pembelajaran 1

Tahapan Pembelajaran	Sintaks Quantum Teaching	Foto Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Pendahuluan	Doa bersama	

	Tahap 1: tumbuh- kan	
Kegiatan inti	Tahap 2 alami	
	Tahap 3 namai	
	Tahap 4 demonstr asikan	
Penutup	Tahap 5 ulangi	
	Tahap 6 Rayakan	
	Doa bersama menutup pelajaran	

Kegiatan Pembelajaran 2

Tahapan Pembelajaran	Sintaks Quantum Teaching	Foto Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Pendahuluan	Doa bersama	
	Tahap 1: tumbuhkan	 
	Kegiatan inti	
	Tahap 2 alami	
	Tahap 3 namai	
	Tahap 4 demonstrasikan	

Penutup	Tahap 5 ulangi	
	Tahap 6 Rayakan	
	Doa bersama menutup pembelaj aran	

Pemberian soal *Posttest* Hasil Belajar dan Angket Motivasi



Lampiran 10

Foto Tampilan Slidesgo

FOTO TAMPILAN SLIDESGO PEMBELAJARAN 1

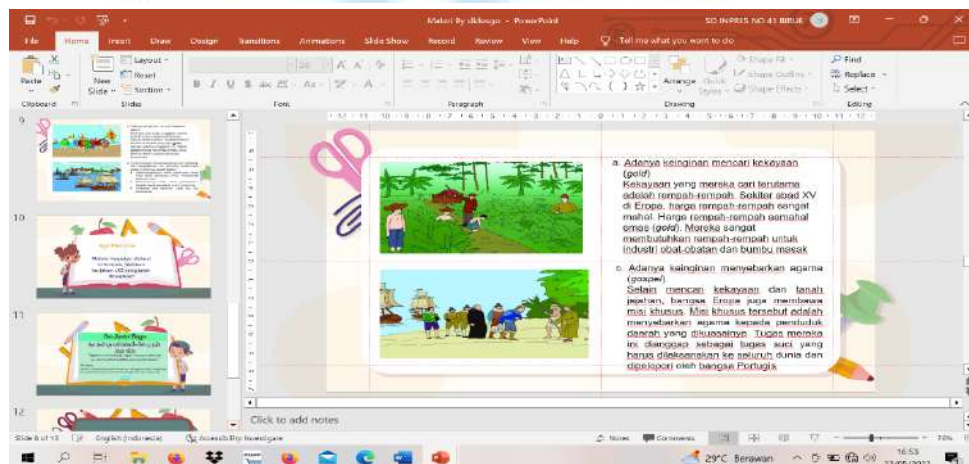
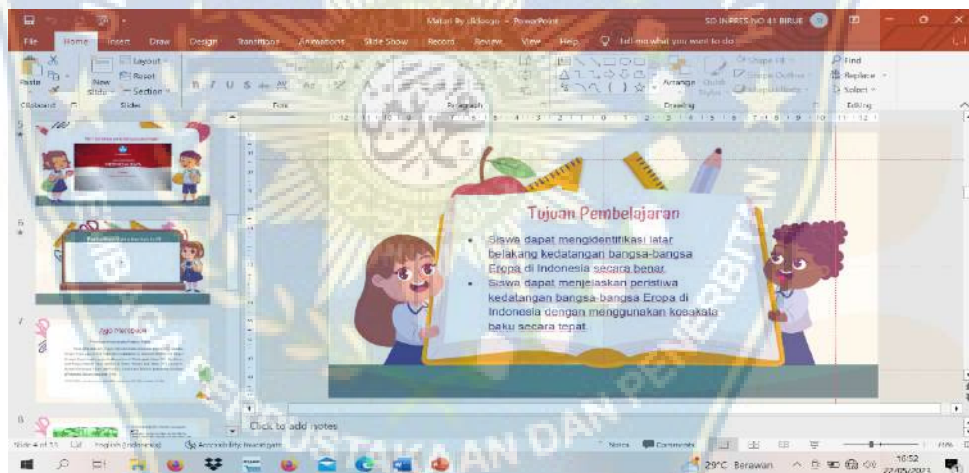
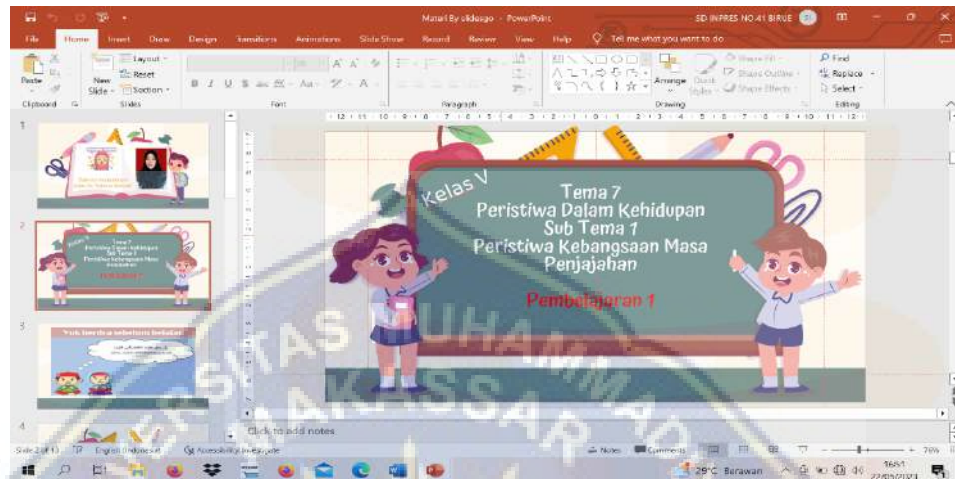
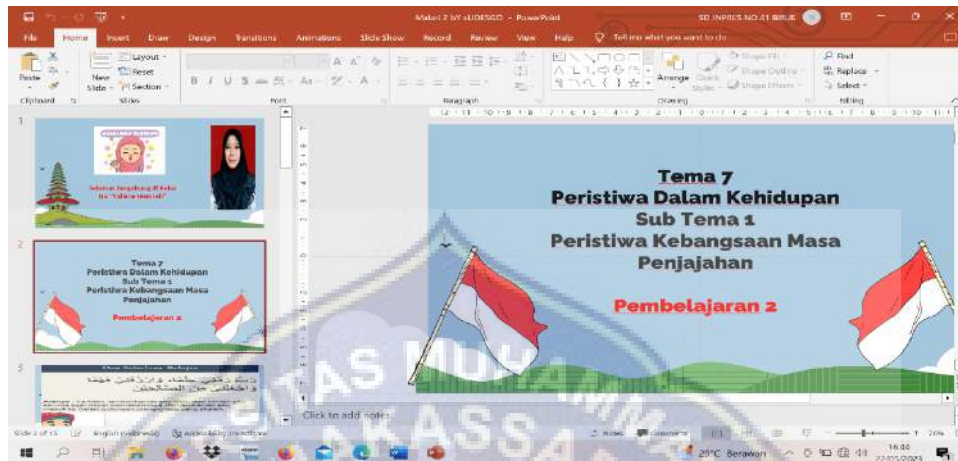


