

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PKN SEKOLAH DASAR
GUGUS VI KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA**

**THE EFFECT OF GADGETS USED ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN
CIVICS LEARNING ELEMENTARY SCHOOL CLUSTER VI
PALLANGGA DISTRICT GOWA REGENCY**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PKN SEKOLAH DASAR GUGUS VI
KECAMATAN PALANGGA KABUPATEN GOWA**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Magister



Program Studi
Magister Pendidikan Dasar
Disusun dan diajukan oleh

SURIANI

Nomor Induk Mahasiswa: 105 06 03 050 18

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2022**

TESIS
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PKN SEKOLAH DASAR GUGUS VI
KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA

Yang disusun dan diajukan oleh

SURIANI
NIM. 105 06 03 050 18

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada Tanggal 29 Agustus 2022

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I


Dr. H. Muli Basri, M.Si.

Pembimbing II


Dr. Hj. Rosleny B, M.Si.

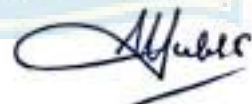
Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar




Prof. Dr. H. Ilwan Akib, M.Pd.
NBM : 613 949

Ketua Program Studi
Pendidikan Dasar Pascasarjana



Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM : 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Sekolah Dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

Nama Mahasiswa : **SURIANI**
NIM : 105 06 03 050 18
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan Panitia penguji tesis pada tanggal 29 Agustus 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 29 Agustus 2022

Tim Penguji

Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
(Ketua/ Penguji)

Dr. H. Muh. Basri, M.Si.
(Sekertaris/ Pembimbing/ Penguji)

Dr. Hj. Rosleny B., M.Si.
(Pembimbing/ Penguji)

Dr. Jaelani Usman
(Penguji)

Dr. Muhajir, M.Pd.
(Penguji)



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SURIANI**
NIM : 105 06 03 050 18
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

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

Makassar, 29 Agustus 2022
Peneliti

SURIANI

MOTTO

Apapun yang terjadi terhadap kita, maka itulah yang terbaik.

Tetaplah sabar dan ikhlas menapaki kehidupan.

Yakinlah Allah tidak akan memberi ujian di luar batas kemampuan kita.

Kupersembahkan karya ini buat:

**Orang tua, suami, anak, dan sahabat-sahabatku
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.**



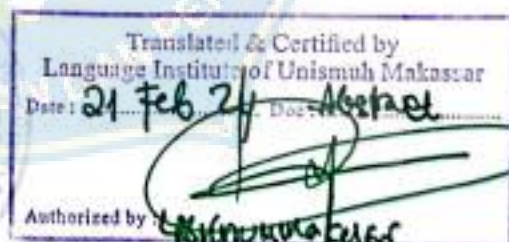
ABSTRACT

Suriani, 2022. The Effect of Gadgets Used on Students' Learning Outcomes in Civics Learning Elementary School Cluster VI, Pallangga District, Gowa Regency, Supervised by Muhammad Basri and Rosleny B.

This study aimed at determining the impact of using gadgets on students' learning outcomes in Civics Learning at Class V SD Inpres Watu-Watu Pallangga District, Gowa Regency. This research was conducted at SD Inpres Watu-Watu Pallangga District, Gowa Regency. The research approach was quantitative. This type of research was a quasi-experimental control pretest-posttest design. The population in this study were all students in cluster VI, Pallangga district. Sampling technique using random sampling. The samples in this study were class V SD Inpres Watu-Watu with total 29 students as the experimental class and class V SD Negeri Taipale'leng with 28 students as the control class. This type of data collection deployed pretest and posttest questions to measure student learning outcomes. Questionnaires were used to investigate the subjects' opinion regarding learning outcomes (Y) after being given treatment in the form of using Gadget media (X). The data analysis technique used was the analysis of the difference test / t-test which was previously tested for normality and homogeneity.

The result of this research: (1) Students' learning outcomes before and after using gadgets in Civics learning in Cluster VI Elementary Schools, Pallangga District, Gowa Regency have increased from 62.50 to 81.07. (2) The use of gadgets in Civics learning influences the learning outcomes of elementary school students in Cluster VI, Pallangga District, Gowa Regency. This can be seen from the observation of student activities which have increased from good category (B) to very good category (A). (3) The learning outcomes of students after the post-test in the experimental class were higher than in the control class. Therefore, using gadgets in Civics learning can improve the learning outcomes of elementary school students in Cluster VI, Pallangga District, Gowa Regency.

Keywords: *Gadgets, Learning Outcomes, Civics*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Konsep dan Teori Media Pembelajaran Gadget	12
B. Hasil Belajar PKn	29
C. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar	36
D. Kajian Penelitian yang Relevan	38
E. Kerangka Pikir	40
F. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis dan Desain Penelitian	46
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel	48
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	49
E. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian	53
F. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
RIWAYAT HIDUP	94
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Penelitian 2 Kelompok	47
Tabel 3.2 Jumlah Anggota Populasi	48
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	49
Tabel 4.1 Data Pretest Kelompok Eksperimen	56
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi Data Pretest Kelompok Eksperimen	57
Tabel 4.3 Data Pretest Kelompok Kontrol	59
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Data Pretest Kelompok Kontrol	59
Tabel 4.5 Klasifikasi Kategori Nilai Capaian Hasil Belajar	61
Tabel 4.6 Data Posttest Kelompok Eksperimen	67
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Data Posttest Hasil Belajar Kelompok Eksperimen	67
Tabel 4.8 Data Posttest hasil Belajar Kelompok Kontrol	69
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Data Posttest Hasil Belajar Kelompok Kontrol	69
Tabel 4.10 Kenaikan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	72
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik	72
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar..	74
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar	74
Tabel 4.14 Hasil Uji Independent Sampel test Data Pretest	75
Tabel 4.15 Hasil Output Uji Independent Sampel Test dan Posttest	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Data Peserta Didik Pengguna <i>Gadget</i>	6
Gambar 2.1 Bagan Skema Kerangka Pikir	41
Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Belajar Kelompok Eksperimen	58
Gambar 4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Belajar Kelompok Kontrol	60
Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Nilai Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	61
Gambar 4.4 Diagram Distribusi Frekuensi Posttest Hasil Belajar Kelompok Eksperimen	68
Gambar 4.5 Diagram Distribusi Frekuensi Posttest Hasil Belajar Kelompok Kontrol	70
Gambar 4.6 Diagram Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Instrumen Penelitian
4. Hasil Validasi Instrumen
5. RPP
6. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
7. Lembar Observasi Aktivitas Guru
8. Kisi-kisi Soal Pretest Mata Pelajaran PKn
9. Kisi-Kisi Soal Posttest Mata Pelajaran PKn
10. Soal Pretest
11. Soal Posttest
12. Angket Penelitian
13. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen
14. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol
15. Hasil Pengolahan Data
16. Output SPSS
17. Dokumentasi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran harus mendapatkan perhatian yang serius, karena pembangunan Indonesia di masa mendatang semakin memerlukan manusia yang berkualitas, mandiri dan dapat menguasai teknologi dan komunikasi yang berkembang di dunia internasional. Untuk dapat memenuhi tuntutan tersebut diperlukan berbagai upaya yang hampir mencakup semua komponen pendidikan seperti pembaharuan kurikulum dalam proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pelajaran, sarana belajar, media pembelajaran dan lainnya yang berkenaan dengan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan televisi, telepon *faxmile*, *celluler phone*, dan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar.

Tidak dapat dipungkiri teknologi informasi dan komunikasi menjadi ujung tombak di era globalisasi yang kini melanda hampir di seluruh dunia. Kondisi ini menjadikan lahirnya suatu dunia baru yang sering disebut

dengan dusun global di mana di dalamnya dihuni warga negara yang disebut warga jaringan. Penggabungan komputer dengan telekomunikasi melahirkan suatu fenomena yang mengubah model konfigurasi komunikasi konvensional, dengan melahirkan suatu kenyataan dalam dimensi ketiga, jika dimensi pertama adalah kenyataan keras dalam kehidupan empiris (biasa disebut dengan *hard reality*), dimensi kedua merupakan kenyataan dalam kehidupan simbolik dan nilai-nilai yang dibentuk (dipadankan dengan istilah *soft reality*) dengan dimensi ketiga dikenal kenyataan maya (*virtual reality*) yang melahirkan suatu format masyarakat lainnya.

Handphone merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar secara konvensional yang mudah dibawa dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon yang menggunakan kabel. *Handphone* telah menjadi peralatan komunikasi yang sangat penting dan mudah, baik piranti kerasnya (*hardware*) berupa pesawat telepon maupun piranti lunak (*software*) berupa chip dan pulsa. Dengan cepatnya perkembangan teknologi komunikasi, telepon genggam (*handphone*) telah memiliki berbagai fungsi selain untuk menerima telepon atau sms (pesan singkat), *handphone* juga bisa berfungsi sebagai alat memotret, merekam segala aktivitas, sebagai sarana informasi bahkan *handphone* tersebut bisa digunakan untuk menjelajahi dunia internet tergantung *feature handphone* tersebut. Sebagai alat komunikasi, *handphone* memberikan manfaat bagi

penggunanya untuk melakukan komunikasi jarak jauh dan *handphone* tersebut juga bisa digunakan sebagai hiburan bagi sebagian orang yang memiliki *handphone* fungsi tambahan selain untuk komunikasi jarak jauh berupa alat untuk memotret, merekam, permainan, Mp3, mendengarkan radio, menonton televisi bahkan layanan internet.

Namun di samping sebagai alat komunikasi yang memberikan manfaat, *handphone* juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Apabila dicermati *handphone* bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi *handphone* tersebut sudah menjelajah di kalangan anak-anak khususnya para pelajar. Tidak jarang dijumpai para peserta didik membawa *handphone* saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai peserta didik ngobrol dan berbincang dengan menggunakan *handphone* sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam, salah satu sebabnya dikarenakan biaya menelpon cukup murah yang ditawarkan oleh operator telepon dan hal tersebut bisa saja akan mengganggu aktivitas belajar peserta didik.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dengan demikian diharapkan akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, merupakan sarana yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Pendidikan yang

diterapkan di lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana yang ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menurut Depdiknas (2003: 7), yaitu:

Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peserta didik sebagai sasaran pembelajaran, dituntut untuk meningkatkan kemampuan belajarnya sehingga dapat memiliki semangat belajar dan memungkinkan tercapainya tujuan pendidikan, karena salah satu ukuran kualitas pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar peserta didik. Dalam mencapai hasil belajar yang baik tersebut, peserta didik diharapkan memiliki motivasi dan semangat dalam pembelajaran di dalam kelas.

Firman Allah SWT dalam Al Qur'an surah Al Mujadilah ayat 11, berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحَ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعُ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ

حَبِيْرٌ

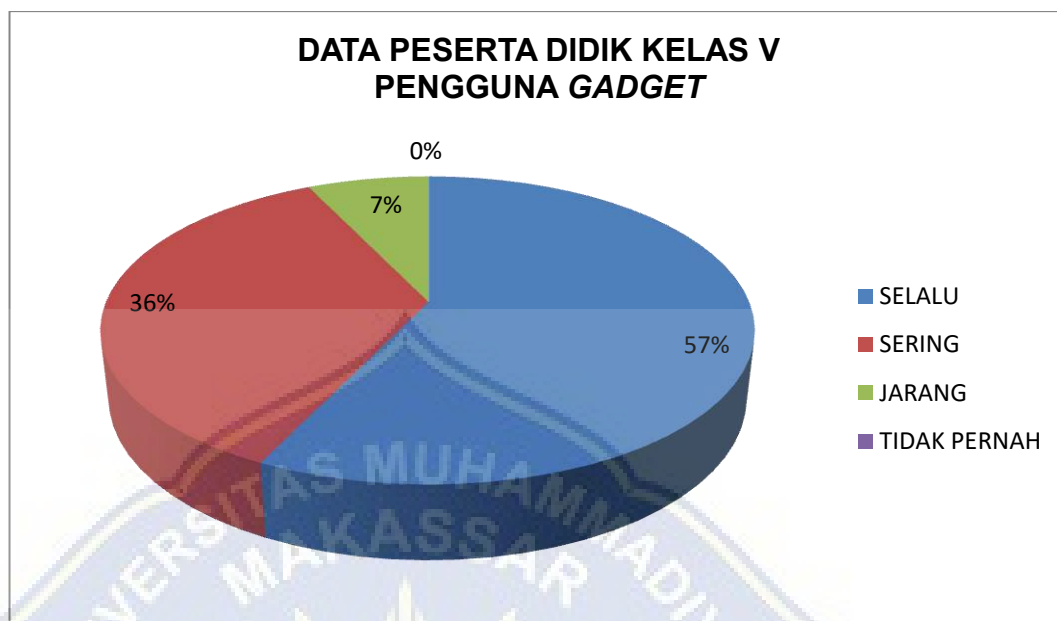
Terjemahan: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan

beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan beberapa derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Hal ini bisa menjadi salah satu dasar bagi peserta didik untuk lebih termotivasi dalam menuntut ilmu pengetahuan. Karena dengan ilmu pengetahuan maka derajat dan martabat kita sebagai manusia akan lebih baik dibandingkan dengan orang yang tidak berilmu pengetahuan.

Kenyataan yang terjadi di SD Se-Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa bahwa dalam pembelajaran yang berlangsung di kelas V pada umumnya peserta didik merasa bosan dan mengantuk. Hal ini terlihat dari respon peserta didik yang acuh dan pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru bahkan sebagian peserta didik melakukan sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah karena mereka sering asyik membicarakan aplikasi yang ada di *handphone* atau gadget mereka. Hal inilah yang justru menjadi masalah penting jika guru dalam hal ini tidak dapat memberikan suasana yang kondusif bagi peserta didik.

Berikut diagram hasil observasi awal peserta didik kelas V SD Inpres Watu-Watu yang sering menggunakan gadget pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 melalui wawancara dengan guru kelas V pada bulan Maret 2022.

Gambar 1.1 Data peserta didik pengguna *gadget*

Sumber: Wali Kelas V

Diagram tersebut menunjukkan bahwa dari 28 orang peserta didik terdapat 57% yang selalu menggunakan gadget atau sama dengan 16 orang, 36% sering atau sama dengan 10 orang, 7% jarang atau sama dengan 2 orang, dan 0% tidak pernah menggunakan gadget atau sama dengan tidak ada.

Proses belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat diciptakan tergantung pada usaha- usaha guru dalam menciptakan suasana kondusif serta efektif dalam pembelajaran. Guru hendaknya dapat memilih atau mengkombinasikan beberapa model pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, penggunaan media yang sesuai dengan kondisi peserta didik, serta metode yang dapat menunjang model pembelajaran yang digunakan dalam artian dapat mengacu keingintahuan dan memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam

kegiatan pembelajaran. Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran akan memberi peluang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Dampak dari pandemi Covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar dilaksanakan di rumah. Sehingga kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *daring* (dalam jaringan) dan *luring* (luar jaringan). Situasi ini dapat memicu peserta didik tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik saat ini. Kegiatan pembelajaran moda *daring* menuntut guru dan peserta didik menggunakan media *gadget*, baik melalui *whatsapp* maupun *google classroom* ataupun platform lainnya. Penggunaan media pembelajaran merupakan penunjang yang memicu peserta didik dapat aktif dan termotivasi dalam menerima pembelajaran. Melihat pada kenyataan bahwa lingkungan atau kondisi belajar peserta didik yang terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi maka seyogianyalah penggunaan media oleh guru pun harus ditingkatkan, dengan perkembangan teknologi saat ini, bukan waktunya lagi guru hanya mengandalkan media buku teks sebagai sumber belajar di kelas. Mengandalkan media buku teks akan membuat informasi yang diberikan hanya bersifat verbal sehingga peserta didik mudah bosan, tidak ada minat, dan gairah belajar yang berakibat hasil belajar yang diperoleh

peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan. Apalagi kepada guru saat ini yang masih menggunakan model pembelajaran langsung yang menyajikan materi ajar dengan media pembelajaran buku teks tentu saja hal ini tidak lagi efektif untuk menunjang perkembangan kompetensi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Seyogyanya model pembelajaran langsung dapat menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Salah satunya adalah penggunaan *Gadget* untuk menunjang hasil belajar peserta didik di kelas.

Konsep mata pelajaran PKn yang cenderung memuat materi yang berat dan luas membuat peserta didik sulit berkonsentrasi. Kondisi realitas dari peserta didik yang sering membawa *gadget* ke lingkungan sekolah bisa dialihkan dari yang semula peserta didik hanya menggunakan *gadget* untuk membahas game *online* seperti *Free fire*, *mobile legend*, dan *PUBG Mobile* atau membahas mengenai *facebook*, *WA* dan *Instagram* berubah menjadi menggunakan *gadget* ke ranah lain seperti bermain di dunia internet untuk mencari materi pelajaran dari konsep PKn yang sedang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka sangatlah penting bagi guru memahami karakteristik media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menggapai semua gaya belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berinisiatif untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar

Peserta didik dalam Pembelajaran PKn SD Se-Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diuraikan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana gambaran peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa?
2. Adakah pengaruh dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan *gadget* dengan yang tidak menggunakan *gadget* dalam pembelajaran PKn sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai :

1. Gambaran peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

2. Pengaruh dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.
3. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan *gadget* dengan yang tidak menggunakan *gadget* dalam pembelajaran PKn sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan di Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa pada khususnya. Adapun manfaat secara teoretis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

- a. Memperkaya khazanah keilmuan dalam pembelajaran PKn khususnya peningkatan hasil belajar peserta didik.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PKn.

- b. Bagi guru yaitu sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn.
- c. Bagi kepala sekolah yaitu dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep dan Teori Media Pembelajaran *Gadget*

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Dalam perkembangannya, media merupakan perantara atau alat bantu yang digunakan dalam aktifitas mengajar guru. Istilah dari media memberikan pengertian yang bermacam-macam dari para ahli pendidikan. Menurut Sanjaya (2012: 2014), secara umum “media merupakan kata jamak dari medium, yang berarti perantara atau pengantar”. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik.

Menurut Hamalik dalam Susanto (2014: 314) “media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan peserta didik merupakan alat bantu mengajar baik dalam kelas maupun luar kelas”. Mengacu pada pengertian tersebut, menurut Heinich dkk (Arsyad, 2015: 3) bahwa:

...Televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan- bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan- pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud- maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antar guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik. Heinich dkk (Arsyad, 2015: 4) mengemukakan media pembelajaran sebagai berikut: “Batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”.

Pengertian tersebut merupakan pengertian yang memandang media pembelajaran dari istilah dari media itu sendiri. Lain halnya dengan Gerlach dan P. Ely dalam Ahmad (2007:5) yang mengartikan media pembelajaran dalam arti luas dan sempit yaitu sebagai berikut:

Media dalam arti luas yaitu orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Dari pengertian ini maka guru, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi visual serta verbal. Setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan.

Pengertian dari Gerlach dan P. Ely dapat memberikan gambaran bahwa media pembelajaran bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, Sanjaya (2013:206) menyatakan bahwa:

... walaupun fungsinya sebagai alat bantu akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan peserta didik dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil- hasil teknologi.

Menambahkan dari pendapat para ahli, menurut Miarso (2007) dalam Sumantri (2015:303) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai pengertian media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat meliputi guru (orang), alat- alat, material, kejadian atau segala sesuatu yang membawa pesan- pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud- maksud pengajaran yang digunakan sebagai alat dalam menciptakan kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru.

b. Fungsi dan manfaat penggunaan media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sesuai dengan istilah media itu sendiri. Arsyad (2015:19) menyatakan bahwa “Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Menurut Hamalik dalam Rusman dkk (2014: 162- 163) fungsi media pembelajaran, yaitu (a) untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang

efektif; (b) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran; (c) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran; (d) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas; (e) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan; (f) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Sedangkan menurut Sanjaya (2012), secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan yaitu:

(a) menangkap suatu objek atau peristiwa- peristiwa tertentu, yang mengandung arti bahwa media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik berasal dari peristiwa- peristiwa penting atau objek yang langka dan dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa tersebut dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan; (b) memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme; (c) menambah gairah dan hasil belajar belajar peserta didik. Penggunaan media dapat menambah hasil belajar belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat; (d) media pembelajaran memiliki nilai praktis, yaitu media dapat mengatasi

keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, media dapat mengatasi batas ruang kelas, terutama untuk menyajikan bahan ajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Sanjaya (2012: 209) bahwa fungsi media dalam mengatasi batas ruang kelas dapat berfungsi sebagai yaitu:

- a) Menampilkan objek yang terlalu besar untuk di bawa ke dalam kelas.
- b) Memperbesar serta memperjelas objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat oleh mata telanjang, seperti sel- sel butir darah, molekul bakteri dan sebagainya.
- c) Mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu terlambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang cepat.
- d) Memperlambat proses gerakan yang terlalu cepat.
- e) Menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks.
- f) Memperjelas bunyi- bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap oleh telinga.

Selain fungsi, penggunaan media pembelajaran juga memiliki manfaat. Menurut Sudjana dalam Sumatri (2015:304) menjelaskan bahwa alasan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan hasil belajar belajar peserta didik.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata- mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d) Peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain- lain.

Sejalan dengan pendapat Sudjana, menurut Rusman ddk (2014) manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan hasil belajar belajar; (b) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; (c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran; (d) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga kreativitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Selanjutnya, menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Arsyad (2015:28) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

- a) Meletakkan dasar- dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian peserta didik.
- c) Meletakkan dasar- dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontiyu, terutama melalui gambar hidup.
- f) Membantu tumbuh pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efesiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam banyak.

Menurut fungsi yang telah dijabarkan tersebut, dapat didapatkan manfaat dari media pembelajaran. Menurut Ahmad (2007:10), ada beberapa nilai praktis yang dapat diperoleh dari penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu:

- a) Hasil belajar belajar peserta didik lebih meningkat, terutama jika media yang digunakan mampu menyuguhkan hal- hal, peristiwa- peristiwa atau masalah baru.
- b) Stimulus (rangsangan) untuk belajar selalu ada tersedia terutama jika media yang digunakan selalu bervariasi gambar, benda tiruan, benda asli, slide, film dan sebagainya.
- c) Peserta didik lebih aktif memberikan respons (tanggapan) selama berlangsung kegiatan belajar mengajar terutama jika media yang digunakan menyuguhkan hal- hal yang menarik perhatian atau sesuai selera peserta didik seperti film, film strip, slide dan sebagainya.
- d) Perbedaan pengalaman pribadi peserta didik teratasi, karena apa yang disuguhkan melalui media dapat menimbulkan keseragaman penglihatan, penghayatan, penilaian, terhadap suatu.
- e) Mengatasi keterbatasan dari segi waktu.
- f) Mengatasi keterbatasan di lokasi ruang kelas.
- g) Kontak langsung antara peserta didik dengan lingkungan masyarakat dan lingkungan alam dapat terjadi setiap saat misalnya dengan kunjungan ke cagar alam, kebun binatang, museum, dan sebagainya.
- h) Peristiwa yang langka atau jarang terjadi dapat pula diketahui (didengar, diamati, dirasakan) dengan bantuan media.
- i) Proses kehidupan makhluk- makhluk tau benda- benda yang amat kecil atau halus dapat diketahui secara konkrit, misalnya molekul dapat diamati dengan mikroskop.
- j) Bertambahnya pembendaharaan bahasa peserta didik baik bahasa lisan maupun bahasa tulisan (pengajaran bahasa dapat divariasikan dengan menggunakan rekaman video, radio, dan sebagainya).
- k) Program dengan bantuan media dapat dilakukan dengan berulang- ulang sehingga pengajaran yang disuguhkan menjadi lebih jelas.
- l) Perbandingan antara suatu benda dengan benda lain dapat diamati, misalnya keadaan seseorang sebelum dan sesudah menderita suatu penyakit, dapat dibandingkan dengan foto.

- m) Umpan balik dapat diperoleh dengan segera, sehingga proses belajar atau kegiatan belajar yang baru saja berlangsung, dapat diamati kembali untuk mengetahui sejauh mana hasil yang dicapai.

Berdasarkan pada fungsi dan manfaat yang telah dijabarkan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran akan memberikan warna tersendiri bagi pembelajaran berlangsung, serta menambah gairah dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran selain itu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dapat bermanfaat sesuai fungsi yang dilakukan atau dijalani oleh media pembelajaran tersebut, yang tujuan akhirnya untuk meningkatkan keaktifan, hasil belajar dan hasil belajar peserta didik.

c. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran

Guru harus mampu merancang, menentukan, memilih, dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang sedang dilakukannya. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran, guru juga harus mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi ajar melalui media yang telah dipilih. Selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan bahan ajar.

Menurut Kemp and Dayton dalam Sanjaya (2012) terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar, yaitu:

- a. Materi pelajaran yang disampaikan dapat diseragamkan. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian materi pelajaran

melalui media yang sama akan menerima informasi sama persis dengan yang diterima oleh peserta didik lainnya. Dengan kata lain, media dapat meminimalisir kesenjangan informasi antar sesama peserta didik.

- b. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik. Materi pelajaran yang disajikan melalui media menjadi lebih jelas dan menarik, mampu membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik, merangrang aktifitas fisik maupun emosional peserta didik, dan menjadikan pembelajaran lebih hidup.
- c. Menghemat waktu dan tenaga. Keluhan guru yang selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum tidak akan terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Dan dengan sekali penyajian materi, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran tanpa perlu melakukannya berulang-ulang.
- d. Pembelajaran yang dilakukan akan lebih interaktif. Dengan pemilihan dan perancangan yang baik, media akan membantu guru dan peserta didik untuk melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
- e. Kualitas hasil belajar peserta didik meningkat. Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi dapat membantu peserta didik menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Pemahaman peserta didik menjadi lebih baik

dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media yang disajikan.

- f. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapanpun, dan dimanapun.
- g. Menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar. Melalui media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- h. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. Guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian guru akan memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya.

2. Gadget

a. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus atau sebuah perangkat yang mekanik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Definisi lain

menyatakan bahwa gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas yang mini atau sebuah alat yang menarik dan relative baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun tidak praktis dalam penggunaannya. *Gadget* berbeda dengan alat eletronik yang lain, karena terdapat unsure kebaruan pada gadget yang tidak dimiliki oleh alat eletronik lainnya. Artinya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi atau alat eletronik terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis.

Berdasarkan definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud gadget adalah sebuah perangkat eletronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat eletronik lainnya. Dari fungsi khusus dan keunikan yang dimiliki gadget, setiap penggunanya akan merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakannya, karena gadget ini selalu memunculkan teknologi terbaru yang dinilai memudahkan penggunanya.

Klemens menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara dibelahan dunia. Selain berfungsi untuk melalukan dan menerima panggilan, *handphone* juga berfungsi untuk mengirim dan menerima SMS (*Short Message Service*). Selain fungsi

tersebut, sekarang gadget khususnya *handphone* sudah sangat canggih dan lengkap aplikasinya.

b. Pengertian Alat Komunikasi Handphone

Untuk menjelaskan mengenai alat komunikasi *handphone* maka kita harus memahami terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan alat dan komunikasi, untuk menghindari penafsiran yang kurang tepat mengenai alat komunikasi *handphone* tersebut. Telepon genggam sering disebut *handphone* (HP) atau telepon selular (ponsel) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portabel, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. *Handphone* tersebut, merupakan pengembangan teknologi telepon yang dari masa ke masa mengalami perkembangan, yang di mana perangkat *handphone* tersebut dapat digunakan sebagai perangkat *mobile* atau berpindah-pindah sebagai sarana komunikasi, penyampaian informasi dari suatu pihak ke pihak lainnya menjadi semakin efektif dan efisien.

Jadi, dari pengertian di atas, alat komunikasi *handphone* dapat diartikan suatu barang atau benda yang dipakai sebagai sarana komunikasi baik itu berupa, lisan maupun tulisan, untuk penyampaian informasi atau pesan dari suatu pihak ke pihak lainnya secara efektif

dan efisien karena perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai dimana saja.

c. *Youtube*

Pada dasarnya, *youtube* merupakan sebuah *website* yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang diunggah oleh berbagai pihak. Terdapat berbagai macam video yang dapat diunggah ke situs ini, seperti video klip musik dari musisi tertentu, film pendek, film televisi, trailer film, video edukasi, video blog milik para *vlogger*, video tutorial berbagai macam aktivitas dan masih banyak lagi.

Pengguna internet yang cukup pesat di Indonesia pada beberapa waktu terakhir juga turut serta dalam pemanfaatan situs *youtube*. Mulai dari tempat berbagai video lagu-lagu, film, dan video hiburan, serta hal-hal yang menyangkut kebutuhan pendidikan, telah menempatkan situs *Youtube* menjadi sebuah situs nomor 4 paling banyak dikunjungi di Indonesia.

Beragam video lagu-lagu dapat kita temui secara mudah di situs berbagai video ini hanya dengan mencari lagu yang bersangkutan melalui search engine yang tersedia di *youtube*, bahkan segala video yang dibutuhkan serasa kesemuanya sudah tersedia dan dapat dinikmati bahkan *didownload* dengan mudahnya.

Youtube memang penuh dengan manfaat bagi yang memanfaatkannya secara baik dan benar, namun situs video ini tak jarang pula bias menjadi “bumerang” bagi orang yang salah memanfaatkannya, bahkan situs *youtube* juga sempat diblokir di Indonesia beberapa waktu yang lalu, sebab melalui situs berbagai video ini, film *Fitna* yang dianggap telah melecehkan agama islam kala itu dianggap tersebar secara luas melalui situs *Youtube*.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat semakin mudah pula seseorang bias mengakses berbagai macam video, gambar, ebook, ataupun artikel. Akibatnya banyak yang menggunakan media internet sebagai pelarian untuk mencari hal-hal baru, contohnya seperti di *youtube* semua orang bias mengakses berbagai macam video yang telah diunggah oleh orang banyak. Pemanfaatan *youtube* ini dapat berdampak positif bagi penggunanya bila digunakan untuk mencari berbagai macam tutorial ataupun mengunggah video yang kita punya, bila *youtube* hanya digunakan untuk mencari video yang tidak etis maka hal tersebut dapat berdampak negatif bagi pengguna.

Youtube menyediakan forum bagi orang-orang untuk saling berhubungan, memberikan informasi, dan menginspirasi orang lain di seluruh dunia, serta bertindak sebagai platform distribusi bagi seluruh pembuat konten asli dan pengiklan, baik dari yang besar maupun

yang kecil. Terdapat beberapa kelebihan *Youtube* sebagai media pendukung pembelajaran yaitu :

- a) Informatif, karena *Youtube* dapat memberikan informasi terkait perkembangan ilmu dan teknologi
- b) *Cost Effective*, karena *Youtube* didalam internet menawarkan berbagai macam informasi yang dapat diakses secara gratis
- c) Praktis dan lengkap, karena *Youtube* dengan begitu praktis dan mudah untuk dapat digunakan oleh semua kalangan sehingga dapat menunjang dunia pembelajaran
- d) *Shareable*, karena link informasi dari *Youtube* dengan mudah untuk dibagi di berbagai situs lainnya.

Selain memiliki kelebihan terdapat juga kekurangan dari pembelajaran dengan menggunakan *Youtube* yaitu pendidik atau guru harus berhati-hati dalam memantau ketersediaan video karena dari beberapa video sering menampilkan perilaku yang menyimpang, tindakan kekerasan, bahkan hal yang tidak senonoh sering ditampilkan dalam aplikasi ini. Sehingga perlu pendampingan lebih saat proses pembelajaran menggunakan media *youtube*.

d. Browser

Browser atau penjelajah web sudah tidak asing lagi ditelinga kita, setiap hari kita selalu berhubungan dengan browser. Aktifitas kerja atau hiburan kini kebanyakan dijalankan di browser dengan memanfaatkan jaringan internet. Secara singkat browser adalah alat

untuk menjelajahi atau membuka konten-konten yang bertebaran di dunia maya. Secara fundamental browser mempunyai kemampuan untuk menampilkan kode semantik (bahasa pemrograman) halaman *website* seperti; HTML, CSS, Js dan lainnya menjadi halaman yang dimengerti oleh semua orang. Browser yang populer digunakan saat ini adalah Google Chrome dan Mozilla Firefox. Teknologi browser yang berkembang saat ini tidak hanya dapat menampilkan halaman yang berisi text atau tulisan saja, browser-browser populer sekarang dapat menampilkan gambar, music, suara, video, file pdf dan data lainnya.

World Wide Web (www) disebut juga sebagai website atau situs yang merupakan sejenis layanan yang mencakup sumber daya multimedia. Jenis-jenis website yang dapat digunakan oleh siswa dalam penelitian dibatasi pada *blog*, *search engine*, *web portal* atau web perusahaan yang bersifat statis maupun dinamis. Secara umum *website* dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

- a) *Web Portal* yaitu web yang berisi kumpulan link, informasi, dan *search engine*. Contoh : Yahoo
- b) *Web Search Engine* adalah web yang memiliki kemampuan untuk melakukan penelusuran dokumen dengan menggunakan kata kunci tertentu. Contohnya yaitu; Google, dan Alltheweb

- c) *Weblog* atau yang sering disingkat *blog* yaitu situs internet yang memungkinkan pemiliknya dapat menuliskan secara bebas yang menjadi pendapat ataupun opini pengguna terhadap catatan harian. Pengguna dari layanan ini disebut sebagai *blogger*.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *browser* sebagai pendukung juga terdapat kelebihan serta kekurangan didalamnya. Kelebihan pembelajaran dengan menggunakan *browser*, yaitu :

- 1) Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi peserta didik yang tidak memiliki waktu untuk belajar
- 2) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya isi materi pembelajaran
- 3) Isi dari materi pembelajaran dapat diperbaharui dengan sangat mudah
- 4) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan karakteristik dirinya sendiri karena bersifat proses belajar yang individualistic
- 5) Mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan mandiri

Sedangkan kekurangan dari proses pembelajaran dengan menggunakan media *browser*, adalah :

- 1) Peserta didik dapat dengan cepat merasakan jenuh dan bosan jika tidak memiliki keterampilan dalam menjalankan aplikasi ini
- 2) Keberhasilan pembelajaran bergantung atas dasar kemandirian dan motivasi belajar
- 3) Diperlukan panduan bagi pembelajar untuk mencari informasi yang relevan, dikarenakan informasi didalam *browser* begitu beragam
- 4) Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *browser*, maka peserta didik terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat batasan dalam fasilitas komunikasi.

B. Hasil Belajar PKn

1. Pengertian Hasil Belajar

Soekarno (2007: 7) “belajar merupakan bagian dari kehidupan manusia dan berlangsung sepanjang hayat”, selanjutnya Srimardini (1983: 1) menyatakan bahwa “belajar adalah sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan”. Sedangkan menurut Slameto (1995: 2) memandang bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu, serta perubahan tingkah laku,

kepribadian dan pengalaman. Perubahan yang terjadi dalam diri individu tersebut yang berlangsung secara terus menerus. Firman Allah SWT di dalam Al Qur'an Surah Al 'Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Terjemahan: "Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, Yang mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya."

Hasil belajar merupakan angka perolehan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti materi pelajaran tertentu yang biasanya ditentukan oleh tes hasil belajar, serta merupakan suatu indikator atau petunjuk keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam usaha belajarnya, atau gambaran keberhasilan peserta didik dalam menyerap pelajaran yang telah diberikan kepadanya.

Hamalik (2006: 54) memandang bahwa "hasil belajar yaitu, bila seseorang telah belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti".selanjutnya Mudjiono (1999: 250) mengemukakan bahwa "hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi peserta didik dan sisi guru". Dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan saat sebelum belajar.

Tingkat perkembangan mental peserta didik terwujud pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan pada sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar merupakan hal yang penting karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar yang sudah dilakukan. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah peserta didik sudah menguasai ilmu yang dipelajari atas bimbingan guru sesuai dengan tujuan yang dirumuskan.

Ranah hasil belajar menurut taksonomi Bloom terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Berikut ini penjelasan mengenai ketiga ranah tersebut.

a) Ranah kognitif

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, ranah kognitif adalah perilaku yang menjadi kegiatan kognisi atau pikiran. Menurut taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl (2001) dalam Siregar dan Nara, terdapat dua kategori ranah kognitif yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan.

Pada dimensi proses kognitif, terdiri dari enam jenjang tujuan hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengingat yaitu meningkatkan ingatan atas materi yang disajikan dalam bentuk sama seperti yang diajarkan.

- 2) Mengerti yaitu mampu membangun arti dari pesan pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tulisan, maupun grafis.
- 3) Memakai yaitu menggunakan prosedur untuk mengerjakan latihan maupu memecahkan masalah.
- 4) Menganalisis yaitu memecah bahan-bahan ke dalam unsur-unsur pokoknya dan menentukan bagaimana bagian-bagian saling berhubungan satu dengan yang lain dan kepada keseluruhan struktur.
- 5) Menilai yaitu membuat pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
- 6) Mencipta yaitu membuat suatu produk yang baru dengan mengatur kembali unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu pola atau struktur yang belum pernah ada sebelumnya.

Sedangkan dimensi pengetahuan, terdiri dari empat kategori yaitu sebagai berikut:

- 1) Fakta (*factual knowledge*) yang berisi unsur-unsur dasar yang harus diketahui peserta didik jika mereka akan diperkenalkan dengan satu mata pelajaran tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu (*low level abstraction*).

- 2) Konsep (*conceptual knowledge*) yang meliputi skema, model mental atau teori dalam berbagai model psikologi kognitif.
- 3) Prosedur (*procedural knowledge*) yaitu pengetahuan mengenai cara melakukan sesuatu, biasanya berupa seperangkat urutan atau langkah-langkah yang harus diikuti.
- 4) Metakognitif (*metacognitive knowledge*) yaitu pengetahuan mengenai pemahaman umum, misalnya kesadaran tentang sesuatu dan pengetahuan tentang pemahaman pribadi seseorang.

b) Ranah afektif

Sikap merupakan ekspresi dari nilai ataupun pandangan hidup baik sosial maupun spiritual yang dimiliki oleh seseorang. (Gantini & Suhendar, 2017:12). Sedangkan menurut Sardiman (1996:275) dalam Susanto, sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu ataupun objek-objek tertentu dimana sikap mengacu kepada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

c) Ranah psikomotor

Dave (1970) dalam Susanto, mengemukakan lima jenjang tujuan hasil belajar pada ranah psikomotor, yaitu sebagai berikut:

- 1) Meniru yaitu kemampuan peserta didik dalam mengamati suatu gerakan agar dapat merespon.
- 2) Menerapkan yaitu kemampuan peserta didik dalam mengikuti pengarahannya, gerakan pilihan dan pendukung dengan membayangkan gerakan orang lain.
- 3) Memantapkan yaitu kemampuan peserta didik dalam memberikan respons yang terkoreksi atau respons dengan kesalahan-kesalahan terbatas atau minimal.
- 4) Merangkai yaitu koordinasi rangkaian gerak dengan membuat aturan yang tepat.
- 5) Naturalisasi yaitu gerakan yang dilakukan secara rutin dengan menggunakan energi fisik dan psikis yang minimal.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dinyatakan sebagai tingkat penguasaan bahan pelajaran atau sesuatu yang diperoleh setelah mendapatkan pengalaman belajar dalam kurun waktu tertentu yang dapat diukur dengan menggunakan tes atau penilaian tertentu melalui proses belajar mengajar yang melibatkan peserta didik dan guru.

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu hasil yang dicapai seseorang yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri orang tersebut. Hasil belajar dapat diukur secara langsung dengan menggunakan tes. Hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil Penilaian

Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (PAS).

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar yang dilaksanakan senantiasa diarahkan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Kalau guru sudah berusaha seoptimal mungkin menciptakan kondisi bagi untuk belajar, tetapi hasil belajar yang diperoleh masih belum maksimal, hal itu disebabkan oleh proses situ sendiri dipengaruhi oleh banyak faktor yang otomatis berpengaruh pula terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Usman (La Inta La Ramu, 2006: 14) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik yaitu :

- a. Faktor internal peserta didik, antara lain: faktor jasmani baik yang bersifat bawaan dari sejak lahir, faktor psikologis (kecerdasan dan bakat, sikap, kebiasaan, minat, motivasi, dan penyesuaian diri), faktor kematangan fisik dan psikis.
- b. Faktor eksternal peserta didik, antara lain: faktor sosial (lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat), faktor budaya (adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian), faktor lingkungan fisik (fasilitas rumah dan fasilitas belajar).
- c. Faktor pertanyaan juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik sebab jika guru menggunakan pertanyaan yang tidak tersusun dengan baik dan teknik pelontaran yang tidak tepat akan berdampak negatif.

Ditambah Pidarta (La Inta La Ramu, 1997: 14) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor lain yang ikut mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik, antara lain: "(a) faktor guru, (b) tujuan pelajaran, (c) materi

pelajaran, (d) media pelajaran, (e) metode mengajar, dan (f) instrument penilaian". Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap kegiatan proses pembelajaran selalu dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: faktor internal maupun eksternal, faktor guru, tujuan pelajaran, materi pelajaran, media pelajaran, metode mengajar, dan instrument penilaian".

C. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

a. Hakekat pembelajaran PKn

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, undang-undang, dan norma yang berlaku di masyarakat sehingga mata pelajaran ini perlu diajarkan kepada peserta didik sejak SD. Menurut Cogan (1994: 4) dalam Susanto (2016: 224) menjelaskan istilah pendidikan kewarganegaraan apabila dikaji dari kepustakaan asing, memiliki dua istilah, yaitu:

1. *Civic education*, diartikan sebagai: *...the foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives* (suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya).
2. *Citizenship education* atau *education for citizenship*, diartikan sebagai: *... the more inclusive term and encompasses both these in*

school experiences as well as out-of-school or 'non-formal/informal' learning which takes place in the family, the religious organization, community organization, the media etc., which help to shape the totality of the citizen (merupakan istilah generic yang mencakup pengalaman belajar di sekolah, seperti yang terjadi di lingkungan keluarga, dalam organisasi keagamaan, dalam organisasi kemasyarakatan, dan dalam media yang membantunya untuk menjadi warga negara seutuhnya).

b. Tujuan Pembelajaran PKN

PKN merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat berfungsi sebagai sarana dalam mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Dengan pendidikan kewarganegaraan diharapkan mampu membina dan mengembangkan peserta didik agar menjadi warga negara yang baik. Tujuan pembelajaran PKN di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Menurut Mulyasa (2007) dalam Susanto (2016: 231), tujuan mata pelajaran PKN adalah untuk menjadikan peserta didik agar:

1. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
2. Mampu berpartisipasi dalam segala kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bias bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.

3. Bias berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada peserta didik sejak usia dini karena jika sudah memiliki nilai norma yang baik, maka tujuan untuk mencapai warga negara yang baik akan mudah terwujud.

D. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebagai bukti orisinalitas penelitian ini, peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (literatur review), dengan tujuan untuk melihat letak persamaan dan perbedaan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan. Diantara hasil penelitian terlebih dahulu yang menurut peneliti terdapat kemiripan, yaitu :

- a. Andi Taufik Hidayat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang bagaimana bentuk penggunaan *gadget*, dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget*, serta kelayakan penggunaan *gadget* pada peserta didik di SDN 2 Kadolomoko Kota Bau-Bau. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut peneliti, setelah dilakukannya pengamatan di lapangan, ditemukan bahwa banyak peserta didik di kelas rendah sudah mahir dan sering menggunakan *gadget*. Penggunaannya tidak hanya sebatas sebagai komunikasi antara orang

tua dan anak, tetapi lebih sering digunakan untuk bermain game dan menonton youtube, bahkan untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran sangatlah jarang.

- b. Aulia Handayani. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa semester V jurusan Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dimana peneliti berusaha untuk menguraikan temuan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik, serta menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan yang satu dengan yang lain.
- c. Chusna Oktavia Rohmah. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan hasil yang diperoleh dari penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui; besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah, besarnya pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah, dan besarnya pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah.