FOTO TAMPILAN SLIDESGO PEMBELAJARAN 2



Lampiran 11
Foto Instrumen Yang Telah Diisi

LEMBAR PEROLEHAN SISWA KELAS KONTROL

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* Terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 8 Barru

Mata Pelajaran : IPS

Peneliti : Yuliana Hamzah

Observer : Nurdin S.Pd.SD

Pertemuan : 1

Hari/ tanggal : Rabu, 16 Februari 2023

A. Identitas Responden

Nama : Zul Fahmi.....

Kelas : IV.....

No. Absen : 9.....

B. Petunjuk pengisian

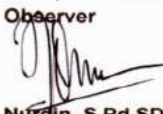
a. Kami mohon, kiranya bapak/Ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas siswa.

b. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/Ibu

No	Jenis Aktivitas	Aspek Yang Akan Dinilai	Indikator		
			3	2	1
1	Kegiatan Visual	Memperhatikan pelajaran guru			✓
2	Kegiatan lisan (oral)	Mengajukan pertanyaan		✓	
		Mengerjakan tugas dalam kelompok		✓	
3	Kegiatan mendengarkan	Mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok	✓		
4	Kegiatan metrik	Memecahkan masalah			✓
5	Kegiatan mental	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	✓		
		Menanggapi pertanyaan		✓	
6	Kegiatan emosional	Menghargai dan menerima pendapat			✓

Barru, Februari 2023

Observer



Nurdin, S.Pd.SD
NIP. 19711208 199311 1 001

**LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS KONTROL
(PRA PEMBELAJARAN)**

1. Identitas Responden

Nama : Delfa Saeser Purno
Kelas :
No. Absen :

1. Petunjuk pengisian

- Bacalah petunjuk sebelum mengisi kuesioner
- Sebelum menjawab, bacalah pernyataan terlebih dahulu kemudian berikan jawabanmu dengan jujur
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai perkiraanmu
- Jawaban tidak ada yang salah

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Perasaan senang dalam belajar IPS					
1	Saya merasa senang ketika pelajaran IPS dimulai				✓
2	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran IPS	✓			
3	Saya sering merasa bosan ditengah – tengah pembelajaran IPS		✓		
4	Saya merasa senang ketika mendapat nilai bagus			✓	
Perhatian					
5	Saya Fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru		✓		
6	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun saya duduk dibangku paling belakang				✓
7	Saya sering melamun dikelas	✓			
8	Saya mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan pelajaran IPS	✓			
9	Saya tidak bergurau ketika pelajaran IPS berlangsung				✓
Keterlibatan					

11	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh - sungguh	✓			
12	Saya mengulangi pelajaran IPS setelah pulang dari sekolah	✓			
13	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian			✓	
14	Saya akan keluar kelas dan ikut bermain bersama anak – anak ketika pelajaran IPS berlangsung	✓			
Keterlibatan					
15	Saya tidak malu bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan pada pelajaran IPS	✓			
16	Saya aktif dalam dalam diskusi kelompok dikelas	✓			
17	Apabila guru memberikan tugas, saya mengerjakannya dengan cara menyalin tugas dari teman saya				✓
18	Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya	✓			
19	Saya selalu membuat ringkasan dari materi pelajaran IPS yang dijelaskan guru	✓			
20	Saya selalu membawa buku IPS ketika pelajaran berlangsung	✓			

**LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS KONTROL
(POST PEMBELAJARAN)**

1. Identitas Responden

Nama : Delfa Saeser Purno
Kelas :
No. Absen :

1. Petunjuk pengisian

- Bacalah petunjuk sebelum mengisi kuesioner
- Sebelum menjawab, bacalah pernyataan terlebih dahulu kemudian berikan jawabanmu dengan jujur
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai perkiraanmu
- Jawaban tidak ada yang salah

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Perasaan senang dalam belajar IPS					
1	Saya merasa senang ketika pelajaran IPS dimulai			✓	
2	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran IPS	✓			
3	Saya sering merasa bosan ditengah – tengah pembelajaran IPS		✓		
4	Saya merasa senang ketika mendapat nilai bagus			✓	
Perhatian					
5	Saya Fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru		✓		
6	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun saya duduk dibangku paling belakang			✓	
7	Saya sering melamun dikelas	✓			
8	Saya mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan pelajaran IPS	✓			
9	Saya tidak bergurau ketika pelajaran IPS berlangsung			✓	
Keterlibatan					
10	Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran IPS		✓		