E. Kerangka Pikir

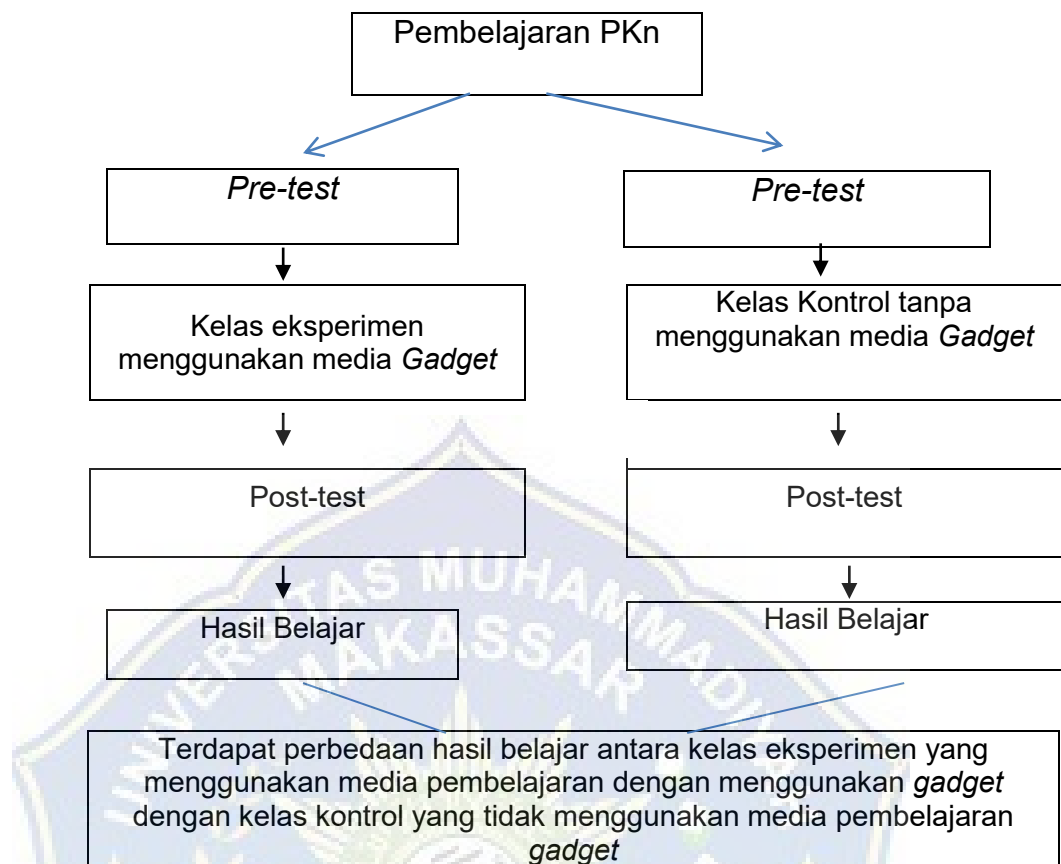
Pencapaian hasil belajar merupakan pencapaian yang tinggi dalam proses pembelajaran, sehingga dalam terwujudnya keberhasilan belajar. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran harus menciptakan kesenangan dalam belajar serta semangat dan kemauan. Dimana dalam menciptakan kesenangan peserta didik yaitu dengan menggunakan media *gadget* dalam pembelajaran. Keberhasilan belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat diciptakan tergantung pada usaha-usaha guru dalam menciptakan suasana kondusif serta efektif dalam pembelajaran. Kondisi yang kondusif dapat diciptakan dengan menggunakan pemanfaatan media dalam pembelajaran. Menjawab perkembangan teknologi, maka penggunaan media pembelajaran merupakan suatu keharusan bagi guru dalam memberikan pengalaman bagi peserta didik.

Kenyataannya di Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa diperoleh data mengenai keadaan dalam pembelajaran yang berlangsung pelaksanaan pembelajaran yang masih kurang variatif sehingga peserta didik kurang aktif karena merasa bosan dan mengantuk apabila mata pelajaran yang diberikan dalam pembelajaran terlalu berat. Dalam hal ini apabila muatan pembelajaran yang terlalu berat akan menjadi beban berat pada peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dalam belajar cenderung berkurang karena tidak semangat dalam menerima

pembelajaran. Hal inilah yang justru menjadi masalah penting jika guru dalam hal ini tidak dapat memberikan suasana yang kondusif bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran dengan penggunaan *Gadget* secara karakteristiknya bersifat multimedia. Tujuan dilakukan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran PKn terhadap hasil belajar peserta didik di SD Se-Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa, yang dilakukan dengan memberikan angket setelah proses pembelajaran. Skema kerangka pikir dapat dilihat gambar 2.1 di bawah ini:





Gambar 2.1 Bagan Skema Kerangka Pikir

Pada umumnya peserta didik SD masih berada pada taraf berfikir kongkrit, dan untuk memahami hal hal yang bersifat abstrak, utamanya pada mata pelajaran PKn serta untuk menanamkan konsep tentang PKn, maka perlu kiranya diadakan perubahan paradigma pembelajaran PKn, dari pandangan bahwa PKn adalah ilmu yang tersusun rapi secara sempurna, baik struktur maupun sistematiknya dimana guru tinggal menuangkan pengetahuan tersebut secara mekanistik kepada peserta didik, pandangan bahwa PKn adalah produk kegiatan manusia, sehingga pembelajaran PKn sebaiknya menggunakan media pembelajaran seperti

gadget untuk melihat secara langsung materi pembelajaran yang relevan melalui sarana *browsing* yang terdapat pada *gadget*, agar peserta didik termotivasi dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika bagi peserta didik itu sendiri.

Pembelajaran PKn di sekolah, dengan menggunakan media *gadget* dalam belajar yang dimaksud adalah bagaimana peserta didik belajar dengan menggunakan indra ganda (pendengaran dan penglihatan), akan memberikan keuntungan bagi peserta didik dalam belajar, jika dibandingkan dengan peserta didik belajar dengan menggunakan indra pendengaran saja. Menurut Edgar Dale (1998) mengemukakan bahwa hasil belajar seseorang dapat dipengaruhi dengan pengamatan langsung (kongkrit), realitas yang ada disekitar lingkungan kehidupan peserta didik, kemudian melalui benda tiruan sampai pada lambang verbal. Dengan demikian hasil belajar seorang peserta didik dapat dipengaruhi oleh motivasi dalam belajar, pembelajaran yang bermakna serta didukung media pembelajaran yang maksimal.

Dalam penelitian ini akan dilihat pengaruh dalam tahapan proses pembelajaran menggunakan media *gadget*. Tahap pembelajaran yang dimaksud adalah, penggunaan media *gadget* untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Guru dan peserta didik saling bekerja sama untuk mengeksplorasi kemampuan verbal peserta didik guna meningkatkan hasil belajar. Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil dengan tujuan adanya kerja sama kelompok yang terjalin, hal ini dimaksudkan

karena tidak semua peserta didik mampu mengoperasikan *gadget*. Kolaborasi peserta didik menjadi tujuan lain dalam tahapan pembelajaran ini, tanggung jawab kelompok menjadi prioritas tersendiri sehingga tidak ada peserta didik yang merasa memiliki nilai rendah dan tinggi. Hal ini terlihat dalam tahapan pembelajaran saat peserta didik menampilkan di depan kelas hasil diskusi kelompoknya setelah melakukan *browsing* materi pembelajaran PKn dengan menggunakan *gadget*.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah dijelaskan, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

Rumusan Hipotesis 1

H_a : Hasil belajar peserta didik setelah penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa mengalami peningkatan dari 62,50 pada *pretest* menjadi 81,07 pada *posttest*.

H_o : Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kab. Gowa tidak berubah.

Rumusan Hipotesis 2

H_a : Ada pengaruh dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn terhadap hasil observasi aktivitas belajar peserta didik sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa mengalami peningkatan dari kategori baik (B) menjadi sangat baik (A) .

H_o : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

Rumusan Hipotesis 3

H_a : Hasil belajar peserta didik setelah *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. .

H_o : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan *gadget* dengan yang tidak menggunakan *gadget* dalam pembelajaran PKn sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kaupaten. Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang diberikan oleh penggunaan media *Gadget* terhadap hasil belajar PKn Kelas V SD Inpres Watu-Watu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel, kelas pertama sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *Gadget* dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, dan kelas kedua sebagai kelas kontrol dengan media selain media pembelajaran menggunakan *Gadget*.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control-Group Pretest-posttest Design* seperti pada tabel dibawah ini (Sugiyono, 2013:11):

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Eksperimen 2 kelompok

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE	K - 1	Media <i>Gadget</i>	K - 2
KK	K - 1	-	K - 2

Keterangan :

KE: kelompok eksperimen menggunakan media Pembelajaran *gadget*

KK: kelompok kontrol tanpa menggunakan media Pembelajaran *gadget*

K-1: Pre-test untuk mengungkap kemampuan awal

K-2: Post-test untuk mengungkap kemampuan akhir

Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat dua kelompok belajar yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan dua perlakuan yaitu pembelajaran tanpa media *gadget* pada kelas Kontrol dan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran *gadget* pada kelas eksperimen. Kedua kelas diberi materi dan waktu yang sama, hanya dalam kegiatan pembelajaran kelas kontrol dengan kelas eksperimen diberi pre-test untuk mengukur hasil belajar PKn.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Watu-Watu yang terletak di Watu-Watu Desa Julupa'mai, Kec. Pallangga, Kab. Gowa. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan. Rentang waktu tersebut dimulai dari tahap persiapan hingga penyusunan hasil penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V dari delapan sekolah dasar yang terdapat dalam gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

Tabel 3.2 Tabel Jumlah anggota populasi

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	SDI. Likuloe	18	12	30
2	SDN. Bontoramba	20	30	50
3	SDI. Balinappang	16	14	30
4	SDI. Kampili	25	10	35
5	SDN. Taipale'leng	13	15	28
6	SDI. Watu-Watu	10	19	29
7	SDI. Ritaya	10	8	18
8	SDI Borongtala	8	12	20
Jumlah		121	121	242

(Sumber: Gugus VI Kec. Pallangga)

2. Sampel

Penarikan sampel menggunakan teknik *random sampling* untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Berdasarkan

hasil penarikan sampel, maka SD Inpres Watu-Watu sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Taipale'leng sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No.	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	SDI Watu-Watu	10	19	29
2.	SDN Taipale'leng	13	15	28
Jumlah		23	34	57

(Sumber: Gugus VI Kec. Pallangga)

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi tentang aktivitas dan respon peserta didik dan guru serta pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media *gadget*, maka perlu mengembangkan instrument. Instrumen-instrumen itu adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

Lembar validasi perangkat pembelajaran digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas perangkat pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli. Informasi yang diperoleh melalui instrument ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi semua perangkat pembelajaran, validator menuliskan penilaian terhadap masing-masing perangkat yang terdiri dari : Pedoman Pelaksanaan

Pembelajaran Pembelajaran, Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Tes Hasil Belajar (THB). Penilaian terdiri dari 4 kategori, yaitu sangat kurang (nilai 1), kurang (nilai 2), baik (3), dan baik sekali (4).

b. Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Selama Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *gadget*. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Pembelajaran, Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Tes Hasil Belajar (THB). Pengamatan aktivitas peserta didik dilakukan oleh satu orang pengamat terhadap satu kelompok. Pengelompokan ini didasarkan pada nilai ujian blok peserta didik. Pada lembar pengamatan aktivitas peserta didik pengamat menuliskan nomor-nomor kategori aktivitas peserta didik yang domain muncul dalam kegiatan pembelajaran dalam selang waktu 3 menit. Kategori pengamatan dalam aktivitas peserta didik adalah memperhatikan informasi dan mencatat seperlunya, membaca LKPD, materi pelajaran atau buku peserta didik, aktif terlibat dalam tugas, aktif berdiskusi, mencatat apa yang disampaikan teman, mengajukan pertanyaan kepada teman/guru

dan memberi bantuan penjelasan kepada teman yang membutuhkan serta kegiatan-kegiatan diluar tugas.

c. Tes Hasil Belajar

Tes Hasil Belajar (THB) digunakan untuk memperoleh informasi tentang penguasaan peserta didik terhadap materi PKn setelah pembelajaran menggunakan media *gadget* berlangsung. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan untuk merevisi perangkat tes itu sendiri. Pemberian skor pada tes hasil peserta didik menggunakan skala bebas bergantung dari bobot soal.

2. Instrumen Penelitian

Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini maka instrumen yang digunakan yaitu:

a. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan tes obyektif (Pilihan Ganda) yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan materi peserta didik, tes ini terdiri atas:

- 1) Pretest merupakan tes awal untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran diberikan perlakuan, baik proses belajar di kelas eksperimen maupun pembelajaran di kelas kontrol.

2) Posttest merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran setelah diberikan perlakuan (*treatment*), baik pembelajaran pada kelas eksperimen maupun pembelajaran pada kelas kontrol

b. Angket

Dalam penelitian ini alat pengumpul data (instrumen) yang digunakan berupa angket atau kuesioner. Angket digunakan untuk menyelidiki pendapat subjek mengenai hasil belajar (Y) setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Gadget* (X). Data yang dihasilkan dari penyebaran angket berskala pengukuran interval mengingat angket yang disebarkan menggunakan skala Likert dengan kisaran 1-5 dengan alternatif jawaban yaitu 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = ragu-ragu, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju.

c. Pedoman observasi

Pedoman observasi merupakan pedoman yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran dengan penggunaan media *Gadget* dalam pembelajaran PKn di kelas V. Observasi dilakukan yaitu pada guru dan peserta didik.

E. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu, variabel bebas (*independent*) dan satu variabel terikat (*dependent*). Variabel *independent* yaitu penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran PKn (X), sedangkan Variabel *dependent* dalam penelitian ini yaitu hasil belajar belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn (Y).

Untuk menghindari perbedaan yang akan diteliti atau terjadinya tumpang tindih dalam penafsiran mengenai batasan variabel yang akan diteliti, maka dipandang perlu untuk mengemukakan beberapa definisi operasional variabel sebagai berikut. Pembelajaran media *Gadget* yang akan dilakukan dalam hal ini menekankan terhadap penggunaan *Browser* dan *Youtube*, dimana dalam proses pembelajarannya yaitu bentuk media pembelajaran yang dirancang berdasarkan konsep kemandirian serta menciptakan rasa nyaman belajar dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran
- 3) Guru membagi kelompok peserta didik secara heterogen.
- 4) Guru memberi stimulus dengan beberapa pertanyaan singkat
- 5) Guru menyajikan materi pembelajaran

- 6) Melalui media *Gadget* dalam bentuk penggunaan *youtube* dan media *browser* guru menampilkan video dan gambar berdasarkan materi ajar
- 7) Peserta didik diberi kesempatan oleh guru untuk menanyakan mengenai materi yang belum dimengerti
- 8) Secara berkelompok peserta didik mengerjakan LKPD (lembar kerja peserta didik) yang telah diberikan oleh guru
- 9) Setiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya di depan kelas
- 10) Guru memberikan penghargaan berupa *reward* terhadap kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

Dalam proses pembelajaran, belajar dan hasil belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar tertentu. Hasil belajar tidak saja merupakan sesuatu yang sifatnya kualitas yang harus dimiliki peserta didik dalam jangka waktu tertentu, tapi dapat juga bersifat proses atau cara yang harus dikuasai peserta didik sepanjang kegiatan belajar tertentu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar dapat berbentuk suatu produk seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan tertentu tapi dapat juga berbentuk kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mengolah produk tersebut.

F. Teknik Analisis Data

Kegiatan yang cukup penting dalam keseluruhan proses penelitian adalah pengolahan data. Dengan pengolahan data dapat diketahui

tentang makna dari data yang berhasil dikumpulkan, sehingga hasil penelitian akan segera diketahui. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengolahan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial yang bertujuan untuk mengkaji variabel penelitian.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Deskripsi tentang pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media *gadget* dijelaskan berdasarkan tahap-tahap dalam pembelajaran penggunaan media *gadget*. Data hasil pengamatan terhadap pembelajaran menggunakan kategorisasi persentase pencapaian yaitu:

- a. Aktivitas belajar dikategorikan sangat baik (A) dengan persentase 85%-100%.
- b. Aktivitas belajar dikategorikan baik (B) dengan persentase 70%-84%.
- c. Aktivitas belajar dikategorikan cukup (C) dengan persentase 55%-69%.
- d. Aktivitas belajar dikategorikan kurang (D) dengan persentase 40%-54%.
- e. Aktivitas belajar dikategorikan sangat kurang (E) dengan persentase 0%-39%.

Hasil pengukuran hasil belajar belajar peserta didik diolah dengan menggunakan sistem penskoran skala likert yang dimodifikasi dengan menggunakan 5 pilihan kategori yaitu sangat tinggi, tinggi sedang, rendah dan sangat rendah.

2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *Gadget* dalam pembelajaran PKn terhadap hasil belajar peserta didik SD Se-Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa, maka digunakan analisis uji- beda/ t-test (Analisis data dengan menggunakan *software SPSS 22.0 for windows*). Sebelum melakukan analisis hipotesis maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang bertujuan untuk melihat apakah data tersebut telah berdistribusi normal dan homogen.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Watu-Watu diperoleh sebagai berikut:

1. Deskripsi *Pretest* Hasil Belajar

a. Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

Pretest pada kelompok eksperimen dilakukan dengan mengerjakan soal tes 11 April 2022 di kelas V SD Inpres Watu-Watu. Pengujian *pretest* dilakukan terhadap 28 peserta didik dengan mengerjakan soal berpapilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal.

Pretest pada kelompok eksperimen diperoleh hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1. Data *Pretest* Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen	Hasil <i>Pretest</i>
N	28
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	50
Mean	62,50
Median	60
Modus	60
Sum	1750
Standar deviasi	7.52

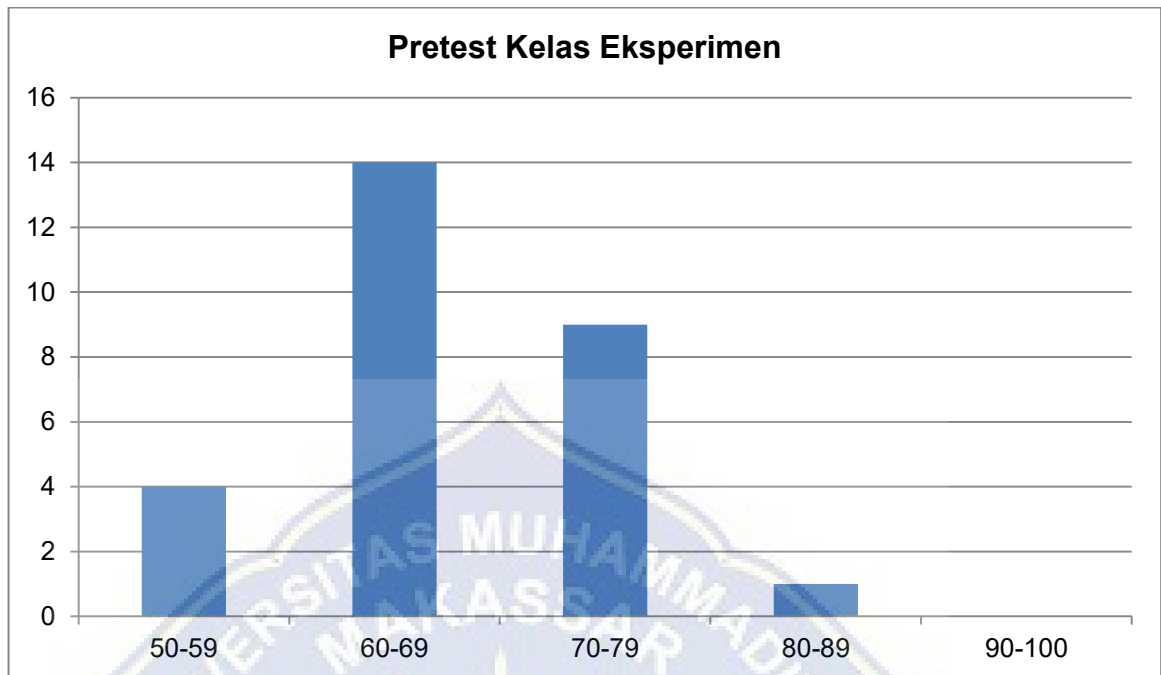
Berdasarkan tabel 4.1 di atas diketahui bahwa nilai tertinggi (maksimum) yaitu 80, nilai terendah (minimum) 50, nilai rata-rata

(*mean*) 62,50, median (nilai tengah) 60 , dan modus (nilai yang sering muncul) 60. Adapun data *pretest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada lampiran 7. Selanjutnya data *pretest* hasil belajar kognitif kelompok eksperimen tersebut disajikan dalam tabel 4.2 distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Kelompok Eksperimen

Interval Nilai Pretest	Frekuensi	Persentase
50-59	4	14,29%
60-69	14	50%
70-79	9	32,14%
80-89	1	3,57%
90-100	0	0%
Jumlah	28	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, distribusi frekuensi *pretest* hasil belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai pada interval 50-59 sebanyak 4 peserta didik atau 14,29%, nilai pada interval 60-69 sebanyak 14 peserta didik atau sebesar 50%, selanjutnya 9 peserta didik atau sebesar 32,14% mendapat nilai pada interval 70-79, dan 1 peserta didik atau 3,57% memperoleh nilai pada interval 80-89. Adapun data distribusi frekuensi *pretest* kelompok eksperimen yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 10. Selanjutnya untuk lebih memperjelas tentang data frekuensi pada tabel 7 diatas dapat dilihat pada diagram berikut:



Interval Nilai *Pretest* Hasil Belajar

Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

b. Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol

Pretest pada kelompok kontrol dilakukan dengan mengerjakan soal tes di kelas V SD Negeri Taipale'ng. Pengujian *pretest* dilakukan terhadap 28 peserta didik dengan mengerjakan soal berupa pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal. Foto Kegiatan peserta didik mengerjakan soal *pretest* dapat dilihat pada lampiran 31. *Pretest* pada kelompok kontrol diperoleh hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3. Data *Pretest* Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol	<i>Hasil Pretest</i>
N	28
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	50
Mean	63,57
Median	60
Modus	60
Sum	1780
Standar deviasi	7,800

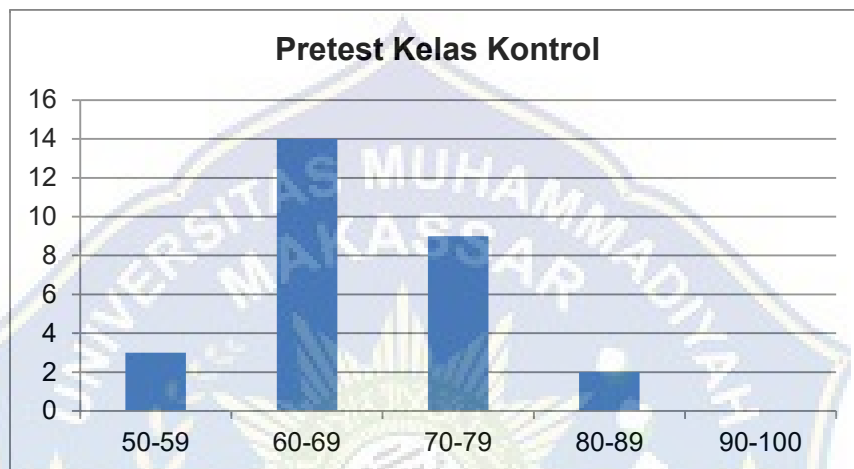
Berdasarkan tabel 4.3 di atas diketahui bahwa nilai tertinggi (maksimum) yaitu 80, nilai terendah (minimum) 50, nilai rata-rata (*mean*) 63,57, median (nilai tengah) 60, dan modus (nilai yang sering muncul) 60. Adapun data *pretest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada lampiran 8. Selanjutnya data *pretest* hasil belajar kognitif kelompok kontrol tersebut disajikan dalam tabel 9 distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Kelompok Kontrol

Interval Nilai Pretest	Frekuensi	Persentase
50-59	3	10,72%
60-69	14	50%
70-79	9	32,14%
80-89	2	7,14%
90-100	0	0%
Jumlah	28	100%

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, distribusi frekuensi *pretest* hasil belajar pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai pada interval 50-59 sebanyak 3 peserta didik atau 10,72, interval nilai 60-69 sebanyak 14 peserta didik atau sebesar 50%, selanjutnya 9 peserta didik atau sebesar 32,14% mendapat nilai pada interval 70-79, dan 2

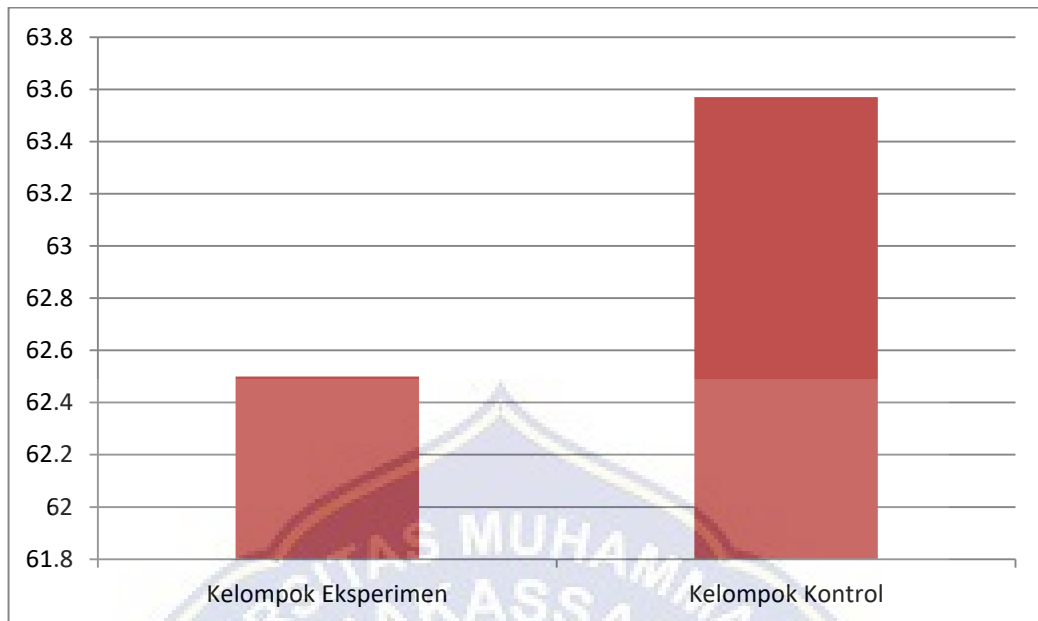
peserta didik atau 7,14% memperoleh nilai pada interval 80-89. Adapun data distribusi frekuensi *pretest* kelompok kontrol yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 11. Selanjutnya untuk lebih memperjelas tentang data frekuensi pada tabel 9 diatas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar Kelompok Kontrol

c. Perbandingan Nilai *Pretest* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan nilai *pretest* yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 62,50 dan nilai rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 63,57. Adapun data perbandingan nilai hasil belajar *pretest* yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 9. Selanjutnya perbandingan perolehan nilai *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dijelaskan dalam diagram berikut:



Gambar 4. Diagram Perbandingan Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol, diketahui bahwa kemungkinan capaian skor minimal adalah 0 dan kemungkinan capaian maksimal adalah 100. Dari capaian tersebut maka dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 4.5. Klasifikasi Kategori Nilai Capaian Hasil Belajar

Kategori	Rentang Nilai Capaian
Baik Sekali	80-100
Baik	66-79
Cukup	56-65
Kurang	40-55
Kurang Sekali	0-39

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* hasil belajar kelompok eksperimen adalah 62,50 termasuk dalam kategori cukup dan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar dari kelompok kontrol adalah 63,57 termasuk dalam kategori cukup. Selisih rata-rata

perolehan nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 1,07. Dari data uraian diatas diketahui bahwa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak memiliki perbedaan terlampau jauh.

2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebanyak dua kali pertemuan. Pada kegiatan pembelajaran guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran dan peneliti sebagai observer. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, peneliti bersama seorang rekan peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi lembar observasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penerapannya di kelas pada kelompok eksperimen yang menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan *Gadget* dan kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran yang biasan dilakukan oleh guru yaitu ceramah dan tanya jawab.

1. Kelompok Eksperimen

Observasi pada kelompok eksperimen dilakukan pada setiap kegiatan pembelajaran sebanyak dua kali. Perlakuan pertama dilaksanakan pada 11 April 2022, perlakuan kedua dilaksanakan pada tanggal 12 April 2022,

Observasi terhadap guru bertujuan untuk mengetahui kesesuaian langkah- langkah pembelajaran dengan menggunakan strategi

pembelajaran menggunakan *Gadget* dan observasi terhadap aktivitas peserta didik dalam mengikuti langkah-langkah pembelajaran.

1) Hasil Observasi Pembelajaran oleh Guru

Observasi langkah-langkah pembelajaran guru di kelas eksperimen dimulai pada pertemuan pertama dan diakhiri pada pertemuan kedua.

Berdasarkan hasil observasi diketahui pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi dengan baik, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan membagi kelompok menjadi lima kelompok yang terdiri dari lima peserta didik pada setiap kelompok. Pada kegiatan inti guru membimbing peserta didik membahas materi yang bersumber dari buku, media dan alat belajar yang sudah disiapkan. Selanjutnya guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan ini, setelah itu guru mengarahkan peserta didik untuk membuka *gadget (handphone)* lalu menggunakan aplikasi google sejenis browsing baik itu *mozilla firefox* atau *google chrome*. Setelah itu guru memberikan arahan kepada peserta didik bagaimana cara menggunakan teknologi *gadget* dalam mencari materi pelajaran guna mendukung proses pembelajaran.

Kemudian setelah peserta didik mampu mengoperasikan *gadget* masing-masing lalu peserta didik menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru diakhir pertemuan. Selanjutnya guru membimbing peserta didik untuk memaparkan hasil kerja, mengoreksi, dan memberikan

masuk untuk tugas yang dikerjakan oleh masing-masing kelompok. Pada Kegiatan akhir guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Berdasarkan analisis hasil pengamatan terhadap aktivitas guru diperoleh data dengan skor 81 atau sama dengan 88%. Hal ini berarti masuk kategori sangat baik dengan nilai A. Kemudian pada pertemuan kedua skor aktivitas guru 88 atau sama dengan 95% kategori sangat baik atau nilai A. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran PKn berpengaruh signifikan terhadap aktivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Tabel analisis observasi aktivitas guru dapat dilihat pada lampiran.

2) Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik

Observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang menerapkan strategi penggunaan *Gadget* dalam proses pembelajaran. Tujuan dari observasi terhadap peserta didik adalah untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Sebelum peserta didik menggunakan *gadget*, guru menjelaskan langkah- langkah dalam menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran.

Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan sangat baik dan tidak ada yang ramai. Kemudian peserta didik mulai menggunakan teknologi *gadget* dalam mencari informasi dari materi ajar yang disajikan oleh guru. Peserta didik bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Terakhir setiap kelompok mempresentasikan hasil pembelajarannya menggunakan *gadget* ke depan kelas secara bergiliran. Setelah selesai peserta didik dan guru bersama-sama mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung.

Berdasarkan analisis hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik diperoleh data skor 56 atau sama dengan 82,35% kategori baik dengan nilai B. Kemudian pada pertemuan kedua skor aktivitas peserta didik meningkat menjadi 62 atau sama dengan 91,18% kategori sangat baik dengan nilai A. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran PKn berpengaruh signifikan terhadap aktivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Tabel analisis observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada lampiran.

2. Kelompok Kontrol

Observasi pada kelompok kontrol dilakukan pada setiap kegiatan pembelajaran sebanyak dua kali. Pertemuan pertamadilaksanakan pada 13 April 2022 sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 14 April 2022, Observasi terhadap guru bertujuan untuk mengetahui kesesuaian langkah- langkah pembelajaran dengan menggunakan metode yang biasa digunakan oleh guru yaitu ceramah dan tanya jawab dan observasi terhadap aktivitas peserta didik dalam mengikuti langkah- langkah pembelajaran.

1) Hasil Observasi Pembelajaran oleh Guru

Observasi langkah-langkah pembelajaran guru di kelas kontrol dimulai pada pertemuan pertama dan diakhiri pada pertemuan kedua. Berdasarkan hasil observasi diketahui pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi dengan baik, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya pada kegiatan inti guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *power point*. Dalam tahap ini guru juga melakukan tanya jawab kepada peserta didik berkaitan dengan materi pembelajaran.

Kemudian pada kegiatan akhir guru menyimpulkan materi bersama dengan peserta didik dan dilanjutkan dengan evaluasi yang sudah dipersiapkan oleh guru.

2) Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik

Observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang menerapkan metode yang biasa digunakan oleh guru yaitu ceramah dan tanya jawab dilakukan oleh observer. Tujuan dari observasi terhadap peserta didik adalah untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

Peserta didik mulai memperhatikan apersepsi dan penyampaian dari guru. Peserta didik memperhatikan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kemudian peserta didik

dan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi, namun hanya beberapa peserta didik saja yang aktif dalam tanya jawab.

Terakhir ketika guru menyimpulkan materi, peserta didik sudah tidak terlalu memperhatikan penyimpulan materi yang di paparkan oleh guru. Pada saat evaluasi, para peserta didik terlihat sudah tidak bersemangat.

b. Deskripsi *Posttest* Hasil Belajar

1. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

Posttest pada kelompok eksperimen dilakukan dengan mengerjakan soal tes tanggal 12 April 2022 di kelas V SD Inpres Watu-Watu. Pengujian *posttest* dilakukan terhadap 28 peserta didik dengan mengerjakan soal berupa pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal. Foto Kegiatan peserta didik mengerjakan *posttest* dapat dilihat pada lampiran.

Posttest pada kelompok eksperimen diperoleh hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Data *Posttest* Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen	Hasil <i>Posttest</i>
N	28
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	60
Mean	81,07
Median	80
Sum	2270
Standar deviasi	11,655

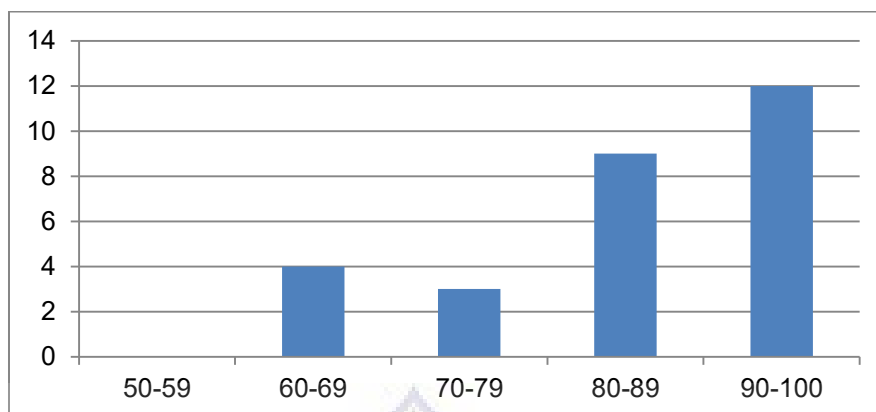
Berdasarkan tabel 4.6 di atas diketahui bahwa nilai tertinggi

(maksimum) yaitu 100, nilai terendah (minimum) 60, nilai rata-rata (*mean*) 81,07, median (nilai tengah) 80, dan standar deviasi 11,655. Adapun data *posttest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada lampiran. Selanjutnya data *posttest* hasil belajar kognitif kelompok eksperimen tersebut disajikan dalam tabel 12 distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Interval Nilai <i>Posttest</i>	Frekuensi	Persentase
50-59	0	0%
60-69	4	14,3%
70-79	3	10,7%
80-89	9	32,1%
90-100	12	42,8%
Jumlah	28	100%

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, distribusi frekuensi *posttest* hasil belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai pada interval 60-69 sebanyak 4 peserta didik atau 14,3%, interval nilai 70-79 sebanyak 3 peserta didik atau sebesar 10,7%, selanjutnya 9 peserta didik atau sebesar 32,1% mendapat nilai pada interval 80-89, dan 12 peserta didik atau 42,8% memperoleh nilai pada interval 90-10. Adapun data distribusi frekuensi *posttest* yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran. Selanjutnya data frekuensi tabel 12 diatas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 5. Diagram Distribusi Frekuensi *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

2. Hasil *Posttest* Kelompok Kontrol

Posttest pada kelompok kontrol dilakukan dengan mengerjakan soal tes tanggal 11 Mei 2022 di kelas V SD Negeri Taipale'leng Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Pengujian *posttest* dilakukan terhadap 28 peserta didik dengan mengerjakan soal berupa pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal. Foto Kegiatan peserta didik mengerjakan soal *posttest* dapat dilihat pada lampiran 31. *Posttest* pada kelompok kontrol diperoleh hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8 Data *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol	Hasil <i>Posttest</i>
Mean	70,71
Median	70
Sum	2178
Standar deviasi	11,524

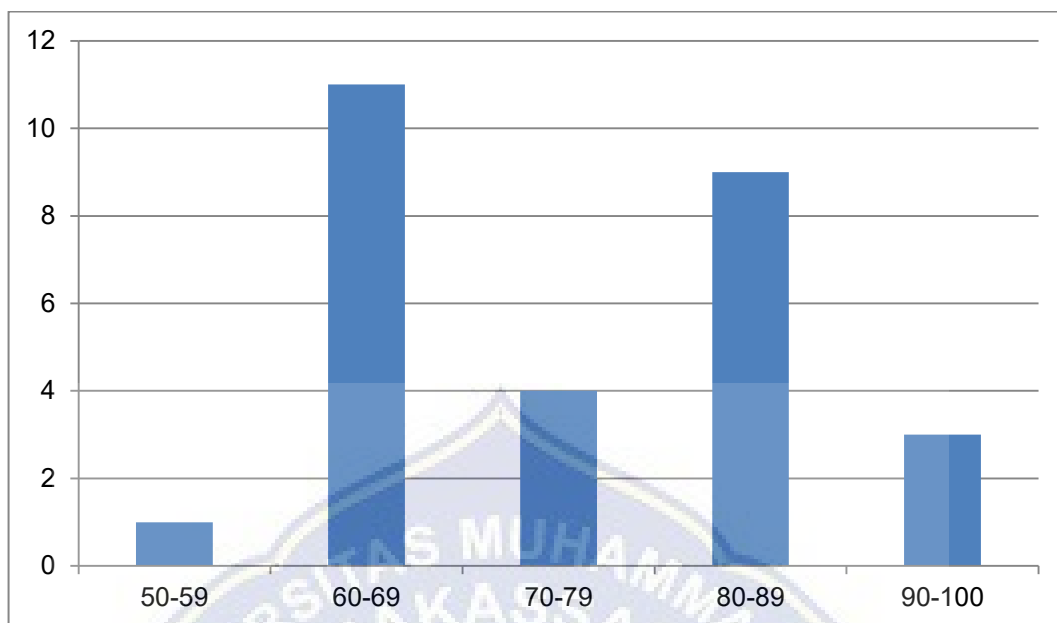
Berdasarkan tabel 4.8 di atas diketahui bahwa nilai tertinggi (maksimum) yaitu 90, nilai terendah (minimum) 50, nilai rata-rata (*mean*)

70,71, median (nilai tengah) 70, dan standar deviasi 11,524. Adapun data *posttest* kelompok kontrol dapat dilihat pada lampiran 21. Selanjutnya data *posttest* hasil belajar kognitif kelompok kontrol tersebut disajikan dalam tabel 14 distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Interval Nilai <i>Posttest</i>	Frekuensi	Persentase
50-59	1	3,6%
60-69	11	39,3%
70-79	4	14,3%
80-89	9	32,1%
90-100	3	10,7%
Jumlah	28	100%

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, distribusi frekuensi *posttest* hasil belajar pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai pada interval 50-59 sebanyak 1 peserta didik atau 3,6%, interval nilai 60-69 sebanyak 11 peserta didik atau sebesar 39,3%, selanjutnya 4 peserta didik atau sebesar 14,3% mendapat nilai pada interval 70-79, 9 peserta didik atau 32,1% memperoleh nilai pada interval 80-89 dan 3 peserta didik atau 10,7% mendapat nilai pada interval 90-100. Adapun data distribusi frekuensi *posttest* kelompok kontrol yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 24. Selanjutnya untuk lebih memperjelas tentang data frekuensi pada tabel 14 diatas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 6. Diagram Distribusi Frekuensi *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Kontrol

3. Perbandingan Nilai *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

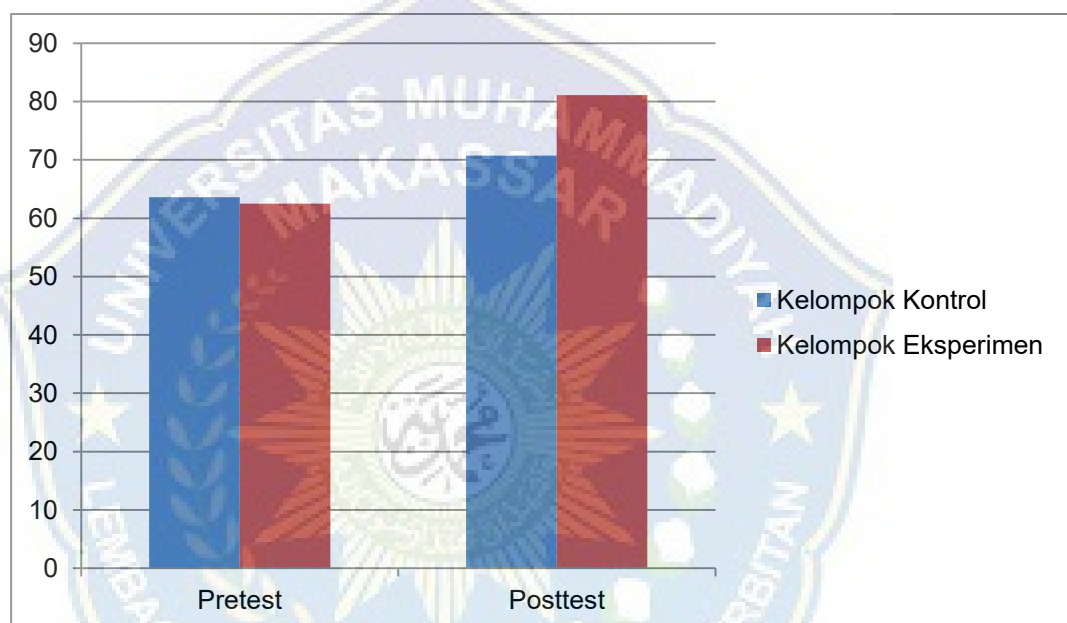
Berdasarkan nilai *posttest* yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelompok eksperimen sebesar 81,07 dan nilai rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 70,71. Adapun perbandingan antara nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 22.

a. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terdapat perbedaan perolehan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok. Nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 62,50 pada kategori cukup dan nilai rata-

rata kelompok kontrol sebesar 63,57 pada kategori cukup. Nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 81,07 pada kategori baik sekali dan kelompok kontrol sebesar 70,71 pada kategori baik.

Data perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk lebih jelasnya dapat disajikan ke dalam diagram berikut



Gambar 7. Diagram Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen adalah sebesar 18,57. Kelompok eksperimen mengalami kenaikan capaian dari nilai rata-rata *pretest* 62,50 menjadi 81,07 pada *posttest*. Selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol adalah sebesar 7,14 dari nilai rata-rata *pretest* 63,57 menjadi 70,71 pada *posttest*. Kenaikan hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disajikan dalam

tabel berikut:

Tabel 4.10 Kenaikan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	Nilai rata-rata		Selisih
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
Eksperimen	62,50	81,07	18,57
Kontrol	63,57	70,71	7,14

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran PKn dengan menerapkan pembelajaran menggunakan *Gadget* dapat memberikan hasil belajar yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan metode ceramah atau metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru.