11	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh - sungguh	✓			
12	Saya mengulangi pelajaran IPS setelah pulang dari sekolah	✓			
13	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian			✓	
14	Saya akan keluar kelas dan ikut bermain bersama anak – anak ketika pelajaran IPS berlangsung	✓			
Keterlibatan					
15	Saya tidak malu bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan pada pelajaran IPS	✓			
16	Saya aktif dalam dalam diskusi kelompok dikelas	✓			
17	Apabila guru memberikan tugas, saya mengerjakannya dengan cara menyalin tugas dari teman saya				✓
18	Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya	✓			
19	Saya selalu membuat ringkasan dari materi pelajaran IPS yang dijelaskan guru	✓			
20	Saya selalu membawa buku IPS ketika pelajaran berlangsung	✓			

Lembar Soal Penilaian Hasil Belajar
Kelas Kontrol

Nama : *Dafni Caesar Ruteva* $\frac{5}{10} \times 10 = 50$
No Absen :
Mata Pelajaran : IPS

- Petunjuk Soal :
Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di bawah ini!
1. Peristiwa tidak menyenangkan yang dialami oleh bangsa Indonesia adalah penjajahan yang berlangsung cukup lama, salah satunya kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia.
Yang melatarbelakangi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia adalah...
✓ ☒ a. Adanya keinginan mencari kekayaan, menyebarkan agama, dan keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
b. Bangsa Eropa ingin mencari simpati bangsa Indonesia
c. Indonesia kaya akan sumber daya manusia yang mumpuni.
d. Memberikan lapangan kerja bagi bangsa Indonesia
 2. Rempah-rempah yang begitu melimpah di Indonesia membuat bangsa-bangsa di Eropa berusaha untuk menguasai perdagangannya dan menyebabkan rakyat Indonesia mengalami peristiwa penjajahan. Penjajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami...
X ☒ a. Pendidikan
b. Perindasan
c. Perjuangan
d. Petualangan
 3. Perhatikan faktor-faktor berikut!
1) Adanya keinginan mencari kekayaan.
2) Adanya keinginan menjadikan masyarakat Indonesia sebagai budak untuk berperang.
3) Adanya keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
✓ ☒ a. Adanya keinginan bangsa Eropa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
b. Adanya keinginan untuk menyebarkan agama
c. Adanya keinginan untuk merobut kekuasaan presiden.
Yang termasuk faktor-faktor pendorong penjajahan samudera yang dilakukan oleh bangsa Eropa di Indonesia adalah...
X ☒ a. 1), 2), 3), dan 4)
b. 1), 2), 5), dan 6)
c. 1), 3), 4), dan 6)
d. 1), 3), 4), dan 5)
 4. Untuk mewujudkan semboyan 3 G, bangsa Eropa di Indonesia membentuk pemerintah kolonial di Indonesia tidak hanya urusan perdagangan, tetapi semesta mereka hanya untuk...
X ☒ a. Memperluas kekuasaan mereka terhadap bangsa Indonesia sehingga menambah penderitaan rakyat Indonesia dengan penindasan-penindasan yang dilakukan oleh bangsa Eropa.
b. Mendapatkan simpati masyarakat Indonesia agar mau bekerjasama dalam menjajah bangsa lain.
c. Memberikan kesempatan kepada masyarakat Indonesia untuk memperluas kerjasama dengan bangsa Eropa.
d. Mencari rempah-rempah.

5. Dalam mempertahankan semangat perjuangan para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari sebagai seorang pelajar adalah, kecuali...
✓ ☒ a. Berpura-pura sakit pada saat mengikuti upacara bendera.
b. Belajar dengan giat.
c. Ikut melaksanakan ketertarikan umum di sekolah.
d. Tidak ikut membuat keributan di sekolah
6. Peristiwa-peristiwa pada masa penjajahan perlu kita maknai pada masa kini untuk...
X ☒ a. Memberikan pemahaman pada generasi penerus bahwa penjajahan dapat menciptakan kedamaian di masyarakat.
b. Mewujudkan Indonesia agar tidak takut untuk melawan penjajah.
c. Memberikan semangat kepada generasi penerus untuk tetap belajar guna menggapai prestasinya.
d. Menjadikan masyarakat yang selalu bersosial paham dengan masyarakat lainnya.
7. Perjuangan pelajar sebagai generasi muda saat ini tidak lagi mengangkat senjata dan berlagu di medan perang karena masa itu telah berlalu. Pelajar sebagai generasi penerus bangsa saat ini harus tetap berjuang untuk melawan...
X ☒ a. Kebodohan dan kemiskinan
b. Melawan bangsa dengan menggunakan senjata
c. Para penjajah bangsa
d. Rasa tenggang rasa
8. Pemerintah Hindia Belanda menyelenggarakan Sistem Tanam Paksa, karena...
X ☒ a. Hanya cara inilah yang dapat dilakukan oleh pemerintah Hindia Belanda untuk mendapatkan penghasilan pemerintah.
b. Usaha inilah yang dianggap dapat mengatasi krisis keuangan negeri jajahan.
c. Sistem ini merupakan cara yang paling mudah untuk mengisi kas pemerintahan Belanda.
d. Sistem ini merupakan salah satu ketentuan dalam kongres wina.
9. Latar belakang dihapuskan sistem tanam paksa dikarenakan...
✓ ☒ a. Adanya desakan dari kaum humanis Belanda yang mengetahui ada praktik tanam paksa yang merugikan rakyat koloni.
b. Banyak pejabat pemerintah yang korupsi.
c. Seperlima tanah garapan rakyat yang ditanami, wajib ditanami dengan jenis tanaman ekspor.
d. Para bekerja diharuskan bekerja dengan waktu lebih lama untuk mengurus tanaman ekspor dari pada mengurus padi.
10. Apabila kita lihat dari aturan Culturistesi, seharusnya rakyat mendapatkan keuntungan, sehingga bisa menyejahterakan rakyat, tetapi faktanya pelaksanaan ternyata rakyat mengalami penderitaan dan kesengsaraan. Hal ini disebabkan oleh...
✓ ☒ a. Adanya persaingan antara pengawas-pengawas wilayah
b. Kerusakan yang terjadi ditanggulangi oleh pemerintah.
c. Pelaksanaan diawasi langsung oleh tentara Belanda.
d. Terjadi penyimpangan dalam pelaksanaannya tanaman yang ditanam bukan yang laku di Eropa