Berikut rekapitulasi perbandingan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil Tes	Pre Test	Rata-rat Nilai Kelas	Tuntas	Tdk tuntas	Daya Serap Kelas	Post Test	Rata-rata Nilai Kelas	Tuntas	Tdk tuntas	Daya Serap Kelas
Kelas Kontrol (28)	1765	65,37	11	17	65,37 %	1980	70,71	16	12	70,71 %
Persentase Ketuntasan			39,29 %	60,71 %				57,14 %	42,86 %	
Kelas Ekperimen (28)	1750	62,50	10	18	62,50 %	2270	81,07	24	4	81,07 %
Persentase Ketuntasan			35,71 %	64,29 %				85,71 %	14,29 %	

Berdasarkan tabel 16 di atas memperlihatkan perbedaan nilai hasil belajar pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas

kontrol hasil *pretest* yaitu 1.765 rata-rata kelas 65,37. Peserta didik yang tuntas berjumlah 11 orang atau 39,29%, yang tidak tuntas 17 orang atau 60,71%, dan daya serap kelas 65,37%. Setelah *posttest* hasil belajar kelas kontrol adalah 1.980 dengan rata-rata kelas 70,71. Peserta didik yang tuntas 16 orang atau 57,14%, yang tidak tuntas 12 orang atau 42,86%, dan daya serap kelas 70,71%. Sedangkan pada kelas eksperimen hasil *pretest* 1.750 rata-rata kelas 62,50. Peserta didik yang tuntas berjumlah 10 orang atau 35,71%, tidak tuntas 18 orang atau 64,29%, dan daya serap kelas 62,50%. Setelah *posttest* hasil belajar meningkat menjadi 2.270 dengan rata-rata kelas 81,07. Daya serap kelas 81,07%. Jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 24 orang atau persentase ketuntasan menjadi 85,71%, sedangkan yang tidak tuntas 4 orang atau 14,29%.

Berdasarkan data rekapitulasi di atas, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini berarti bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik,

4. Hasil Analisis Data

a. Uji Prasyarat Analisis

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Tahap ini dilakukan karena uji normalitas merupakan salah satu syarat sebelum dilakukan uji

t (*t test*). Uji normalitas yang dipakai adalah kolom *Shapiro Wilk* pada uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

	Kelompok	Sig _{hitung}	Sig _{min}	Keterangan
Posttest	Eksperimen	0,430	0,05	normal
	Kontrol	0,200	0,05	normal

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif berdistribusi normal. Adapun data hasil uji normalitas yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

2. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kedua kelompok apakah berasal dari kelompok yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan rumus *Levene test* pada aplikasi SPSS versi 24.

Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Data	Sig _{hitung}	Sig _{min}	Keterangan
<i>Pretest</i> Hasil Belajar	0,719	0,05	Homogen
<i>Posttest</i> Hasil Belajar	0,542	0,05	Homogen

Berdasarkan uji homogenitas di atas diketahui bahwa peserta didik dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen. Adapun data hasil uji homogenitas yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

b. Hasil Uji Hipotesis

1. Hasil Uji *Independent Sample Test*

Berdasarkan pengujian *Independent Sample test* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji *Independent Sample Test* data *pretest*

	Eksperimen	Kontrol
N	28	28
Mean	71,23	71,54
Sig. (2-tailed)	0,853	
Analisis	0,853 > 0,05	

Berdasarkan hasil uji *independent sample test* diatas diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,853 > 0,05$, karena nilai sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun data hasil uji *independent sample test* data *pretes* yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran .

Tabel 4.15 Hasil Output *Uji Independent Sample Test* data *posttest*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Post	Equal variances assumed	.377	.542	-3.344	54	.002	-10.357	3.098	-16.567	-4.147
	Equal variances not assumed			-3.344	53.993	.002	-10.357	3.098	-16.567	-4.147

Berdasarkan hasil uji *independent sample test* diatas diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, karena nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun data hasil uji *independent sample test* data *posttest* yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 27. Dari hasil output Uji Independent Sample T-Test maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan teknologi *gadget* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn.

5. Hasil Analisis Angket Penelitian

Berdasarkan hasil analisis angket penelitian diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.16 Rekapitulasi Responden Tiap Skala Penilaian

Skala	No. Indikator Angket														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
SS	4	8	4	19	0	2	0	0	2	19	21	1	4	7	0
S	16	2	15	7	0	8	0	0	1	7	7	0	2	4	0
R	8	5	7	2	0	16	0	1	5	1	0	8	8	3	0
TS	0	12	2	0	19	2	16	18	10	1	0	10	11	9	11
STS	0	1	0	0	9	0	12	9	10	0	0	9	3	5	17

$$\text{Persentase Skala} = \frac{\text{Jumlah Responden}}{\text{Jumlah Keseluruhan Responden}} \times 100\%$$

Tabel 4.17 Persentase Skala Likert Angket Penelitian

No. Indikator Angket	SS	S	R	TS	STS
1.	14,29%	57,14%	28,57%	0%	0%
2.	28,57%	7,14%	17,86%	42,86%	3,57%
3.	14,29%	53,57%	25%	7,14%	0%
4.	67,86%	25%	7,14%	0%	0%
5.	0%	0%	0%	67,86%	32,14%
6.	7,14%	28,57%	57,14%	7,14%	0%
7.	0%	0%	0%	57,14%	10,71%
8.	0%	0%	3,57%	64,26%	32,14%
9.	7,14%	3,57%	17,86%	35,71%	35,71%
10.	67,86%	25%	3,57%	3,57%	0%
11.	75%	25%	0%	0%	0%
12.	3,57%	0%	28,57%	35,71%	32,14%
13.	14,29%	7,14%	28,57%	39,26%	10,71%
14.	25%	14,29%	10,71%	32,14%	17,86%
15.	0%	0%	0%	39,29%	60,71%

Berdasarkan tabel 4.16 dan 4.17 di atas diketahui bahwa responden untuk tiap indikator angket penelitian adalah sebagai berikut:

Indikator 1. Saya menggunakan *gadget* 3 kali dalam sehari diperoleh data 4 orang sangat setuju atau 14,29%; 16 orang setuju 57,14%; 8 orang ragu-ragu atau 28,57%, dan tidak ada yang tidak setuju serta tidak ada yang sangat tidak setuju atau 0%.

Indikator 2 Saya menggunakan *gadget* kurang dari 3 kali dalam sehari diperoleh data 8 orang sangat setuju atau 28,57%; 2 orang setuju atau 7,14%; 5 orang ragu-ragu atau 17, 86%; 12 orang tidak setuju atau 42,86%; dan 1 orang sangat tidak setuju atau 3,57%.

Indikator 3. Saya menggunakan *gadget* lebih dari 3 kali sehari diperoleh data 4 orang sangat setuju atau 14,29%; 15 orang setuju atau 53,57%; 7 orang ragu-ragu atau 25 %; 2 orang tidak setuju atau 7,14%, dan tidak ada orang yang sangat tidak setuju atau 0%.

Indikator 4. Saya aktif menggunakan *gadget* setiap hari ketika pembelajaran *daring* diperoleh data 19 orang sangat setuju atau 67,86%; 7 orang setuju atau 25%; 2 orang ragu-ragu atau 7,14%; tidak ada yang tidak setuju ataupun sangat tidak setuju atau 0%.

Indikator 5. Saya tidak menggunakan *gadget* untuk menambah ilmu pengetahuan saya diperoleh data tidak ada yang sangat setuju atau setuju atau 0%; tidak ada yang ragu-ragu atau 0%; 19 orang tidak setuju atau 67,86%; 9 orang sangat tidak setuju atau 32,14%.

Indikator 6. Saya lebih sering menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan orang lain karena lebih memudahkan diperoleh

data 2 orang sangat setuju atau 7,14%; 8 orang setuju atau 28,57%; 16 orang ragu-ragu atau 57,14%; 2 orang tidak setuju atau 7,14%, dan tidak ada yang sangat tidak setuju atau 0%.

Indikator 7. *Gadget* tidak memudahkan saya dalam memperoleh informasi diperoleh data tidak ada yang sangat tidak setuju, setuju maupun ragu-ragu atau 0%, 16 orang tidak setuju atau 57,14%; dan 12 orang sangat tidak setuju atau 10,71%.

Indikator 8. Saya tidak menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas diperoleh data tidak ada yang sangat setuju maupun setuju atau 0%; 1 orang ragu-ragu atau 3,57%; 18 orang tidak setuju atau 64,26%; serta 9 orang sangat tidak setuju atau 32,14%.

Indikator 9. Saya tidak mau menggunakan *gadget* untuk bermedia sosial diperoleh data 2 orang sangat tidak setuju atau 7,14%; 1 orang setuju atau 3,57%; 5 orang ragu-ragu atau 17,86%; 10 orang tidak setuju atau 35,71%, dan 10 orang sangat tidak setuju atau 35,71%.

Indikator 10. *Gadget* saya mempunyai aplikasi WA diperoleh data 19 orang sangat tidak setuju atau 67,86%; 7 orang setuju atau 25%; 1 orang ragu-ragu atau 3,57%; dan 1 orang sangat tidak sesuai atau 3,57%.

Indikator 11. *Gadget* saya mempunyai aplikasi *google* diperoleh data 21 orang sangat setuju atau 75%; 7 orang setuju atau 25%; serta tidak ada yang ragu-ragu, tidak setuju maupun sangat tidak setuju atau 0%.

Indikator 12. Saya tidak pernah *mendownload* materi pelajaran Buku Siswa Elektronik (BSE) melalui *gadget* diperoleh data 1 orang sangat tidak setuju atau 3,57%; tidak ada yang setuju atau 0%, 8 orang

ragu-ragu atau 28,57%; 10 orang tidak setuju atau 35,71%; dan 9 orang sangat tidak setuju atau 32,14%.

Indikator 13. Saya menggunakan *gadget* kurang dari 3 jam perhari diperoleh data 4 orang sangat setuju atau 14,29%; 2 orang setuju atau 7,14%; 8 orang ragu-ragu atau 28,57%; 11 orang tidak setuju atau 39,26%; dan 3 orang sangat tidak setuju atau 10,71%.

Indikator 14. Saya menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam perhari diperoleh data 7 orang sangat setuju atau 25%; 4 orang setuju atau 14,29%; 3 orang ragu-ragu atau 10,71%; 9 orang tidak setuju atau 32,14%; dan 5 orang sangat tidak setuju atau 17,86%.

Indikator 15. *Gadget* tidak dapat meningkatkan kreatifitas saya diperoleh data tidak ada yang sangat setuju, setuju, ataupun ragu-ragu atau 0%; 11 orang tidak setuju atau 39,29%; dan 17 orang sangat tidak setuju atau 60,71%.

B. Pembahasan

1. Kondisi Sebelum dilakukan Perlakuan

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti melakukan tanya jawab kepada peserta didik dan observasi di dalam kelas pada Maret 2022. Dari hasil tanya jawab diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kendala dalam proses pembelajaran khususnya pada proses pembelajaran PKn. Hal ini karena dalam penyampaian materi pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan tugas sehingga dinilai masih kurang efektif. Salah satu

peserta didik mengatakan terkadang ia merasa mengantuk jika guru menyampaikan materi seperti biasanya karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton. Hal ini kemudian yang mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil observasi oleh peneliti, diketahui bahwa penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas memang menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan tugas. Di dalam kelas terdapat media pembelajaran seperti laptop, LCD, dan proyektor. Guru menggunakan media tersebut dalam penyampaian materi pembelajaran melalui *slide power point* dilayar depan kelas, meskipun begitu metode yang digunakan tetap sama yaitu ceramah, diskusi, tanya jawab, dan tugas. Dari hasil tanya jawab dan observasi diatas diketahui bahwa metode yang diterapkan guru dalam pembelajaran cenderung monoton dan kurang efektif terhadap peserta didik. Perlu adanya variasi strategi dan metode pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien serta bisa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan realita yang peneliti temukan, peneliti akan mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *Gadget* dalam proses pembelajaran PKn.

Penelitian dilanjutkan dengan memberikan *pretest* untuk kelompok eksperimen dengan 28 peserta didik menjadi sampel penelitian dan *pretest* untuk kelompok kontrol dengan 28 peserta didik

menjadi sampel penelitian. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang signifikan atau tidak.

Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 62,50 pada kategori cukup dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 63,57 pada kategori cukup. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan *gadget* dan kelompok kontrol diberikan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru yaitu ceramah dan tanya jawab.

2. Kondisi Setelah dilakukan Perlakuan

Setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan *gadget* dan kelompok kontrol diberikan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 81,07 pada kategori sangat baik dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 70,71 pada kategori baik. Kelompok eksperimen mengalami perubahan hasil belajar dari rata-rata *pretest* 62,50 menjadi 81,07 pada *posttest*. Kelompok kontrol mengalami

perubahan hasil belajar dari rata-rata *pretest* 63,57 menjadi 70,71 pada *posttest*. Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh kelompok kontrol.

Setelah mendapatkan hasil *posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti kemudian menguji data dengan uji normalitas. Setelah ditemukan bahwa data berdistribusi normal, maka dilanjutkan ke tahap uji homogenitas agar data tersebut dapat diketahui homogen atau tidak, dan berdasarkan hasil output uji homogenitas maka ditemukan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Karena telah melewati tahap itu maka dilanjutkan ke tahap akhir yaitu menentukan hipotesis dengan *uji independent sample test*. Hasil *uji independent sample test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, sesuai dasar pengambilan keputusan *uji independent sample test*, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

3. Pengaruh *penggunaan gadget terhadap Hasil Belajar*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran menggunakan *gadget* terhadap hasil belajar PKn. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan *gadget* jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Nilai *pretest* hasil belajar pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,50 pada kategori cukup dan nilai *pretest* hasil belajar pada

kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,57 pada kategori cukup. Kondisi nilai *pretest* relatif sama karena kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional sebelum dilakukan penelitian, yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Pada saat penelitian berlangsung kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu untuk menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan *gadget*, untuk lebih jelas dalam proses pembelajaran kelompok eksperimen dapat dilihat dalam RPP pembelajaran yang menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan teknologi *gadget* pada lampiran.

Sedangkan proses pembelajaran kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab, untuk lebih jelas dalam proses pembelajaran kelompok kontrol dapat dilihat dalam lampiran RPP pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab pada lampiran 19.

Setelah melaksanakan proses pembelajaran, peserta didik mengerjakan *posttest*. Hasil *posttest* diperoleh rata-rata nilai akhir kelompok eksperimen sebesar 81,07 pada kategori sangat baik dan rata-rata nilai akhir kelompok kontrol sebesar 70,71 pada kategori baik. Kelompok eksperimen mengalami perubahan hasil belajar dari rata-rata *pretest* 62,50 menjadi 81,07 pada *posttest*. Kelompok kontrol mengalami perubahan hasil belajar dari rata-rata *pretest* 63,57 menjadi 70,71 pada *posttest*. Perbedaan hasil belajar pada kedua kelompok dikarenakan

pembelajaran yang berbeda yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Kenaikan hasil belajar pada kelompok eksperimen terjadi karena dalam proses pembelajaran menerapkan perlakuan (*treatment*) berupa strategi pembelajaran dengan menggunakan *Gadget*. Hal ini terlihat dari hasil uji *independent sample test* yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, sesuai dasar pengambilan keputusan uji *independent sample test*, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 81,07 lebih baik daripada hasil rata-rata nilai *pretest* yaitu 70,71.

4. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar

Penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini didapat hasil angket tentang penggunaan angket. Penggunaan *gadget* peserta didik di kelas eksperimen cukup tinggi ini terlihat dari persentase penggunaan *gadget* sehari-hari berada pada angka 71,43%. Demikian juga dengan keaktifan peserta didik menggunakan gadget pada saat proses pembelajaran yaitu 92,86% atau hampir seluruh peserta didik sudah aktif dalam penggunaan *gadget*. Dari hasil angket juga diperoleh hasil bahwa penggunaan *gadget* ternyata menurut peserta didik sangat berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan mereka yaitu sebanyak 67,86%. Adapula hasil angket yang menggambarkan bahwa penggunaan *gadget* lebih kepada alat komunikasi biasa sehingga mereka menjawab ragu-ragu 57,14%

Penggunaan *gadget* dalam mengerjakan tugas sekolah yaitu 64,26% dan yang masih ragu-ragu menggunakan *gadget* ada 3,57%. Penggunaan *gadget* dalam bermedia sosial juga terlihat cukup banyak yaitu berada di angka 35,71% dan penggunaan WA di angka 67,86%.

Untuk penggunaan aplikasi pada *gadget* terlihat sangat tinggi dari penggunaan penelusuran google search dalam mengerjakan tugas yaitu 75%. Untuk memanfaatkan *Ebook* dengan *mendownload* materi sudah ada 35,71%. Penggunaan *gadget* juga mereka lebih dari 3 jam perhari yaitu 32,14%. Dan menurut angket penggunaan *gadget* dirasakan peserta didik dapat meningkatkan kreativitas mereka sebanyak 60,71%.

Berdasarkan hasil eksperimen *posttest* kelas hasil *pretest* kelas eksperimen terlihat hasil belajar peserta didik masih berada di angka rata-rata 62,50 dan setelah penggunaan *gadget* di *posttest* kelas eksperimen terlihat adanya peningkatan hasil belajar yaitu dengan rata-rata 81,07. Ini menunjukkan bahwa ternyata ada pengaruh yang signifikan dari hasil penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagian besar peserta didik sudah merasakan manfaat penggunaan *gadget* tersebut untuk memudahkan mereka dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol di mana hasil *posttest* kelompok eksperimen lebih besar yaitu 81,07 dari pada hasil *posttest* kelompok kontrol yaitu 70,71. Maka dapat dinyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan *gadget* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar

PKn.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Miarso (2007) dalam Sumantri (2015:303) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Selain pendapat di atas, juga sejalan dengan penelitian sebelumnya seperti penelitian Andi Taufik Hidayat, Aulia Handayani, dan Chusna Oktavia Rohmah mengenai penggunaan *Gadget* pada peserta didik dan hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut menunjukkan hasil bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi hasil belajar PKn peserta didik di kelas V SD Inpres Watu-Watu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Meskipun hasil penelitian terdahulu hanya berfokus pada bentuk penggunaan *gadget*, interaksi sosial, dan minat belajar peserta didik. Akan tetapi terbukti bahwa hasil penelitian ini juga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hal ini tidak terlepas dari pernyataan dari Balitbang tentang fungsi *gadget* antara lain: 1) sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, 2) sebagai penunjang bisnis, 3) sebagai pengubah batas sosial masyarakat, dan 4) sebagai alat penghilang stres. Jika intensitasnya tidak diikuti dengan penggunaan yang tepat, khususnya untuk peserta didik yang masih duduk di bangku SD, hal tersebut dapat memengaruhi minat belajarnya sehingga hasil belajar mereka juga dapat berpengaruh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa mengalami peningkatan dari 62,50 menjadi 81,07.
2. Terdapat pengaruh dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Hal ini terlihat dari observasi aktivitas peserta didik yang mengalami peningkatan dari kategori baik (B) menjadi sangat baik (A).
3. Hasil belajar peserta didik setelah *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilaksanakan peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Guru diharapkan menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan teknologi *gadget* dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas karena dinilai lebih efektif terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional yang biasa digunakan oleh guru yaitu ceramah dan tanya jawab.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang berminat meneliti tentang strategi pembelajaran dengan menggunakan teknologi *gadget* lebih memperhatikan variasi dari perlengkapan eksperimen agar lebih menarik dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Buchari. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Cet. V; Bandung: Alfabet
- Al-Qur'an. 2002. *Al-Qur'an dan Terjemahan Al-Muhaimin*, Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an Departemen Agama RI. Agus, Suprijono. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
-----, 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Cet. XIII. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Jasmadi. 2004. *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet.: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, dan Download* Edisi I. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Miftahul. 2013. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Purwanto, Ngalm. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Cet. V. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Cet. III. Yogyakarta: Celeban Timur UH III/ 548.
- Ruseffendi. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*. Surabaya: Gema Pratama Pustaka.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, E. 2002. *Strategi Mengajar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.

- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, Eveline & Nara, Hartini. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Soenarto. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafinda Persada.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. IV. Bandung: CV. Alfabeta.
- . 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. XXII; Bandung: CV. Alfabeta.
- Suherman, E dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Kontemporer di SD*. Bandung: JICA.
- Suparman. 1993. *Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, U.S. 2013. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian: Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, Edisi Revisi. Cet. II. Jakarta: Change Publication.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutawidjaya & Aisyah. 2007. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jogjakarta: Kata Pena.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. 2013. Bandung: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. 2013. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Anwar. 2010. *Modul Pembelajaran Berbasis Media di Sekolah Dasar* (Online), Jurnal (Online), Vol. 3, No. 1, (<http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=6899>, diakses 23 Desember 2019).
- Borg, W.R & Gall, M. D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York: longman Jurnal Elektronik Pengaruh Smartphone dalam Meningkatkan Hasil belajar, (Online). Vol3, No.3

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/download/5912/4122>, diakses 9 Januari 2020)



ANGKET PENELITIAN

NO	NAMA	Nomor Indikator Angket dan Skor															Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	AHMAD SABAR	4	2	4	5	1	4	2	1	2	5	5	2	1	5	1	44
2.	ARNI ARFAH	4	2	3	3	2	2	2	2	3	5	5	2	3	2	1	41
3.	FATIMAH ZAHRA SYAFRUDDIN	4	3	4	5	1	3	1	1	2	4	4	2	2	1	2	39
4.	HAERUL FADLI	4	2	4	4	2	3	1	2	2	4	4	3	2	2	1	40
5.	KHUSNUL KHOTIMAH	3	2	5	5	2	3	2	2	3	5	4	1	1	1	2	41
6.	M. RAHMAT HIDAYAT	4	2	4	4	2	3	1	1	2	4	4	3	2	2	1	39
7.	M. RIEZQI NURIL FATIHASAN	4	2	4	5	2	4	2	1	2	5	5	2	5	1	2	46
8.	MUH. ANUGRAH PRATAMA	3	2	4	5	2	4	1	2	1	2	5	5	2	2	1	41
9.	MUH. FATIR	4	2	2	4	1	3	1	2	2	4	4	3	2	2	1	37
10.	MUH. JALIL ARDHAN	4	2	2	4	2	3	2	2	2	4	4	3	2	2	1	39
11.	MUH. YUSUF PRATAMA	4	1	4	5	1	3	1	1	5	5	5	1	3	1	2	42
12.	MUHAMMAD ASWAR	4	2	4	4	2	3	1	2	2	4	4	3	2	2	1	40
13.	MUTAHHARA	4	3	4	3	2	3	1	3	1	5	5	2	4	1	1	42
14.	NUR ALIYAH AZIZAH	4	3	4	5	2	3	1	2	1	5	5	2	3	2	1	43
15.	NUR AYU HIDAYAT	3	5	3	5	2	3	2	2	1	5	5	1	3	5	1	46
16.	NURJANNAH	5	5	4	5	2	2	2	2	2	5	5	2	5	5	2	53
17.	NUR RAHMADANI	4	4	4	5	2	4	1	2	1	5	5	3	2	3	2	47
18.	NUR ULFIAH DAHLAN	3	5	3	5	2	3	2	1	1	5	5	1	3	5	1	45
19.	PUTRI AMELIA WATI	3	5	3	5	1	3	2	2	1	5	5	1	3	5	1	45
20.	PUTRI NUR AZIFAH	5	4	5	5	2	3	2	2	5	5	5	2	5	3	2	55
21.	RESKY ARDIANSYAH	3	5	3	5	2	3	2	2	1	5	5	1	3	5	1	46
22.	RISKA	5	3	4	5	1	4	1	1	4	5	5	2	3	4	2	49
23.	RISKAWATI	4	5	4	5	1	4	2	2	3	5	5	2	2	4	2	50
24.	SAAHIRAH	4	3	3	4	2	4	2	2	1	3	5	3	5	3	2	46
25.	SAKINA	5	2	3	5	1	5	1	1	3	4	5	1	4	4	1	45
26.	SARTIKA	4	5	4	5	2	4	2	1	3	5	5	1	2	4	2	49
27.	SERINA NURZAHIRA	3	5	5	4	1	5	2	2	1	5	5	3	2	5	1	49
28.	WARDAH	3	2	5	5	2	3	2	2	2	5	5	1	1	2	1	41
Jumlah		108	88	105	129	47	94	44	48	59	128	133	58	77	83	39	1240

REKAPITULASI RESPONDEN TIAP SKALA PENILAIAN

Skala	No. Indikator Angket														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
SS(5)	4	8	4	19	0	2	0	0	2	19	21	1	4	7	0
S(4)	16	2	15	7	0	8	0	0	1	7	7	0	2	4	0
R(3)	8	5	7	2	0	16	0	1	5	1	0	8	8	3	0
TS(2)	0	12	2	0	19	2	16	18	10	1	0	10	11	9	11
STS(1)	0	1	0	0	9	0	12	9	10	0	0	9	3	5	17

$$\text{Persentase Skala} = \frac{\text{Jumlah Responden}}{\text{Jumlah Keseluruhan Responden}} \times 100\%$$

No. Indikator Angket	SS	S	R	TS	STS
1.	14,29%	57,14%	28,57%	0%	0%
2.	28,57%	7,14%	17,86%	42,86%	3,57%
3.	14,29%	53,57%	25%	7,14%	0%
4.	67,86%	25%	7,14%	0%	0%
5.	0%	0%	0%	67,86%	32,14%
6.	7,14%	28,57%	57,14%	7,14%	0%
7.	0%	0%	0%	57,14%	10,71%
8.	0%	0%	3,57%	64,26%	32,14%
9.	7,14%	3,57%	17,86%	35,71%	35,71%
10.	67,86%	25%	3,57%	3,57%	0%
11.	75%	25%	0%	0%	0%
12.	3,57%	0%	28,57%	35,71%	32,14%
13.	14,29%	7,14%	28,57%	39,26%	10,71%
14.	25%	14,29%	10,71%	32,14%	17,86%
15.	0%	0%	0%	39,29%	60,71%

DOKUMENTASI PENELITIAN

Foto kegiatan pembelajaran Kelas Eksperimen



Mengerjakan soal pretest



Kegiatan pembelajaran menggunakan gadget

Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol



Mengerjakan soal pretest



Kegiatan pembelajaran

DAFTAR NILAI PRETEST KELAS EKSPERIMEN

KKM: 70

No.	NAMA	SKOR NILAI	KET.
1	AHMAD SABAR	70	Tuntas
2	ARNI ARFAH	70	Tuntas
3	FATIMAH ZAHRA SYAFRUDDIN	50	Tidak Tuntas
4	HAERUL FADLI	50	Tidak Tuntas
5	KHUSNUL KHOTIMAH	60	Tidak Tuntas
6	M. RAHMAT HIDAYAT	60	Tidak Tuntas
7	M. RIEZQI NURIL FATIHASAN	70	Tuntas
8	MUH. ANUGRAH PRATAMA	70	Tuntas
9	MUH. FATIR	70	Tuntas
10	MUH. JALIL ARDHAN	60	Tidak Tuntas
11	MUH. YUSUF PRATAMA	70	Tuntas
12	MUHAMMAD ASWAR	60	Tidak Tuntas
13	MUTAHHARA	70	Tuntas
14	NUR ALIYAH AZIZAH	60	Tidak Tuntas
15	NUR AYU HIDAYAT	50	Tidak Tuntas
16	NURJANNAH	60	Tidak Tuntas
17	NUR RAHMADANI	70	Tuntas
18	NUR ULFIAH DAHLAN	70	Tuntas
19	PUTRI AMELIA WATI	60	Tidak Tuntas
20	PUTRI NUR AZIFAH	50	Tidak Tuntas
21	RESKY ARDIANSYAH	60	Tidak Tuntas
22	RISK	60	Tidak Tuntas
23	RISKAWATI	60	Tidak Tuntas
24	SAAHIRAH	60	Tidak Tuntas
25	SAKINA	60	Tidak Tuntas
26	SARTIKA	80	Tuntas
27	SERINA NURZAHIRA	60	Tidak Tuntas
28	WARDAH	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1750	
Rata-Rata		62.50	

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai Keseluruhan}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{1750}{28} = 62.50$$

DAFTAR NILAI POST TEST KELAS EKSPERIMEN

KKM: 70

No.	NAMA	SKOR NILAI	KET.
1	AHMAD SABAR	80	Tuntas
2	ARNI ARFAH	90	Tuntas
3	FATIMAH ZAHRA SYAFRUDDIN	80	Tuntas
4	HAERUL FADLI	70	Tuntas
5	KHUSNUL KHOTIMAH	80	Tuntas
6	M. RAHMAT HIDAYAT	80	Tuntas
7	M. RIEZQI NURIL FATIHASAN	100	Tuntas
8	MUH. ANUGRAH PRATAMA	60	Tidak Tuntas
9	MUH, FATIR	90	Tuntas
10	MUN. JALIL ARDHAN	60	Tidak Tuntas
11	MUH. YUSUF PRATAMA	90	Tuntas
12	MUHAMMAD ASWAR	70	Tuntas
13	MUTAHHARA	90	Tuntas
14	NUR ALIYAH AZIZAH	80	Tuntas
15	NUR AYU HIDAYAT	90	Tuntas
16	NURJANNAH	90	Tuntas
17	NUR RAHMADANI	80	Tuntas
18	NUR ULFIAH DAHLAN	90	Tuntas
19	PUTRI AMELIA WATI	80	Tuntas
20	PUTRI NUR AZIFAH	60	Tidak Tuntas
21	RESKY ARDIANSYA	60	Tidak Tuntas
22	RISKA	80	Tuntas
23	RISKAWATI	90	Tuntas
24	SAAHIRAH	70	Tuntas
25	SAKINA	90	Tuntas
26	SARTIKA	90	Tuntas
27	SERINA NURZAHIRA	80	Tuntas
28	WARDAH	100	Tuntas
29	WIDIA MEIRANI	-	-
Jumlah		2270	
Rata-Rata		81,07	

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai Keseluruhan}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{2270}{28} = 81,07$$

POSTEST KELAS KONTROL

KKM: 70

No.	NAMA	SKOR NILAI	KET.
1	ADELIA RESKI	90	Tuntas
2	AINUR RIDHO	80	Tuntas
3	AL IKHSAN	60	Tidak Tuntas
4	ALISA RAMADHAN	70	Tuntas
5	DIMAS PUTRA PRATAMA	80	Tuntas
6	FATIMAH ZAHRA	60	Tidak Tuntas
7	IRHAM ZAINUDDIN	90	Tuntas
8	KAMILA	60	Tidak Tuntas
9	MUH. AKRAM	80	Tuntas
10	MUH. IMRAN	60	Tidak Tuntas
11	MUH. NURUL ILAHI	70	Tuntas
12	MUH. WILDAN	70	Tuntas
13	NUR HAFISA	90	Tuntas
14	NUR IKSYAM	80	Tuntas
15	NURHAKIKI	60	Tidak Tuntas
16	NURINAYA	80	Tuntas
17	NURISTIFANI	60	Tidak Tuntas
18	NURUL AULIA	50	Tidak Tuntas
19	NURUL HIKMAH	80	Tuntas
20	PERTIWI	60	Tidak Tuntas
21	MUH. RIDWAN AL RAISIAN	60	Tidak Tuntas
22	SITI SAHRA	60	Tidak Tuntas
23	SRI WAHYUNI	80	Tuntas
24	SUCI WIDYAWATI	70	Tuntas
25	SYAQILA NUR ANNISA	60	Tidak Tuntas
26	WANDA	80	Tuntas
27	YUSRAN	60	Tidak Tuntas
28	ZAKHI IRSYAM	80	Tuntas
Jumlah		1980	TUNTAS
Rata-Rata		70,71	

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai Keseluruhan}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{1980}{28} = 70.71$$

PRETEST KELAS KONTROL

KKM: 70

No.	NAMA	SKOR NILAI	KET.
1	ADELIA RESKI	60	Tidak Tuntas
2	AINUR RIDHO	70	Tuntas
3	AL IKHSAN	50	Tidak Tuntas
4	ALISA RAMADHAN	60	Tidak Tuntas
5	DIMAS PUTRA PRATAMA	60	Tidak Tuntas
6	FATIMAH ZAHRA	60	Tidak Tuntas
7	IRHAM ZAINUDDIN	80	Tuntas
8	KAMILA	60	Tidak Tuntas
9	MUH. AKRAM	60	Tidak Tuntas
10	MUH. IMRAN	50	Tidak Tuntas
11	MUH. NURUL ILAHI	60	Tidak Tuntas
12	MUH. WILDAN	70	Tuntas
13	NUR HAFISA	70	Tuntas
14	NUR IKSYAM	70	Tuntas
15	NURHAKIKI	60	Tidak Tuntas
16	NURINAYA	70	Tuntas
17	NURISTIFANI	60	Tidak Tuntas
18	NURUL AULIA	60	Tidak Tuntas
19	NURUL HIKMAH	80	Tuntas
20	PERTIWI	70	Tuntas
21	MUH. RIDWAN AL RAISIAN	60	Tidak Tuntas
22	SITI SAHRA	60	Tidak Tuntas
23	SRI WAHYUNI	70	Tuntas
24	SUCI WIDYAWATI	70	Tuntas
25	SYAQILA NUR ANNISA	60	Tidak Tuntas
26	WANDA	70	Tuntas
27	YUSRAN	60	Tidak Tuntas
28	ZAKHI IRSYAM	50	Tidak Tuntas
Jumlah		1765	TIDAK TUNTAS
Rata-Rata		65.37	

$$Rata - Rata = \frac{Jumlah\ Nilai\ Keseluruhan}{Jumlah\ Siswa}$$

$$Rata - Rata = \frac{1780}{28} = 63,57$$

OUTPUT SPSS V.22

Statistics

		Pretest Kontrol	Posttest Kontrol	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
N	Valid	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0
Mean		63.57	70.71	62.50	81.07
Std. Error of Mean		1.474	2.178	1.420	2.203
Median		60.00	70.00	60.00	80.00
Mode		60	60	60	90
Std. Deviation		7.800	11.524	7.515	11.655
Variance		60.847	132.804	56.481	135.847
Skewness		.262	.164	.106	-.525
Std. Error of Skewness		.441	.441	.441	.441
Kurtosis		-.052	-1.237	-.167	-.471
Std. Error of Kurtosis		.858	.858	.858	.858
Range		30	40	30	40
Minimum		50	50	50	60
Maximum		80	90	80	100
Sum		1780	1980	1750	2270
Percentiles	25	60.00	60.00	60.00	72.50
	50	60.00	70.00	60.00	80.00
	75	70.00	80.00	70.00	90.00

Pretest Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	3	10.7	10.7	10.7
	60	14	50.0	50.0	60.7
	70	9	32.1	32.1	92.9
	80	2	7.1	7.1	100.0
Total		28	100.0	100.0	

Posttest Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.6	3.6	3.6
	60	11	39.3	39.3	42.9
	70	4	14.3	14.3	57.1
	80	9	32.1	32.1	89.3
	90	3	10.7	10.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Pretest Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	4	14.3	14.3	14.3
	60	14	50.0	50.0	64.3
	70	9	32.1	32.1	96.4
	80	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Posttest Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	4	14.3	14.3	14.3
	70	3	10.7	10.7	25.0
	80	9	32.1	32.1	57.1
	90	10	35.7	35.7	92.9
	100	2	7.1	7.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Tests of Normality

	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post	KONTROL	.117	28	.200	.975	28	.853
	EKSPERIMEN	.213	28	.430	.884	28	.993

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
AWAL	.131	1	54	.719
AKHIR	.377	1	54	.542

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Post	Equal variances assumed	.377	.542	-3.344	54	.002	-10.357	3.098	-16.567	-4.147
	Equal variances not assumed			-3.344	53.993	.002	-10.357	3.098	-16.567	-4.147

RPP KELAS EKSPERIMEN



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SD Inpres Watu-Watu
 Kelas / Semester : 5 (Lima)/ 2 (Dua)
 Tema : 8. Lingkungan Sahabat Kita
 Sub Tema : 1. Manusia dan Lingkungan
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPkn, IPS
 Pertemuan ke : 1
 Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (4 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan 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

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.8	Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1	Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi.
		3.8.2	Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi.
4.8	Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8.1	Menceritakan kembali peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat.
		4.8.2	Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi.

Muatan: PPkn

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
1.3	Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	1.3.1	Menerima Keragaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa..
		1.3.2	Menjaga keragaman sosial budaya masyarakat
2.3.	Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	2.3.1	Menerapkan sikap toleran dalam keberagaman sosial masyarakat.
		2.3.2	Mengikuti keberagaman sosial budaya masyarakat.
3.3	Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1	Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
		3.3.2	Mengetahui keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

4.3	Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 4.3.2	Menyebutkan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia. Melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia
-----	---	----------------	--

Muatan: IPS

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.3	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.3.1 3.3.2	Menjelaskan macam-macam peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat. Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.
4.3	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 4.3.2	Menyebutkan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. Mendemonstrasikan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

C. SUMBER BELAJAR

- Buku teks : Heny Kusumawati, Widia Pekerti, Daru Wahyuni, dkk. 2017. Buku Peserta didik SD Kelas 5 Tema 8. Lingkungan Sahabat Kita. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Gadget (HP)
- Google
- Lingkungan Sekitar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik mampu mengidentifikasi peristiwa pada teks.
2. Melalui kegiatan pengamatan, peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
3. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik mampu menunjukkan sikap toleransi yang dapat dilakukan dalam keragaman sosial budaya di Indonesia.
4. Melalui kegiatan mengamati, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks bacaan yang berjudul “Rumah Betang Uluk Palin”.
2. Teks bacaan yang berjudul “Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia”.
3. Teks bacaan yang berjudul “Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam”.
4. Keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
5. Sikap-sikap toleransi dalam keragaman sosial budaya di Indonesia.
6. Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

F. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Scientific* (mengamat, menanya, megumpulkan informasi, eksperimen, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan). Dan PSE
- Strategi : *Cooperative Learning* menggunakan media *gadget*

- Metode : Ceramah, Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<p>1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi).</p> <p>PSE</p> <p>2. Kesadaran diri-Pengenalan Emosi Peserta didik memilih emoji yang ditampilkan guru pada layar LCD yang mewakili perasaan hari ini. Setelah itu berdiskusi terkait apa yang menjadi alasan dari setiap perasaan.</p> <p>PSE</p> <p>3. Pembelajaran diawali dengan kesadaran penuh (mindfulness) dengan melakukan teknik STOP, agar peserta didik merasa rileks dan semangat mengikuti pembelajaran. Langkah-langkah yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengarahkan peserta didik untuk berhenti sejenak melakukan aktivitas apapun dengan posisi duduk yang rileks, badan ditegakkan dan tangan di atas paha. Memutar musik rileks, lalu mengajak peserta didik menghirup udara dari hidung, merasakan udara masuk ke hidung, lalu membuat nafas secara perlahan-lahan dari mulut. Lakukan aktivitas tersebut 3-5 kali sampai merasa segar dan rileks. Menjelaskan manfaat aktivitas Mindfullness dengan teknik STOP Lalu melanjutkan aktivitas belajar <p>4. Guru menanyakan kondisi peserta didik serta mengingatkan untuk selalu menjaga kesehatan dengan cara rajin mencuci tangan, menggunakan masker apabila keluar rumah dan menjaga jarak pasca covid-19. (Motivasi)</p> <p>5. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi).</p> <p>6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)</p> <p>7. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”Manusia dan Lingkungan”.(Mandiri)</p> <p>8. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi</p>	15 menit

	kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. (<i>Communication</i>)	
Inti	<p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak peserta didik membaca pengantar tentang keragaman budaya di Indonesia kemudian peserta didik dapat diajak bertanya jawab mengenai keragaman yang diketahuinya. • Peserta didik membaca teks “Rumah Betang Uluk Palin”. (Literasi) • Peserta didik diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan, <p>Kegiatan Berdiskusi dan Menggunakan Gadget</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok terdiri atas 4-5 orang setiap kelompok. • Bersama kelompoknya, peserta didik berdiskusi mengenai peristiwa pada bacaan dan keunikan Rumah Betang. • Setiap kelompok diminta mencari informasi di internet menggunakan <i>gadget</i> tentang upacara adat di Sulawesi Selatan kemudian mendiskusikan keunikan dari upacara adat tersebut. • Selanjutnya secara bergantian setiap kelompok membacakan hasil diskusinya. Jika ada perbedaan hasil diskusi dari tiap-tiap kelompok, guru dapat meminta peserta didik mendiskusikan perbedaan itu. • Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang mengurutkan dan menuliskan urutan peristiwa pada teks (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) serta menelaah keragaman sosial budaya dalam masyarakat Indonesia (PPKn KD 3.3 dan 4.3). (Critical Thinking and Problem Formulation) <p>Ayo Membaca dan Eksplorasi melalui Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca teks “Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia” dengan cermat. (Literasi) • Peserta didik diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan, Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang isi bacaan teks nonfiksi (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8) dan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia (PPKn KD 3.3 dan 4.3). • Peserta didik bersama teman kelompoknya mencari informasi di internet mengenai keragaman budaya bangsa di Wilayah Indonesia. • Setiap kelompok diberi tugas yang berbeda menuliskan keragaman budaya di Indonesia, kemudian menuliskan informasi tersebut pada kertas Karton dan memajang informasi tersebut. • Tiap anggota kelompok berkeliling ke kelompok lain untuk memperoleh dan mencatat informasi dari kelompok yang didatangi. • Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan informasi yang diperoleh dari kelompok lain. 	120 menit

Kegiatan Bermain Peran

- Dengan kelompoknya, peserta didik mendiskusikan sikap toleransi yang dapat dilakukan dalam keragaman budaya masyarakat Indonesia.
- Setiap kelompok membuat naskah drama pendek tentang sikap toleransi.
- Selanjutnya, setiap kelompok memeragakan naskah drama yang telah dibuat.
- Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang sikap toleransi terhadap keragaman sosial budaya masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3).

(Creativity and Innovation)

Kegiatan Membaca

- Peserta didik membaca senyap bacaan “Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam”. **(Literasi)**
- Peserta didik diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan. **(Collaburation)**
- Peserta didik diajak bertanya jawab mengenai jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya.
- Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia (IPS KD 3.3).

Kegiatan Mengamati

- Peserta didik mengamati jenis-jenis usaha di lingkungan sekitar yang mengolah sumber daya alam. Dalam melaksanakan kegiatan ini peserta didik dapat dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan daerah tempat tinggal. Setiap kelompok menuliskan jenis-jenis usaha yang terdapat di daerah tempat tinggalnya. **(Gotong Royong)**

Kegiatan Bercerita

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil kegiatan pengamatannya di depan kelompok-kelompok lain.
- Peserta didik menyimpulkan keragaman sosial di lingkungannya dari jenis-jenis usaha masyarakatnya.
- Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang keragaman jenis usaha masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3 dan PPKn KD 3.3 dan 4.3).

(Creativity and Innovation)

Penutup

- a. Peserta didik bersama guru membuat rangkuman/ kesimpulan dari kegiatan hari ini.

Kegiatan Renungan

- b. Sebagai kegiatan penutup, guru memimpin diskusi kelas dan membantu peserta didik dalam membuat simpulan umum. Peserta didik diminta untuk merefleksikan sikap, pengetahuan, dan keterampilan tentang kegiatan-kegiatan yang terkait dengan materi

15 menit

	<p>pembelajaran hari itu Bersama orang tua, peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati bentuk sikap-sikap toleransi atas keragaman budaya di lingkungan tempat tinggalnya. 2. Mengidentifikasi kebutuhan dalam keluarga yang memanfaatkan hasil dari usaha bidang agraria. <p>Peserta didik menuliskan hasil kegiatan, lalu pada pertemuan berikut membacakan tulisannya di hadapan guru dan peserta didik-peserta didik lain dalam kelas.</p> <p>c. Salam dan do'a penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik. (Religius)</p>	
--	---	--

H. PENILAIAN

a. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan peserta didik dalam sikap disiplin, berani, jujur, dan tanggung jawab.

b. Penilaian pengetahuan : Lisan dan tertulis

c. Keterampilan : Membuat Laporan Hasil Pengamatan

<i>Catatan Guru / Refleksi</i>	
.....	
1. Masalah	
2. Ide Baru	
3. Momen Spesial	

Mengetahui
Kepala SD Inpres Watu-Watu

Watu-Watu, 2022
Peneliti,

ALISYAHBANA, S.Pd.
NIP. 196210061984111002

SURIANI, S.Pd.
NIP.198105122005022007

LAMPIRAN

PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Strategi:
Observasi

- Alat: Catatan Anekdotal

Nama Peserta Didik	Tanggal/ Catatan sikap	Tanggal/ Catatan sikap	Tanggal/ Catatan sikap	Tanggal/ Catatan sikap	Tanggal/ Catatan sikap

2. Penilaian Pengetahuan

Berdikusi tentang isi suatu teks.

Bentuk Penilaian: Kinerja

Instrumen Penilaian: Rubrik

Kompetensi Dasar:

- Bahasa Indonesia: 3.8 dan 4.8
- PKn: 3.3 dan 4.3

Tujuan Kegiatan Penilaian:

- Mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam mengidentifikasi peristiwa dan mengidentifikasi keberagaman budaya dalam masyarakat dari bacaan.