Lembar Posttest Soal Penilaian Hasil Belajar

Nama : *Dafni Caesar Ruteva* $\frac{6}{10} \times 10 = 60$
No Absen :
Mata Pelajaran : IPS

- Petunjuk Soal :
Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di bawah ini!
1. Rempah-rempah yang begitu melimpah di Indonesia membuat bangsa-bangsa di Eropa berusaha untuk menguasai perdagangannya dan menyebabkan rakyat Indonesia mengalami peristiwa penjajahan. Penjajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami...
✓ ☒ a. Pendidikan
b. Perindasan
c. Perjuangan
d. Petualangan
 2. Peristiwa tidak menyenangkan yang dialami oleh bangsa Indonesia adalah penjajahan yang berlangsung cukup lama, salah satunya kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia.
Yang melatarbelakangi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia adalah...
✓ ☒ a. Adanya keinginan mencari kekayaan, menyebarkan agama, dan keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
b. Bangsa Eropa ingin mencari simpati bangsa Indonesia
c. Indonesia kaya akan sumber daya manusia yang mumpuni.
d. Memberikan lapangan kerja bagi bangsa Indonesia
 3. Untuk mewujudkan semboyan 3 G, bangsa Eropa di Indonesia membentuk pemerintah kolonial di Indonesia tidak hanya urusan perdagangan, tetapi semesta mereka hanya untuk...
✓ ☒ a. Memperluas kekuasaan mereka terhadap bangsa Indonesia sehingga menambah penderitaan rakyat Indonesia dengan penindasan-penindasan yang dilakukan oleh bangsa Eropa.
b. Mendapatkan simpati masyarakat Indonesia agar mau bekerjasama dalam menjajah bangsa lain.
c. Memberikan kesempatan kepada masyarakat Indonesia untuk memperluas kerjasama dengan bangsa Eropa.
d. Mencari rempah-rempah.
 4. Perhatikan faktor-faktor berikut!
1) Adanya keinginan mencari kekayaan.
2) Adanya keinginan menjadikan masyarakat Indonesia sebagai budak untuk berperang.
3) Adanya keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
X ☒ a. Adanya keinginan bangsa Eropa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
b. Adanya keinginan untuk menyebarkan agama.
c. Adanya keinginan untuk merobut kekuasaan presiden.
Yang termasuk faktor-faktor pendorong penjajahan samudera yang dilakukan oleh bangsa Eropa di Indonesia adalah...
X ☒ a. 1), 2), 3), dan 4)
b. 1), 2), 5), dan 6)
c. 1), 3), 4), dan 6)
d. 1), 3), 4), dan 5)

5. Peristiwa-peristiwa pada masa penjajahan perlu kita maknai pada masa kini untuk...
✓ ☒ a. Memberikan pemahaman pada generasi penerus bahwa penjajahan dapat menciptakan kedamaian di masyarakat.
b. Mewujudkan Indonesia agar tidak takut untuk melawan penjajah.
c. Memberikan semangat kepada generasi penerus untuk tetap belajar guna menggapai prestasinya.
d. Menjadikan masyarakat yang selalu bersosial paham dengan masyarakat lainnya.
6. Dalam mempertahankan semangat perjuangan para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari sebagai seorang pelajar adalah, kecuali...
X ☒ a. Berpura-pura sakit pada saat mengikuti upacara bendera.
b. Belajar dengan giat.
c. Ikut melaksanakan ketertarikan umum di sekolah.
d. Tidak ikut membuat keributan di sekolah
7. Pemerintah Hindia Belanda Sejak Tahun 1830 Menyelenggarakan Sistem Tanam Paksa, karena...
X ☒ a. Hanya cara inilah yang dapat dilakukan oleh pemerintah Hindia Belanda untuk mendapatkan penghasilan pemerintah.
b. Usaha inilah yang dianggap dapat mengatasi krisis keuangan negeri jajahan.
c. Sistem ini merupakan cara yang paling mudah untuk mengisi kas pemerintahan Belanda.
d. Sistem ini merupakan salah satu ketentuan dalam kongres wina.
8. Perjuangan pelajar sebagai generasi muda saat ini tidak lagi mengangkat senjata dan berlagu di medan perang karena masa itu telah berlalu. Pelajar sebagai generasi penerus bangsa saat ini harus tetap berjuang untuk melawan...
✓ ☒ a. Kebodohan dan kemiskinan
b. Melawan bangsa dengan menggunakan senjata
c. Para penjajah bangsa
d. Rasa tenggang rasa
9. Apabila kita lihat dari aturan Culturistesi, seharusnya rakyat mendapatkan keuntungan, sehingga bisa menyejahterakan rakyat, tetapi faktanya pelaksanaan ternyata rakyat mengalami penderitaan dan kesengsaraan. Hal ini disebabkan oleh...
✓ ☒ a. Adanya persaingan antara pengawas-pengawas wilayah
b. Kerusakan yang terjadi ditanggulangi oleh pemerintah.
c. Pelaksanaan diawasi langsung oleh tentara Belanda.
d. Terjadi penyimpangan dalam pelaksanaannya tanaman yang ditanam bukan yang laku di Eropa
10. Latar belakang dihapuskan sistem tanam paksa dikarenakan...
X ☒ a. Adanya desakan dari kaum humanis Belanda yang mengetahui ada praktik tanam paksa yang merugikan rakyat koloni.
b. Banyak pejabat pemerintah yang korupsi.
c. Seperlima tanah garapan rakyat yang ditanami, wajib ditanami dengan jenis tanaman ekspor.
d. Para bekerja diharuskan bekerja dengan waktu lebih lama untuk mengurus tanaman ekspor dari pada mengurus padi.

LEMBAR PEROLEHAN SISWA KELAS EKSPERIMEN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING BERBANTUAN SLIDESGO

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan *Slidesgo* Terhadap Aktivitas Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa SD kelas V Wilayah II Kecamatan Barru Kabupaten Barru

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 11 Barru

Mata Pelajaran : IPS

Peneliti : Yuliana Hamzah

Observer : Hj. Faridah Hamzah, S.Pd

Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya bapak/ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas siswa.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/ibu memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai.

Nama Siswa : *Rezka Amelia*
Kelas : *V*

Pertemuan : *2*
Hari/Tanggal :

NO	Jenis Aktivitas	Aspek yang dinilai	Indikator		
1	Kegiatan visual	Memperhatikan penjelasan guru	3 ✓	2	1
2	Kegiatan lisan (Oral)	Mengajukan pertanyaan		✓	
		Mengerjakan tugas dalam kelompok	✓		
3	Kegiatan mendengarkan	Mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok	✓		
4	Kegiatan metrik	Memecahkan masalah	✓		
5	Kegiatan mental	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	✓		
		Menanggapi pertanyaan		✓	
6	Kegiatan emosional	Menghargai dan menerima pendapat	✓		

Barru, Pebruari 2023

Observer

Hj. Faridah Hamzah, S.Pd

NIP. 19730427 201406 2 001

**LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS EKSPERIMENT (PRA PEMBELAJARAN)**

1. Identitas Responden

Nama : Fletima
Kelas : V (lima)
No. Absen : 6 (enam)

1. Petunjuk pengisian

- Bacalah petunjuk sebelum mengisi kuisioner
- Sebelum menjawab, bacalah pernyataan terlebih dahulu kemudian berikan jawabanmu dengan jujur
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai perkiraanmu
- Jawaban tidak ada yang salah

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Perasaan senang dalam belajar IPS					
1	Saya merasa senang ketika pelajaran IPS dimulai			✓	
2	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran IPS	✓			
3	Saya sering merasa bosan ditengah-tengah pembelajaran IPS				✓
4	Saya merasa senang ketika mendapat nilai bagus	✓			
Perhatian					
5	Saya fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru			✓	
6	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun saya duduk dibangku paling belakang				✓
7	Saya sering melamun dikelas				✓
8	Saya mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan pelajaran IPS			✓	
9	Saya tidak bergurau ketika pelajaran IPS berlangsung	✓			
Keterarikan					
10	Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran IPS		✓		

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS EKSPERIMENT (POST PEMBELAJARAN)

1. Identitas Responden.

Nama : F R I T R I G N A
Kelas : V C i m n a)
No. Absen : 6 c e n a m)

1. Petunjuk pengisian

- Bacalah petunjuk sebelum mengisi kuesioner
- Sebelum menjawab, bacalah pernyataan terlebih dahulu kemudian berikan jawabanmu dengan jujur
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai perkiraanmu
- Jawaban tidak ada yang salah

Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Perasaan senang dalam belajar IPS					
1	Saya merasa senang ketika pelajaran IPS dimulai	✓			
2	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran IPS	✓			
3	Saya sering merasa bosan ditinggal – tengah pembelajaran IPS		✓		
4	Saya merasa senang ketika mendapat nilai bagus	✓			
Perhatian					
5	Saya Fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru		✓		
6	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun saya duduk dibangku paling belakang		✓		
7	Saya sering melamun dikelas		✓		
8	Saya mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan pelajaran IPS	✓			
9	Saya tidak bergurau ketika pelajaran IPS berlangsung	✓			
Keterarikan					
10	Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran IPS	✓			

11	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh - sungguh		✓
12	Saya mengulangi pelajaran IPS setelah pulang dari sekolah		✓
13	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian		✓
14	Saya akan keluar kelas dan ikut bermain bersama anak – anak ketika pelajaran IPS berlangsung		✓
Keterlibatan			
15	Saya tidak malu bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan pada pelajaran IPS		✓
16	Saya aktif dalam diskusi kelompok dikelas		✓
17	Apabila guru memberikan tugas, saya mengerjakannya dengan cara menyalin tugas dari teman saya	✓	
18	Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya		✓
19	Saya selalu membuat ringkasan dari materi pelajaran IPS yang dijelaskan guru		✓
20	Saya selalu membawa buku IPS ketika pelajaran berlangsung		✓

11	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh - sungguh	✓		
12	Saya mengulangi pelajaran IPS setelah pulang dari sekolah	✓		
13	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian	✓		
14	Saya akan keluar kelas dan ikut bermain bersama anak – anak ketika pelajaran IPS berlangsung	✓		
Keterlibatan				
15	Saya tidak malu bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan pada pelajaran IPS	✓		
16	Saya aktif dalam dalam diskusi kelompok dikelas	✓	✓	
17	Apabila guru memberikan tugas, saya mengerjakannya dengan cara menyalin tugas dari teman saya	✓		
18	Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya	✓		
19	Saya selalu membuat ringkasan dari materi pelajaran IPS yang dijelaskan guru	✓		
20	Saya selalu membawa buku IPS ketika pelajaran berlangsung	✓		

**Lembar Soal Pretest Penilaian Hasil Belajar
Kelas Eksperimen**

Nama : Nur Amelia Putri
No Absen : 11
Mata Pelajaran : IPS

$$\frac{5}{60} \times 60 = 50$$

Petunjuk Soal :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di bawah ini!