No.	Nama Peserta Didik	Mengidentifikasi Peristiwa dalam Bacaan	Mengidentifikasi Keunikan Suatu Budaya	Keaktifan Mengemukakan Pendapat	Keterampilan Berbicara dalam Berdiskusi
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
dst					

Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang mengidentifikasi peristiwa dalam bacaan	Dapat menyebutkan semua peristiwa dalam bacaan dengan benar tanpa bantuan guru.	Dapat menyebutkan semua peristiwa dalam bacaan dengan sedikit bantuan guru.	Dapat menyebutkan beberapa peristiwa dalam bacaan dengan bantuan guru.	Tidak dapat menyebutkan peristiwa dalam bacaan.
Pengetahuan tentang mengidentifikasi keunikan suatu budaya	Dapat menyebutkan semua keunikan suatu budaya tanpa bantuan guru.	Dapat menyebutkan semua keunikan suatu budaya dengan sedikit bantuan guru.	Dapat menyebutkan beberapa keunikan suatu budaya dengan bantuan guru.	Tidak dapat menyebutkan keunikan suatu budaya.
Keaktifan dalam mengemukakan pendapat	Selalu aktif mengemukakan pendapat dari awal hingga akhir diskusi.	Kadang tidak aktif dalam mengemukakan pendapat.	Kurang aktif dalam mengemukakan pendapat.	Tidak aktif dalam mengemukakan pendapat.
Keterampilan berbicara dalam berdiskusi	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dipahami.	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dipahami	Pengucapan kalimat di beberapa bagian kurang jelas dan kurang dapat dipahami.	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dipahami.

3. Penilaian Keterampilan: Membuat Laporan Hasil Pengamatan.

Bentuk Penilaian: Penugasan

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD: IPS 3.3 dan 4.3

KD PKn 3.3 dan 4.3

Tujuan Kegiatan Penilaian:

Mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa dalam membuat laporan hasil pengamatan atas jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya.

No.	Nama Peserta Didik	Kelengkapan Laporan	Keterbacaan Laporan
1.			
2.			
3.			
dst			

Rubrik membuat laporan hasil pengamatan
 Bentuk Penilaian: Penugasan
 Instrumen Penilaian: Rubrik
 IPS: KD 3.3 dan 4.3
 PPKn: KD 3.3 dan 4.3

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Kelengkapan Laporan	Peserta didik dapat membuat laporan dengan mencatumkan judul laporan, tujuan, isi laporan, dan kesimpulan dengan tepat.	Peserta didik dapat membuat laporan dengan mencatumkan judul laporan, tujuan, dan isi laporan dengan tepat.	Peserta didik dapat membuat laporan dengan mencatumkan judul laporan, isi laporan dengan tepat.	Peserta didik dapat membuat laporan dengan mencatumkan judul laporan, tujuan laporan dengan tepat.
Keterbacaan Laporan	Peserta didik dapat membuat laporan dengan rinci, runtut, dan benar.	Peserta didik dapat membuat laporan dengan rinci dan benar.	Peserta didik dapat membuat laporan dengan rinci.	Peserta didik dapat membuat laporan tetapi belum benar.

MATERI AJAR

Pembelajaran
3

Ada beragam budaya di Indonesia. Keragaman budaya terjadi di antaranya karena masyarakat menyesuaikan dengan lingkungan sekitar. Ada sebuah daerah yang memiliki keunikan budaya berupa rumah betang. Di daerah manakah itu? Ayo kita cari tahu.



Ayo Membaca



Rumah Betang Uluk Palin

Rumah betang (rumah panjang) uluk palin terletak di Kapuas Hulu, Kalimantan Barat. Rumah betang ini berukuran panjang 268 meter, tinggi 5-6 meter, dan memiliki 53 bilik rumah. Menurut data pada tahun 2007, rumah betang uluk palin dihuni lebih dari 500 jiwa yang terdiri atas sekitar 130 kepala keluarga. Tidak diketahui persis pada tahun berapa rumah betang ini pertama kali dibangun. Namun, diperkirakan rumah ini pertama kali didirikan oleh komunitas Tamambaloh Apalin pada tahun 1800-an. Kemudian, rumah betang ini pernah diperbaiki pada 1940-an karena kebakaran. Rumah betang ini juga telah tiga kali berpindah lokasi karena menyesuaikan dengan perubahan alur Sungai Uluk dan Sungai Nyabau akibat erosi.



Rumah betang uluk palin

Dalam tradisi Dayak, rumah betang—dan hutan—adalah pusat sekaligus bagian terpenting semesta kehidupan. Seperti jika kita mengucapkan kata "kampang", "palang", "rumah", rumah betanglah yang diingat oleh masyarakat Dayak. Bagi mereka, rumah betang juga merupakan pemersatu. Di sanalah mereka berkerabat dan bertradisi. Di rumah betanglah tradisi Dayak terpelihara. Rumah betang adalah kekayaan budaya Indonesia.

Namun, pada Sabtu 13 September 2014 malam rumah betang uluk palin terbakar. Tidak ada yang tersisa dari rumah betang yang terpanjang dan tertua di seantero Kalimantan itu. Masyarakat bersedih karena kehilangan tempat tinggal. Lebih dari itu, masyarakat Kalimantan bersedih karena rumah betang uluk palin merupakan cagar budaya yang sangat penting.

(Sumber: indonesiaindonesia.com)

Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia

Kekayaan budaya Indonesia karena berbagai suku bangsa yang ada. Kekayaan itu beragam bentuknya. Beberapa di antaranya berbentuk bahasa daerah, rumah tradisional, pakaian adat, dan kesenian daerah berupa tari-tarian, alat musik, lagu-lagu, dan upacara adat. Semua budaya tersebut menjadi ciri khas tiap-tiap daerah. Berikut contoh budaya daerah di Indonesia.

1. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa daerah setempat. Dengan demikian, keragaman suku menghasilkan bahasa yang beragam. Perhatikan contoh keragaman kata akibat keragaman bahasa daerah berikut.

Bahasa Indonesia	Bahasa Jawa	Bahasa Sunda	Bahasa Batak	Bahasa Papua
saya	aku, kula	abdi	aha	wa
rumah	omah	imah	bagas	ruma

Keragaman bahasa daerah tidak menimbulkan masalah antarsuku bangsa. Hal ini karena dalam komunikasi antarsuku bangsa digunakan bahasa Indonesia yang telah mampu mempersatukan perbedaan bahasa daerah.

2. Rumah Adat

Hampir setiap suku bangsa mempunyai bentuk rumah sebagai tempat tinggalnya yang berbeda-beda. Bangunan rumah setiap suku bangsa disesuaikan dengan kondisi alam. Nama rumah adat setiap daerah pun berbeda. Berikut nama beberapa rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia.

3. Pakaian Adat

Pakaian adat tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki negara Indonesia. Banyaknya suku-suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia, maka banyak pula baju adat yang dimiliki oleh setiap suku di seluruh provinsi Indonesia. Pakaian adat di Indonesia memiliki ciri-ciri khas dalam pembuatan atau dalam mengenakan pakaian adat tersebut. Berikut beberapa nama pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.

4. Kesenian Daerah

Kesenian daerah di wilayah Indonesia sangat beragam. Setiap suku bangsa memiliki kesenian khas terdiri atas tari-tarian dan lagu daerah.

Ayo Berdiskusi!

Karena telah mempelajari keragaman budaya di Indonesia, keragaman itu tentu diperlakukan sebagai budayanya di antara masyarakat Indonesia. Bagaimana sikap yang dapat kalian tempatkan alih-alih keragaman budaya masyarakat Indonesia? Diskusikan masalah tersebut dengan kelompok kalian! Sampaikan jawaban kalian kepada seluruh kelas!

Manakah di antara pakaian adat yang akan kalian sukai?





Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam

Untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat melakukan berbagai usaha. Berbagai kegiatan dan jenis usaha yang dilakukan menghasilkan barang dan jasa. Salah satu jenis usaha di masyarakat yaitu mengolah sumber daya alam dari lingkungan.

Kita mengenal berbagai bentuk kegiatan manusia dalam mengolah sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan hidup. Jenis usaha bidang produksi yang berespek dalam pengolahan sumber daya alam (hewan dan tumbuhan) disebut usaha agaris. Jenis usaha yang termasuk bidang agaris (pertanian dalam arti luas) antara lain perikanan, perkebunan, perhutanan, peternakan, dan perikanan.



Umumnya, usaha perikanan dan perkebunan dilakukan di daerah pedesaan karena lahannya masih luas. Namun, sekarang kita dapat melakukan usaha perikanan pada lahan sempit, misalnya dengan cara *hidroponik* (penanaman dengan media air) atau *vertikultur* (tana bercocok tanam dengan menata media tanam dalam wadah yang disusun secara vertikal). Tanah perikanan dikurangi sayur-sayur, buah-buahan, dan pelawaji. Lahan pertanian juga dimanfaatkan untuk perkebunan. Fungsi perkebunan di antaranya cangkik, jelly, karet, cokelat, tembakau, kopi, dan kelapa sawit.

Usaha di bidang peternakan membutuhkan lahan yang luas. Hewan-hewan yang dimanfaatkan antara lain sapi, kambing, domba, itik, dan ayam. Selain itu, ada juga peternakan ulat sutera. Kapseregang ulat sutera dapat menghasilkan serat bahan baku kain sutera.



Pemeliharaan ulat sutera

Kegiatan pertanian selanjutnya adalah perikanan. Usaha di bidang perikanan dapat dilakukan di daerah pantai atau bendungan/waduk. Akan tetapi, ada juga usaha perikanan yang memanfaatkan kolam-kolam di lahan persawahan.



Perikanan

Ada pula jenis usaha lain yang memanfaatkan secara langsung sumber daya alam. Jenis usaha ini disebut bidang usaha ekstraktif. Dalam bidang usaha ekstraktif, kita hanya mengambil sumber daya alam tanpa harus mengolahnya terlebih dahulu. Bidang usaha ekstraktif yaitu perburu, pertambangan, dan penebangan hutan.



Pertambangan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SD INPRES WATU-WATU
 Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
 Tema : 8. Lingkungan Sahabat Kita
 Sub Tema : 1. Manusia dan Lingkungan
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPkn, IPS
 Pertemuan ke : 2
 Alokasi waktu : 1 x pertemuan (4x35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan 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

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.8	Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1	Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi.
		3.8.2	Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi.
4.8	Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8.1	Menceritakan kembali peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat.
		4.8.2	Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi.

Muatan: PPkn

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
1.3	Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	1.3.1	Menerima Keragaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa..
		1.3.2	Menjaga keragaman sosial budaya masyarakat
2.3.	Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	2.3.1	Menerapkan sikap toleran dalam keberagaman sosial masyarakat.
		2.3.2	Mengikuti keberagaman sosial budaya masyarakat.
3.3	Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1	Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
		3.3.2	Mengetahui keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

4.3	Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	4.3.1	Menyebutkan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
		4.3.2	Melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia

Muatan: IPS

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.3	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.3.1	Menjelaskan macam-macam peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat.
		3.3.2	Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.
4.4	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1	Menyebutkan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.
		4.3.2	Mendemonstrasikan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

C. TUJUAN

1. Melalui kegiatan mengamati bacaan, peserta didik mampu menjelaskan jenis-jenis usaha masyarakat dalam bentuk peta pikiran.
2. Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha.
3. Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat menyatakan sikapnya terhadap keragaman jenis usaha dari keluarga teman-teman sekelasnya.

D. MATERI

- a. Teks bacaan yang berjudul “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia”.
- b. Jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat.
- c. Keragaman sosial masyarakat.
- d. Sikap terhadap keragaman jenis usaha dari keluarga teman –teman sekelas.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning* menggunakan *gadget* (HP)
 Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

- Buku teks: Heny Kusumawati, Widia Pekerti, Daru Wahyuni, dkk. 2017. Buku Siswa SD Kelas 5 Tema 8. Lingkungan Sahaat Kita. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lingkungn sekitr
- Gadget (HP)
- Internet (Google)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi). <p style="text-align: center;">PSE</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Kesadaran diri-Pengenalan Emosi Peserta didik memilih emoji yang ditampilkan guru pada layar LCD yang mewakili perasaan hari ini. Setelah itu berdiskusi terkait apa yang menjadi alasan dari setiap perasaan. <p style="text-align: center;">PSE</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pembelajaran diawali dengan kesadaran penuh (mindfulness) dengan melakukan teknik STOP, agar peserta didik merasa rileks dan semangat mengikuti pembelajaran. Langkah-langkah yaitu: <ol style="list-style-type: none"> d. Mengarahkan peserta didik untuk berhenti sejenak melakukan aktivitas apapun dengan posisi duduk yang rileks, badan ditegakkan dan tangan di atas paha. e. Memutar musik rileks, lalu mengajak peserta didik menghirup udara dari hidung, merasakan udara masuk ke hidung, lalu membuat nafas secara perlahan-lahan dari mulut. Lakukan aktivitas tersebut 3-5 kali sampai merasa segar dan rileks. f. Menjelaskan manfaat aktivitas Mindfulness dengan teknik STOP g. Lalu melanjutkan aktivitas belajar 4. Guru menanyakan kondisi peserta didik serta mengingatkan untuk selalu menjaga kesehatan dengan cara rajin mencuci tangan, menggunakan masker apabila keluar rumah dan menjaga jarak pasca covid-19. (Motivasi) 5. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi). 6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 7. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”<i>Manusia dan Lingkungan</i>”.(Mandiri) 8. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. (Communication) 	15 menit

<p>Inti</p>	<p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca teks “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia” pada buku peserta didik. (Literasi) • Peserta didik diajak bertanya jawab mengenai isi teks <p>Kegiatan Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat peta pikiran tentang jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia berdasarkan bacaan. • Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang jenis-jenis usaha ekonomi dalam masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3) dan urutan peristiwa pada teks (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8). <i>(Creativity and Innovation)</i> <p>Kegiatan Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok. Tiap kelompok terdiri atas 4-5 orang. • Tiap kelompok mencari informasi di internet menggunakan <i>gadget (HP)</i> mengenai jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia, kemudian menuliskan informasi tersebut. • Tiap kelompok berdiskusi menuliskan jenis usaha yang mungkin dilakukan keluarganya dalam bentuk tabel kemudian membandingkan jenis usaha yang dilakukan oleh keluarganya dengan informasi yang diperoleh melalui internet (<i>browser</i>). • Selanjutnya, bersama kelompok lain, peserta didik menuliskan banyaknya tiap jenis usaha yang dilakukan keluarga peserta didik. <i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i> <p>Kegiatan Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiap kelompok mendiskusikan sikap yang harus dikembangkan terhadap keragaman jenis usaha yang dilakukan keluarga peserta didik dalam satu kelas. • Tiap kelompok diberi kesempatan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. • Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang keragaman jenis usaha dalam masyarakat (IPS KD 3.3 dan 4.3) serta sikap toleransi atas keragaman sosial budaya dalam masyarakat (PPKn KD 3.3 dan 4.3). <i>(Creativity and Innovation)</i> 	<p>110 menit</p>
<p>Penutup</p>	<p>a. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ kesimpulan kegiatan hari itu.</p> <p>Kegiatan Renungan</p> <p>b. Sebagai kegiatan penutup, guru memimpin diskusi kelas dan membantu peserta didik dalam membuat simpulan umum tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran hari itu.</p>	<p>15 menit</p>

	<p>c. Peserta didik diminta untuk merefleksikan sikap pengetahuan, dan keterampilan yang terkait dengan materi pembelajaran hari itu.</p> <p>d. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik. (Religius)</p> <p>Bersama orang tua, peserta didik mengidentifikasi jenis-jenis usaha masyarakat sekitar tempat tinggal beserta produk yang dihasilkan dan manfaatnya. Pada pertemuan berikut, peserta didik menyajikan kepada guru dan teman-temannya di kelas.</p>
--	---

H. PENILAIAN

- Sikap (Observasi, Catatan anekdot)
 - Ketelitian dalam membaca teks
 - Menghargai perbedaan pendapat dengan orang lain.
 - Toleransi atas keragaman sosial
- Pengetahuan:
 - Jenis-jenis usaha masyarakat
 - Keragaman sosial masyarakat
- Keterampilan:
 - Membuat peta pikiran
 - Membuat laporan

Catatan Guru / Refleksi	
.....	
1. Masalah	
2. Ide Baru	
3. Momen Spesial	

Mengetahui
Kepala SD Inpres Watu-Watu

Watu-Watu, 2022
Peneliti,

ALISYAHBANA, S.Pd.
NIP. 196210061984111002

SURIANI, S.Pd.
NIP. 198105122005022007

LAMPIRAN

1. Membuat peta pikiran tentang jenis usaha masyarakat Indonesia

Bentuk Penilaian: Penugasan

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD IPS 3.3 dan 4.3

KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8

Tujuan Kegiatan Penilaian:

Mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam membuat peta pikiran tentang jenis usaha masyarakat Indonesia.

No.	Nama Peserta Didik	Kelengkapan Informasi	Keterbacaan Diagram (peta pikiran)
1.			
2.			
3.			
Dst.			

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Kelengkapan Informasi	Siswa menyajikan informasi dengan sangat lengkap tentang jenis usaha tanpa bantuan guru.	Siswa menyajikan informasi dengan lengkap tentang jenis usaha dengan sedikit bantuan guru.	Siswa menyajikan informasi dengan cukup lengkap tentang jenis usaha dengan bantuan guru.	Informasi yang disajikan tidak lengkap.
Keterbacaan Diagram (peta pikiran)	Siswa menyajikan informasi dengan membuat bagan sederhana secara lengkap, jelas, dan menggunakan kata kunci yang tepat.	Siswa menyajikan informasi dengan lengkap dan menggunakan kata kunci yang tepat dengan bantuan guru.	Siswa menyajikan informasi dengan cukup lengkap tanpa menggunakan kata kunci.	Siswa menyajikan informasi kurang lengkap.

2. Membuat laporan hasil diskusi

Bentuk Penilaian: Penugasan

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD Ilmu Pengetahuan Sosial 3.3 dan 4.3

KD Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan 3.3 dan 4.3

Tujuan Kegiatan Penilaian:

Mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam membuat laporan hasil diskusi atas jenis-jenis usaha keluarga peserta didik di kelas.

No.	Nama Peserta Didik	Kelengkapan Laporan	Keterbacaan Laporan
1.			
2.			
3.			
Dst.			

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Kelengkapan Laporan	Siswa dapat membuat laporan dengan mencatumkan judul laporan, tujuan, dan isi laporan, dan kesimpulan dengan tepat.	Siswa dapat membuat laporan dengan mencatumkan judul laporan, tujuan, dan isi laporan dengan tepat.	Siswa dapat membuat laporan dengan mencatumkan judul laporan, isi laporan dengan tepat.	Siswa dapat membuat laporan dengan mencatumkan judul laporan, tujuan laporan dengan tepat.
Keterbacaan Laporan	Siswa dapat membuat laporan dengan rinci, runtut, dan benar.	Siswa dapat membuat laporan dengan rinci dan benar.	Siswa dapat membuat laporan dengan rinci.	Siswa dapat membuat laporan tetapi belum benar.

MATERI AJAR





Jenis, Manfaat, dan Rantai Industri

Sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki usaha yang bergerak di bidang pertanian. Selain pertanian, ada bermacam-macam jenis usaha masyarakat Indonesia. Jenis usaha itu ada yang menghasilkan barang dan ada yang menghasilkan jasa. Berikut beberapa jenis usaha selain pertanian.

1. Perindustrian

Industri adalah kegiatan mengolah atau mengolah barang dengan menggunakan tenaga dan peralatan, misalnya mesin. Ada industri yang mengolah bahan baku atau mentah menjadi produk olahan. Ada industri yang hanya mengolah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi. Ada pula industri yang mengolah bahan setengah jadi menjadi bahan jadi.

Ada industri besar dan industri kecil. Industri besar menggunakan peralatan mahal. Para tenaga kerja dalam jumlah besar. Industri kecil menggunakan peralatan, mesin, dan tenaga kerja dalam jumlah lebih kecil. Contoh industri kecil, antara lain perajin mebel, pembuatan tahu atau tempe, dan perajin keramik. Contoh industri besar antara lain industri baja, industri mobil, dan industri tekstil.

2. Perdagangan

Perdagangan adalah semua hal yang berhubungan dengan kegiatan jual beli. Dalam perdagangan ada perdagangan baik milik, pedagang memiliki barang atau jasa dan semua kegiatan pada usaha itu sendiri, bagaimana menjualnya ke tempat lain dengan tujuan memperoleh keuntungan.

Tempat adanya perdagangan, setiap orang harus memproduksi sendiri sesuai kebutuhan hidupnya. Dengan adanya perdagangan, produsen menjual hasil produksinya pada konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan antara lain bahan makanan, pakaian, hewan, barang elektronik, kendaraan bermotor, dan sebagainya.



Kegiatan jual beli di pasar



Keuntungan belanja di toko swalayan

5. Jasa

Jasa adalah segala aktivitas atau manfaat yang ditawarkan kepada orang lain (konsumen). Meskipun tidak menghasilkan barang seperti misalnya industri konfeksi menghasilkan pakaian, Usaha jasa memberikan pelayanan kepada konsumen. Contoh pekerjaan yang menjual jasa adalah guru, perawat, dokter, montir mobil, jasa keuangan, pemandu wisata, dan sebagainya.