- Peristiwa tidak menyenangkan yang dialami oleh bangsa Indonesia adalah penjajahan yang berlangsung cukup lama, salah satunya kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia.
✓ Yang melatarbelakangi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia adalah...
✓ ☒ a. Adanya keinginan mencari kekayaan, menyebarkan agama, dan keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
b. Bangsa Eropa ingin mencari simpati bangsa Indonesia
c. Indonesia kaya akan sumber daya manusia yang mumpuni.
d. Memberikan lapangan kerja bagi bangsa Indonesia
- Rempah-rempah yang begitu melimpah di Indonesia membuat bangsa-bangsa di Eropa berusaha untuk menguasai perdagangannya dan menyebabkan rakyat Indonesia mengalami peristiwa penjajahan. Penjajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami....
✓ ☒ a. Pendidikan
✓ ☒ b. Penindasan
c. Perjuangan
d. Petualangan
- Perhatikan faktor-faktor berikut!
1) Adanya keinginan mencari kekayaan.
2) Adanya keinginan menjadikan masyarakat Indonesia sebagai budak untuk berperang.
3) Adanya keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
4) Adanya keinginan bangsa Eropa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
5) Adanya keinginan untuk menyebarkan agama.
6) Adanya keinginan untuk merebut kekuasaan presiden.
Yang termasuk faktor-faktor pendorong penjajahan samudera yang dilakukan oleh bangsa Eropa di Indonesia adalah....
✓ ☒ a. 1), 2), 3), dan 4)
b. 1), 2), 5), dan 6)
✓ ☒ c. 1), 3), 4), dan 6)
d. 1), 3), 4), dan 5)
- Untuk mewujudkan semboyan 3 G, bangsa Eropa di Indonesia membentuk pemerintah kolonial di Indonesia tidak hanya urusan perdagangan, tetapi sematamata hanya untuk....
✓ ☒ a. Memperluas kekuasaan mereka terhadap bangsa Indonesia sehingga menambah penderitaan rakyat Indonesia dengan penindasan-penindasan yang dilakukan oleh bangsa Eropa.
b. Mendapatkan simpati masyarakat Indonesia agar mau bekerjasama dalam menajajah bangsa lain.

- Memberikan kesempatan kepada masyarakat Indonesia untuk memperluas kerjasama dengan bangsa Eropa.
d. Mencari rempah-rempah.
- Dalam mempertahankan semangat perjuangan para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari sebagai seorang pejuang adalah, kecuali....
✓ ☒ a. Berpura-pura sakit pada saat mengikuti upacara bendera.
b. Belajar dengan giat.
c. Ikut melaksanakan ketertiban umum di sekolah.
d. Tidak ikut membuat keributan di sekolah.
- Peristiwa-peristiwa pada masa penjajahan perlu kita maknai pada masa kini untuk....
✓ ☒ a. Memberikan pemahaman pada generasi penerus bahwa penjajahan dapat menciptakan kedamaian di masyarakat.
✓ ☒ b. Mewujudkan Indonesia agar tidak takut untuk melawan penjajah.
c. Memberikan semangat kepada generasi penerus untuk tetap belajar guna menggapai prestasinya.
d. Menjadikan masyarakat yang selalu berselisih paham dengan masyarakat lainnya.
- Perjuangan pelayar sebagai generasi muda saat ini tidak lagi mengangkat senjata dan berlagu di medan perang karena masa itu telah berlalu. Pelayar sebagai generasi penerus bangsa saat ini harus tetap berjuang untuk melawan....
✓ ☒ a. Kebodohan dan kemiskinan
b. Melawan bangsa dengan menggunakan senjata
c. Para penjajah bangsa
d. Rasa lugu-gang rasa
- Pemerintah Hindia Belanda menyelenggarakan Sistem Tanam Paksa, karena....
✓ ☒ a. Hanya cara inilah yang dapat dilakukan oleh pemerintah Hindia Belanda untuk mendapatkan penghasilan pemerintah.
✓ ☒ b. Usaha inilah yang dianggap dapat mengatasi krisis keuangan negeri jajahan.
c. Sistem ini merupakan cara yang paling mudah untuk mengisi kas pemerintahan Belanda.
d. Sistem ini merupakan salah satu ketentuan dalam kongres wina.
- Latar belakang dihapuskan sistem tanam paksa dikarenakan....
✓ ☒ a. Adanya desakan dari kaum humanis Belanda yang mengetahui ada praktik tanam paksa yang merugikan rakyat koloni.
b. Banyak pejabat pemerintah yang korupsi.
c. Seperfin tanah gapapan rakyat yang ditanami, wajib ditanami dengan jenis tanaman ekspor.
d. Para bekerja diharuskan bekerja dengan waktu lebih lama untuk mengurus tanaman ekspor dari pada mengurus padi.
- Apabila kita lihat dari aturan Culturstelsel, seharusnya rakyat mendapatkan keuntungan, sehingga bisa mensejahterakan rakyat, tetapi faktanya pelaksanaan ternyata rakyat mengalami penderitaan dan kesengsaraan. Hal ini disebabkan oleh....
✓ ☒ a. Adanya persaingan antara pengawas-pengawas wilayah
b. Kerusakan yang terjadi dianggunjungi oleh pemerintah.
c. Pelaksanaan diawasi langsung oleh tentara Belanda
✓ ☒ d. Terjadi penyimpangan dalam pelaksanaannya tanaman yang ditanam bukan yang laku di Eropa

**Lembar Soal Posttest Penilaian Hasil Belajar
Kelas Eksperimen**

Nama : Nur Amelia Putri
No Absen : 11
Mata Pelajaran : IPS

$$\frac{8}{10} \times 60 = 48$$

Petunjuk Soal :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di bawah ini!

- Rempah-rempah yang begitu melimpah di Indonesia membuat bangsa-bangsa di Eropa berusaha untuk menguasai perdagangannya dan menyebabkan rakyat Indonesia mengalami peristiwa penjajahan. Penjajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami....
✓ ☒ a. Pendidikan
✓ ☒ b. Penindasan
c. Perjuangan
d. Petualangan
- Peristiwa tidak menyenangkan yang dialami oleh bangsa Indonesia adalah penjajahan yang berlangsung cukup lama, salah satunya kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia.
✓ Yang melatarbelakangi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia adalah...
✓ ☒ a. Adanya keinginan mencari kekayaan, menyebarkan agama, dan keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
b. Bangsa Eropa ingin mencari simpati bangsa Indonesia
c. Indonesia kaya akan sumber daya manusia yang mumpuni.
d. Memberikan lapangan kerja bagi bangsa Indonesia
- Untuk mewujudkan semboyan 3 G, bangsa Eropa di Indonesia membentuk pemerintah kolonial di Indonesia tidak hanya urusan perdagangan, tetapi sematamata hanya untuk....
✓ ☒ a. Memperluas kekuasaan mereka terhadap bangsa Indonesia sehingga menambah penderitaan rakyat Indonesia dengan penindasan-penindasan yang dilakukan oleh bangsa Eropa.
b. Mendapatkan simpati masyarakat Indonesia agar mau bekerjasama dalam menajajah bangsa lain.
c. Memberikan kesempatan kepada masyarakat Indonesia untuk memperluas kerjasama dengan bangsa Eropa.
d. Mencari rempah-rempah.
- Perhatikan faktor-faktor berikut!
1) Adanya keinginan mencari kekayaan.
2) Adanya keinginan menjadikan masyarakat Indonesia sebagai budak untuk berperang.
3) Adanya keinginan mencari kejayaan di Indonesia.
4) Adanya keinginan bangsa Eropa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
5) Adanya keinginan untuk menyebarkan agama.
6) Adanya keinginan untuk merebut kekuasaan presiden.
Yang termasuk faktor-faktor pendorong penjajahan samudera yang dilakukan oleh bangsa Eropa di Indonesia adalah....
✓ ☒ a. 1), 2), 3), dan 4)
b. 1), 2), 5), dan 6)
c. 1), 3), 4), dan 6)
d. 1), 3), 4), dan 5)

- Memberikan kesempatan kepada masyarakat Indonesia untuk memperluas kerjasama dengan bangsa Eropa.
d. Mencari rempah-rempah.
- Dalam mempertahankan semangat perjuangan para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari sebagai seorang pejuang adalah, kecuali....
✓ ☒ a. Berpura-pura sakit pada saat mengikuti upacara bendera.
b. Belajar dengan giat.
c. Ikut melaksanakan ketertiban umum di sekolah.
d. Tidak ikut membuat keributan di sekolah.
- Peristiwa-peristiwa pada masa penjajahan perlu kita maknai pada masa kini untuk....
✓ ☒ a. Memberikan pemahaman pada generasi penerus bahwa penjajahan dapat menciptakan kedamaian di masyarakat.
✓ ☒ b. Mewujudkan Indonesia agar tidak takut untuk melawan penjajah.
c. Memberikan semangat kepada generasi penerus untuk tetap belajar guna menggapai prestasinya.
d. Menjadikan masyarakat yang selalu berselisih paham dengan masyarakat lainnya.
- Dalam mempertahankan semangat perjuangan para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari sebagai seorang pejuang adalah, kecuali....
✓ ☒ a. Berpura-pura sakit pada saat mengikuti upacara bendera.
b. Belajar dengan giat.
c. Ikut melaksanakan ketertiban umum di sekolah.
d. Tidak ikut membuat keributan di sekolah.
- Pemerintah Hindia Belanda Sejak Tahun 1830 menyelenggarakan Sistem Tanam Paksa, karena....
✓ ☒ a. Hanya cara inilah yang dapat dilakukan oleh pemerintah Hindia Belanda untuk mendapatkan penghasilan pemerintah.
b. Usaha inilah yang dianggap dapat mengatasi krisis keuangan negeri jajahan.
c. Sistem ini merupakan cara yang paling mudah untuk mengisi kas pemerintahan Belanda.
d. Sistem ini merupakan salah satu ketentuan dalam kongres wina.
- Perjuangan pelayar sebagai generasi muda saat ini tidak lagi mengangkat senjata dan berlagu di medan perang karena masa itu telah berlalu. Pelayar sebagai generasi penerus bangsa saat ini harus tetap berjuang untuk melawan....
✓ ☒ a. Kebodohan dan kemiskinan
b. Melawan bangsa dengan menggunakan senjata
c. Para penjajah bangsa
d. Rasa lugu-gang rasa
- Apabila kita lihat dari aturan Culturstelsel, seharusnya rakyat mendapatkan keuntungan, sehingga bisa mensejahterakan rakyat, tetapi faktanya pelaksanaan ternyata rakyat mengalami penderitaan dan kesengsaraan. Hal ini disebabkan oleh....
✓ ☒ a. Adanya persaingan antara pengawas-pengawas wilayah
b. Kerusakan yang terjadi dianggunjungi oleh pemerintah.
c. Pelaksanaan diawasi langsung oleh tentara Belanda
✓ ☒ d. Terjadi penyimpangan dalam pelaksanaannya tanaman yang ditanam bukan yang laku di Eropa
- Latar belakang dihapuskan sistem tanam paksa dikarenakan....
✓ ☒ a. Adanya desakan dari kaum humanis Belanda yang mengetahui ada praktik tanam paksa yang merugikan rakyat koloni.
b. Banyak pejabat pemerintah yang korupsi.
c. Seperfin tanah gapapan rakyat yang ditanami, wajib ditanami dengan jenis tanaman ekspor.
d. Para bekerja diharuskan bekerja dengan waktu lebih lama untuk mengurus tanaman ekspor dari pada mengurus padi.

LEMBAR KERJA SISWA

PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN

PEMBELAJARAN 2

Isilah kolom berikut ini dengan mendiskusikan bersama teman kelompok!

KELompok : 3

1. Itham
2. Arham
3. Darman
- 4.
- 5.

$$\frac{15}{18} \times \frac{1}{10} = \frac{1}{3}$$



Melalui kegiatan diskusi! Tuliskan informasi penting dalam bacaan ke dalam kolom-kolom berikut dengan menggunakan prinsip: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana!



LEMBAR KERJA SISWA

PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN

PEMBELAJARAN 1

Nama : Mut Amelia

Nis : 00121819

$$\frac{15}{20} \times \frac{1}{10} = \frac{1}{8}$$



A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d pada jawaban yang benar!

1. Kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia pada awalnya untuk
 A. Berdagang
 B. Penelitian
 C. Mengabdikan
 D. Mencari kerja
2. Latar Belakang bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia memiliki semboyan 3G, yaitu
 A. God, globe, glory
 B. Gold, gospel, glory
 C. God, gospel, glory
 D. God, gold, gospel
3. Yang dimaksud bangsa Eropa adalah berikut ini, kecuali
 A. Portugis
 B. Jepang
 C. Belanda
 D. Inggris
4. Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang kaya. Anggapan diatas merupakan pengertian dari kata
 A. Gold
 B. Gospel
 C. Glory
 D. Glowing
5. Kapal pertama kali mendarat di Maluku pada tahun 1511 adalah kapal bangsa Eropa yang berasal dari
 A. Inggris
 B. Belanda
 C. Spanyol
 D. Portugis

B. Soal uraian

1. Apa faktor yang melatar belakangi bangsa-bangsa Eropa melakukan penjajahan di Indonesia?
 2. Mengapa bangsa Barat melakukan penjelajahan samudra?
 3. Apa yang terjadi jika negara kita tetap dijajah?
 4. Apa yang kalian lakukan sebagai anak bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan pada saat ini?
 5. Sikap apa yang harus dimiliki seorang anak bangsa dalam melawan penjajah?
- Jawab:
1. ingin mengambil cengkeh adanya keinginan mencari kekayaan (gold) adanya keinginan menyebarkan agama (gospel) adanya keinginan mencari kejayaan
 2. ingin mengambil cengkeh
 3. jatu makin, sengsara
 4. belajar dengan beku
 5. berbalas

Lampiran 12
LOA Jurnal



Letter of Acceptance (LOA)

Dear Prof./Dr./Mr./Mrs:
Yuliana Hamzah

23 May 2023

It is my great pleasure to inform you that your paper entitled "The Effect Of Slidesgo-Assisted Quantum Teaching Learning Model On The Activity, Motivation And Learning Outcomes Of Social Sciences Elementary School Students Class V Region II Barru District" is conditionally ACCEPTED in the process of publication for Volume 6 No 2 on the Jurnal Pendidikan dan Pengajaran (JPPGuseda). Congratulations!

Please adhere to every detail of the author's guide and check for spelling/grammar errors. You must upload your final paper to our online system (as "author version" based on our decision, NOT as a new submission). You will need to submit your camera-ready paper (along with a similarity report by Turnitin which is less than 20%, and with your payment receipt) within 2 weeks.

Thus this statement letter was made and please use it as well as possible. Thank you.

Chief Editor

Dr. Lina Novita, M.Pd.

Lampiran 13
Surat Keterangan Bebas Plagiat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Yuliana Hamzah
NIM : 105061104621
Program Studi : Magister Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	10 %	15 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 05 Juni 2023

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,


Nurhidayah Ham, M.I.P.
NBM 964591

YULIANA HAMZAH

105061104621 BAB I

by Tahap Tutup

Submission date: 05-Jun-2023 07:35AM (UTC+0700)

Submission ID: 2108917043

File name: BAB_1_2.docx (80.82K)

Word count: 1534

Character count: 10103

YULIANA HAMZAH 105061104621 BAB I

ORIGINALITY REPORT

9% SIMILARITY INDEX 10% INTERNET SOURCES 8% PUBLICATIONS 0% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	turnitin lib.unnes.ac.id Internet Source	3%
2	ejournal-pasca.undiksha.ac.id Internet Source	3%
3	docplayer.info Internet Source	2%
4	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

YULIANA HAMZAH
105061104621 BAB II
by Tahap Tutup

Submission date: 05-Jun-2023 07:36AM (UTC+0700)

Submission ID: 2108917791

File name: BAB_2_1.docx (509.47K)

Word count: 5493

Character count: 36765

YULIANA HAMZAH 105061104621 BAB II

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX



15%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repo.uinsatu.ac.id

Internet Source

3%

2

ejournal.radenintan.ac.id

Internet Source

3%

3

www.neliti.com

Internet Source

2%

4

docobook.com

Internet Source

2%

5

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

2%

6

Submitted to Universitas Musamus Merauke

Student Paper

2%

7

www.wawasanpendidikan.com

Internet Source

2%

8

jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id

Internet Source

2%

9

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

2%

10	repository.unibos.ac.id Internet Source	2%
11	ejournal.upi.edu Internet Source	2%
12	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	2%

Exclude quotes on Exclude margins < 2%
Exclude bibliography on



YULIANA HAMZAH
105061104621 BAB III
by Tahap Tutup

Submission date: 05-Jun-2023 07:37AM (UTC+0700)

Submission ID: 2108918253

File name: BAB_3_1.docx (62.25K)

Word count: 2437

Character count: 15310

ULIANA HAMZAH 105061104621 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.scribd.com

Internet Source

2%

2

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

3

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The
State University of Surabaya

Student Paper

2%

4

ejurnal.pps.ung.ac.id

Internet Source

2%

5

vdocuments.site

Internet Source

2%

6

blog.kejarcita.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches On

Exclude bibliography On

YULIANA HAMZAH

105061104621 BAB IV

by Tahap Tutup

Submission date: 05-Jun-2023 07:37AM (UTC+0700)

Submission ID: 2108918636

File name: BAB_4_1.docx (149.92K)

Word count: 6141

Character count: 36515

YULIANA HAMZAH 105061104621 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES

1

journal.unj.ac.id

Internet Source

5%

2

repository.um.ac.id

Internet Source

3%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 1%

Exclude bibliography

On



YULIANA HAMZAH
105061104621 BAB V
by Tahap Tutup

Submission date: 05-Jun-2023 07:39AM (UTC+0700)

Submission ID: 2108919699

File name: BAB_5_1.docx (38.42K)

Word count: 304

Character count: 1897

ULIANA HAMZAH 105061104621 BAB V

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

core.ac.uk
Internet Source

3%

2

ejournal.unesa.ac.id
Internet Source

3%

Exclude quotes

On

Exclude matches

Exclude bibliography

On