Gawat perawat rumah sakit



Guru mengajar



INSTRUMEN PENELITIAN



ANGKET PENELITIAN

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
Jenis Kelamin :
No. Induk / Absen :
Mata Pelajaran :
Kelas :

B. PETUNJUK PENGISIAN

a. Petunjuk Umum :

Angket ini hanya untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan berpengaruh terhadap reputasi anda di sekolah ini. Silahkan mengisi dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya berdasarkan pikiran anda dan sesuai dengan yang anda alami :

- i. Tulis identitas anda di atas pada lembar angket
- ii. Baca setiap nomor dengan seksama
- iii. Bila ada sesuatu yang kurang jelas mohon ditanyakan kepada peneliti

b. Petunjuk Khusus

Tuliskan pendapat anda terhadap setiap pernyataan/pertanyaan dengan cara member tanda ceklist (√) pada kolom yang telah disediakan yakni; SS=Sangat Setuju, S=Setuju, R=Ragu-ragu, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

C. Angket Pengaruh *Gadget*

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> 3 kali dalam sehari					
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> kurang dari 3 kali dalam sehari					
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 kali dalam sehari					
4.	Saya aktif menggunakan <i>gadget</i> , setiap hari ketika pembelajaran					

	daring					
5.	Saya <i>tidak</i> menggunakan <i>gadget</i> untuk menambah ilmu pengetahuan saya					
6.	Saya lebih sering menggunakan <i>gadget</i> untuk berkomunikasi dengan orang lain karena lebih memudahkan					
7.	<i>Gadget tidak</i> memudahkan saya dalam mendapatkan informasi					
8.	Saya <i>tidak</i> menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjakan tugas					
9.	Saya <i>tidak mau</i> menggunakan <i>gadget</i> untuk bermedia sosial					
10.	<i>Gadget</i> saya mempunyai aplikasi <i>WA</i>					
11.	<i>Gadget</i> saya mempunyai aplikasi <i>google</i>					
12.	Saya <i>tidak pernah</i> mendownload materi pelajaran buku Peserta Didik elektronik (BSE) melalui <i>gadget</i>					
13.	Saya menggunakan <i>gadget</i> kurang dari 3 jam perhari					
14.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam perhari					
15.	<i>Gadget tidak</i> dapat meningkatkan kreativitas saya					

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Judul Penelitian: : “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran PKn Kelas V SD Inpres Watu-Watu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa ”.

Satuan : SD Inpres Watu-Watu

Pendidikan

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Peneliti : Suriani

Observer :

A. Petunjuk:

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

B. Skala Penilaian:

- 1 = Tidak sesuai
- 2 = Cukup sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat sesuai

Pertemuan :

Hari/Tanggal :

No	Tahap Pembelajaran	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal	Kemampuan membuka pelajaran				
		a. Berdo'a dan mengecek kehadiran Peserta Didik sebelum pembelajaran dimulai				
		b. Menerapkan kesadaran diri-pengenalan emosi				
		c. Pembelajaran diawali dengan kesadaran penuh (<i>mindfulness</i>) dengan melakukan teknik STOP				
		d. Menanyakan kondisi Peserta Didik				
		e. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari				
		f. Menginformasikan tema yang akan dipelajari				

		g. Menyampaikan tahap pembelajaran				
2.	Kegiatan Inti	Proses Pembelajaran				
		a. Menelaah dengan berbagai sumber tentang materi yang sedang dibahas.				
		b. Menggunakan media pembelajaran <i>gadget</i> dan sumber belajar lain dalam pembelajaran PKn dikelas.				
		c. Melibatkan Peserta Didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.				
		d. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas.				
		e. Mengarahkan Peserta Didik untuk duduk berkelompok sesuai dengan yang telah ditentukan dan disepakati bersama.				
		Implementasi Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Proses Pembelajaran				
		a. Membagi Peserta Didik menjadi kelompok kecil 4-5 orang.				
		b. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan data atau informasi dari <i>gadget</i> (pemanfaatan teknologi <i>gadget</i>)				
		c. Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan membandingkan hasil diskusi dengan kelompok lain				
		d. Guru memberi penguatan terhadap hasil presentase				
		e. Menyimpulkan hasil diskusi dan kajian informasi				
		f. Melakukan refleksi terhadap kegiatan				
3.	Kegiatan Penutup	Kemampuan guru menutup pembelajaran				
		a. Bersama Peserta Didik menyimpulkan materi yang telah dibahas.				
		b. Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari				

		c. Peserta Didik berkesempatan menyampaikan pendapatnya				
		d. Melakukan penilaian dan refleksi				
		e. Menutup pembelajaran dengan doa dan salam.				

Saran dan komentar:

.....
.....
.....

Gowa,2022

Observer



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran PKn Kelas V SD Inpres Watu-Watu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa ”.

Satuan Pendidikan : SD Inpres Watu-Watu
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Peneliti : Suriani
Observer :

A. Petunjuk:

1. Kami mohon, kiranya bapak/ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas Peserta Didik.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

B. Skala penilaian:

- 1 = Tidak sesuai
- 2 = Cukup sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat sesuai

Pertemuan :

Hari/Tanggal :

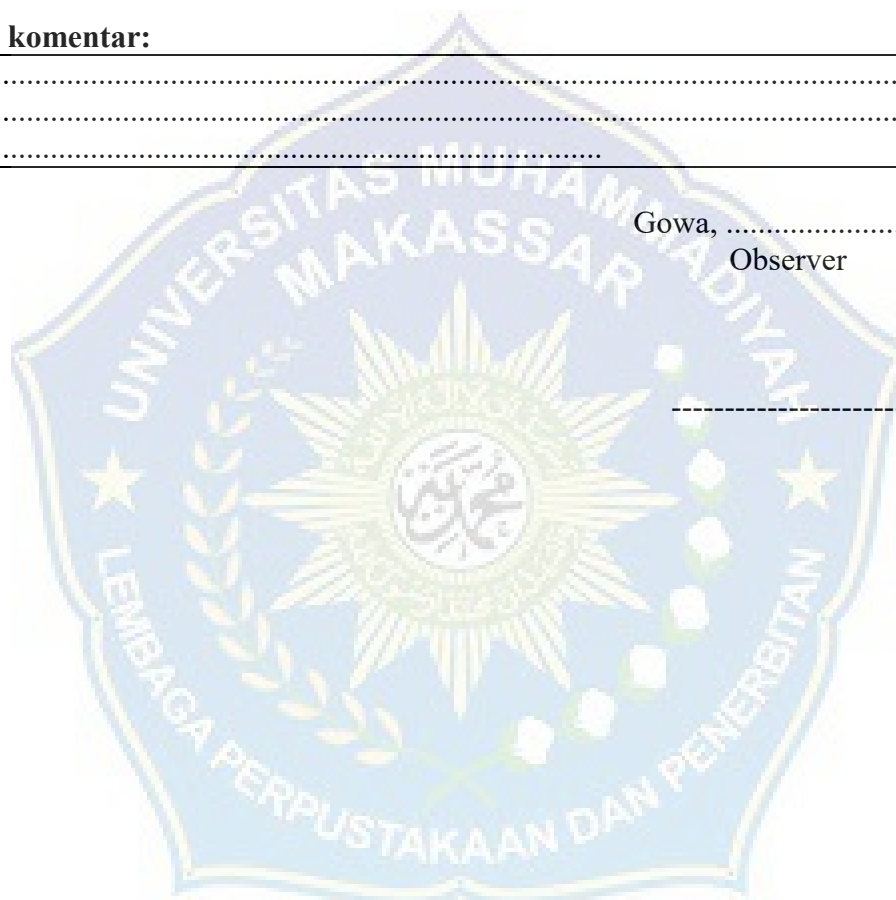
No	Deskripsi Aktivitas Peserta Didik	Penilaian			
		1	2	3	4
A	Kegiatan pendahuluan				
1	Menjawab salam, berdoa, absensi				
2	Melakukan teknik kesadarn diri-pengenalan diri				
3	Melakukan kesadarn penuh teknik STOP				
4	Menjawab dan mendengarkan apersepsi yang diberikan oleh guru				
5	Mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai				
B	Kegiatan inti				
1	Membuat kelompok kecil 4-5 orang				
2	Menyimak dan mendengarkan materi yang akan dipelajari				
3	Berdiskusi dan menggunakan <i>gadget</i>				
4	Berksplorasi melalui internet				
5	Melakukan proses pengumpulan informasi melalui internet				
6	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				

7	Menyimpulkan hasil diskusi				
8	Merenungkan pembelajaran yang telah dipelajari				
C	Kegiatan penutup				
1	Peserta Didik menyimpulkan pembelajaran atas bimbingan guru				
2	Peserta Didik bertanya jawab materi yang telah dipelajari				
3	Melakukan refleksi diri terhadap proses pembelajaran hari ini				
4	Menutup pembelajaran dengan berdoa				

Saran dan komentar:

.....
.....
.....

Gowa,2022
Observer



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran PKn SD Se-Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa ”.

Satuan Pendidikan : SD Inpres Watu-Watu
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Peneliti : Suriani
Observer : Hj. Hadinah, S.Pd

C. Petunjuk:

3. Kami mohon, kiranya bapak/ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas Peserta Didik.
4. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

D. Skala penilaian:

- 1 = Tidak sesuai
- 2 = Cukup sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat sesuai

Pertemuan :

Hari/Tanggal :

No	Deskripsi Aktivitas Peserta Didik	Penilaian			
		1	2	3	4
A	Kegiatan pendahuluan				
1	Menjawab salam, berdoa, absensi				√
2	Melakukan teknik kesadarn diri-pengenalan diri			√	
3	Melakukan kesadarn penuh teknik STOP				√
4	Menjawab dan mendengarkan apersepsi yang diberikan oleh guru			√	
5	Mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai				√
B	Kegiatan inti				
1	Membuat kelompok kecil 4-5 orang				√
2	Menyimak dan mendengarkan materi yang akan dipelajari			√	
3	Berdiskusi dan menggunakan <i>gadget</i>				√
4	Berksplorasi melalui internet				√
5	Melakukan proses pengumpulan informasi melalui internet				√
6	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok			√	

7	Menyimpulkan hasil diskusi			√	
8	Merenungkan pembelajaran yang telah dipelajari		√		
C	Kegiatan penutup				
1	Peserta Didik menyimpulkan pembelajaran atas bimbingan guru			√	
2	Peserta Didik bertanya jawab materi yang telah dipelajari			√	
3	Melakukan refleksi diri terhadap proses pembelajaran hari ini		√		
4	Menutup pembelajaran dengan berdoa			√	
Jumlah Skor					
Total Skor					
Kategori					

Saran dan komentar:

.....
.....
.....

Gowa,2022

Observer



KISI-KISI DAN SOAL TES HASIL BELAJAR



Kisi-kisi soal tes hasil belajar PKn Peserta Didik

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor soal
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	Menganalisis keberagaman sosial budaya masyarakat	1 (C4)
		2 (C4)
		3 (C4)
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	Menguraikan sikap toleransi dalam keberagaman sosial budaya masyarakat	4 (C4)
		5 (C4)
		6 (C4)
	Menelaah keuntungan dari keberagaman sosial budaya masyarakat	7 (C4)
	Menelaah arti penting keberagaman social budaya masyarakat	8 (C4)
		9 (C4)
		10 (C4)

Pedoman Penskoran nilai hasil belajar Peserta Didik

Keterangan	Skor
Benar	1
Salah	0
Tidak Menjawab	0

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh Peserta Didik

SM : Skor maksimum ideal dari teks kemampuan yang bersangkutan

100 : Bilangan tetap

SOAL PRE TEST

Nama :
Kelas :
No. Urut :
Waktu : 60 menit

Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang paling benar!

1. Pakaian adat berikut yang berasal dari daerah Sulawesi Selatan adalah



2. Berikut nama tarian dan asal daerahnya yang tepat adalah

- A. Tari Kecak dari daerah Papua
- B. Tari Pakarena dari daerah Bali
- C. Tari Saman dari daerah Aceh
- D. Tari Piring dari daerah Sulawesi

3. Perhatikan gambar berikut!



Rumah adat pada gambar di atas berasal dari daerah

- A. Minangkabau
- B. Betawi
- C. Ambon
- D. Bali

4. Bayu dan Made bersahabat sejak kecil. Mereka tinggal dalam satu kompleks. Bayu bersuku Jawa sedangkan Made bersuku Bali. Ketika Made merayakan pesta ulang tahunnya diadakan petunjukan tarian dari Bali. Sikap yang harus dikembangkan oleh Bayu terhadap Made adalah
 - A. Mencela petunjukan kesenian tradisional dari suku Bali
 - B. Membiarkan penari mepertunjukkan tariannya
 - C. Melarang penari menunjukkan tariannya
 - D. Mengganggu pesta ulang tahun Made
5. Santi dan Bayu berasal dari daerah yang berbeda. Untuk memudahkan mereka berkomunikasi, sebaiknya mereka menggunakan bahasa
 - A. Bahasa daerahnya Santi
 - B. Bahasa daerahnya Bayu
 - C. Bahasa Indonesia
 - D. Bahasa Inggris
6. Sikap yang harus kita hindari dalam menghadapi keragaman jenis pekerjaan masyarakat di sekitar kita adalah
 - A. saling menghargai pekerjaan
 - B. menghargai jerih payah orang lain
 - C. menganggap bahwa pekerjaan sendiri lebih tinggi dari pekerjaan lainnya
 - D. tidak menganggap bahwa pekerjaan sendiri lebih tinggi dari pekerjaan lainnya
7. Sikap yang harus dikembangkan dalam mewujudkan persatuan dalam keragaman adalah...
 - A. menghapuskan semua perbedaan
 - B. memandang rendah suku dan budaya lain
 - C. menganggap suku dan budaya sendiri sebagai yang paling baik
 - D. menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan budaya bangsa
8. Made beragama Hindu, di sekolah ia berteman dengan Fauzan yang beragama Islam. Pada saat mereka belajar kelompok di rumah Made, Fauzan mendengar suara azan dari mesjid. Ia meminta izin pada Made untuk menjalankan ibadah shalat di masjid terdekat. Sikap Made sebaiknya adalah...
 - A. Membenci Fauzan karena meninggalkan saat bermain
 - B. Melarang Fauzan untuk pergi karena belajarnya belum selesai
 - C. Mempersilahkan Fauzan untuk mengerjakan shalat di masjid
 - D. Meminta Fauzan untuk tidak mengerjakan shalat dulu karena belajar belum selesai

9. Agar keragaman menjadi kekuatan bangsa, maka kita harus menjaga sikap...
- A. egois
 - B. toleransi
 - C. individualis
 - D. memaksakan kehendak
10. Dengan menghargai keragaman yang ada di sekolah, maka kita akan...
- A. semakin populer
 - B. susah dalam bergaul
 - C. memiliki sedikit teman
 - D. memiliki banyak teman



SOAL *POST TEST*

Nama :
Kelas :
No. Urut :
Waktu : 60 menit

Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang paling benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



Rumah adat yang berasal dari Sulawesi Selatan ditunjukkan oleh gambar nomor

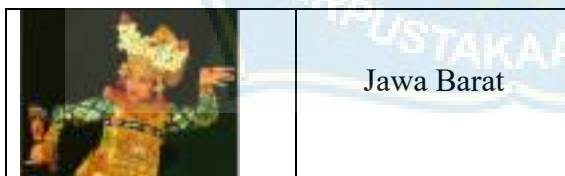
- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

2. Berikut adalah gambar tari dan daerah asalnya yang benar adalah ...

A.



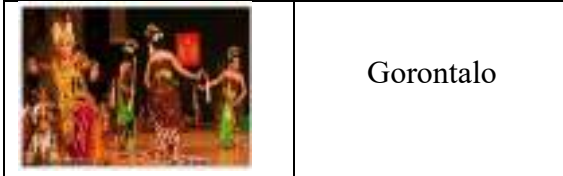
B.



C.



D.



3. Zahwa seorang suku Jawa, Mira seorang suku Bugis , dan Nani seorang suku Makassar. Meskipun mereka berbeda suku, namun mereka tetap saling bersahabat. Sikap yang harus dimiliki oleh mereka agar persahabatan mereka tetap langgeng adalah ...
 - A. Fanatik terhadap suku sendiri
 - B. mencela suku teman
 - C. Saling menghargai
 - D. Saling mengejek
4. Santi dan Bayu berasal dari daerah yang berbeda. Untuk memudahkan mereka berkomunikasi, sebaiknya mereka menggunakan bahasa
 - A. Bahasa daerahnya Santi
 - B. Bahasa daerahnya Bayu
 - C. Bahasa Indonesia
 - D. Bahasa Inggris
5. Tindakan yang mencerminkan sikap toleransi dalam keragaman yaitu...
 - A. mencari keuntungan diri sendiri
 - B. mementingkan suku bangsa sendiri
 - C. memaksakan kehendak kepada orang lain
 - D. hidup berdampingan secara damai dengan orang lain
6. Bima dan Wawan teman sekelas. Ayah Bima seorang petani sedangkan ayah Wawan seorang dokter. Sikap yang harus dimiliki oleh Bima dan Wawan terhadap perbedaan pekerjaan orang tua mereka adalah ...
 - A. Mencela pekerjaan orang tua teman
 - B. Membanggakan pekerjaan orang tua
 - C. Saling menghargai pekerjaan orang tua teman
 - D. Mengejek pekerjaan orang tua teman
7. Salah satu bentuk tindakan yang mencerminkan sikap toleran dalam keragaman adalah...
 - A. berinteraksi buruk dengan orang lain
 - B. menghargai perbedaan dalam masyarakat
 - C. hidup berdampingan secara paksa dengan orang lain
 - D. memandang rendah masyarakat yang berbeda daerah
8. Keragaman jenis usaha ekonomi menimbulkan keragaman sosial dalam masyarakat. Berikut merupakan keuntungan dari kondisi ini, kecuali
 - A. semakin eratnya rasa persatuan dan kesatuan warga
 - B. tumbuhnya sikap saling menghargai sesama warga
 - C. timbulkan rasa tak mau peduli terhadap sesama
 - D. meningkatnya kesejahteraan warga masyarakat

9. Sikap saling menghargai dan toleransi dapat kita tunjukkan dengan menghindari tindakan-tindakan yang bisa memecah belah persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Salah satu sikap toleransi dalam lingkungan sekolah adalah...
- A. membuat keributan dalam kelas saat berlangsungnya proses belajar mengajar
 - B. menghargai perbedaan pendapat dengan teman
 - C. membedakan suku, agama, dan ras teman dalam bergaul
 - D. tidak mematuhi tata tertib sekolah
10. Sikap yang harus kita hindari agar kerukunan dalam keragaman tetap terjalin adalah...
- A. menghargai kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia
 - B. menghormati teman yang sedang menjalankan ibadah
 - C. saling membantu walupun berbeda agama, suku, dan budaya
 - D. membanggakan kebudayaan sendiri dan menghina kebudayaan lain



Kunci Jawaban *Pre-test*

1. A
2. C
3. A
4. B
5. C
6. C
7. D
8. C
9. B
10. D

Kunci Jawaban *Post-test*

1. A
2. C
3. C
4. C
5. D
6. C
7. B
8. C
9. B
10. D





LEMBAR VALIDASI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

Akademik Lektor - Jl. Sultan Alauddin No. 1/9 Makassar 90231/409 // www.umh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : **Dr. Muhajir, M.Pd.**
Bidang Ilmu :
Unit Kerja :
Validator : *Eksternal / Internal (Lingkari yang sesuai)

Telah memvalidasi instrument atas nama :

N a m a : SURIANI
N I M : 105 06 03 050 18

Judul Penelitian : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PKn KELAS V SD INPRES WATU-WATU KEC. PALLANGGA KAB. GOWA**

Perangkat instrumen ini layak di gunakan.

**Validator internal adalah pembimbing tesis.*

Makassar, 1/4/22.

Validator


Dr. Muhajir, M.Pd.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

Alamat Kantor : Jl. Sultan Alauddin No. 159 Makassar 90121/0401 // www.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : **Dr. H. Muhammad Basri, M.Si.**
Bidang Ilmu : Sosial
Unit Kerja : Unismuh Makassar
Validator : *Eksternal Internal (Lingkari yang sesuai)

Telah memvalidasi instrument atas nama :

N a m a : SURIANI
N I M : 105 06 03 050 18
Judul Penelitian : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PKn KELAS V SD INPRES WATU-WATU KEC. PALLANGGA KAB. GOWA**

Perangkat instrumen ini layak di gunakan.

**Validator internal adalah pembimbing tesis.*

Makassar, 30 Maret 2022
Validator


Dr. H. Muhammad Basri, M.Si.

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI TERHADAP AKTIVITAS PESERTA DIDIK
DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

Petunjuk:

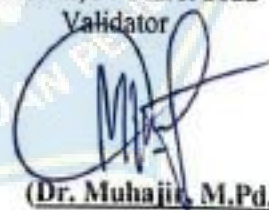
1. Mohon berilah tanda centang (✓) pada indikator SB= Sangat Baik, B= Baik, K= Kurang, dan SK= Sangat Kurang. Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas Guru dalam 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 peserta didik termuat dalam RPP	✓				
		4. Aktivitas peserta didik tergambar pada lembar observasi	✓				
C	Penggunaan Bahasa	1. Bahasa mudah dipahami	✓				
		2. Sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	✓				

Kesimpulan:

Makassar, 30 Maret 2022

Validator



(Dr. Muhajir, M.Pd.)

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI TERHADAP AKTIVITAS PESERTA DIDIK
DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

Petunjuk:

- Mohon berilah tanda centang (✓) pada indikator SB= Sangat Baik, B= Baik, C= Cukup, K= Kurang, dan SK= Sangat Kurang. Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
- Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas Guru dalam proses pembelajaran.

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria	Penilaian					Saran
			SB	B	C	K	SK	
A	Format	1. Lembar observasi mudah di pahami	✓					
		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 peserta didik termuat dalam RPP	✓					
		4. Aktivitas peserta didik tergambar pada lembar observasi	✓					
C	Penggunaan Bahasa	1. Bahasa mudah dipahami	✓					
		2. Sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	✓					

Kesimpulan: direvisi kecil

Makassar, 30 Maret .2022

Validator


(Dr. H. Muhammad Basri, M. Si.)

LEMBAR VALIDASI
OBSERVASI KETERLAKSANAAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PENELITIAN
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PKn

A. Petunjuk:

Dalam menyusun tests, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi keterlaksanaan perangkat dalam pembelajaran. Karena itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 4 : sangat valid
- 3 : valid
- 2 : cukup valid
- 1 : tidak valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi komentar langsung di dalam lembar validasi ini. Atas bantuannya saya ucapkan terima kasih.

A. Tabel Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Aspek Tujuan				
	1. Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas.	✓			
2	2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas	✓			
	Aspek cakupan unsur-unsur pembelajaran				
	1. Aspek-aspek tentang sintaks pembelajaran termuat dalam RPP dengan lengkap	✓			
	2. Aspek-aspek tentang sistem sosial peserta didik termuat dalam RPP dengan lengkap		✓		
	3. Aspek-aspek tentang sistem reaksi peserta didik termuat dalam RPP dengan lengkap		✓		
3	4. Aspek-aspek tentang sistem pendukung termuat dalam RPP dengan lengkap		✓		
	Aspek Bahasa				
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai	✓			
	2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓			
	3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif	✓			

B. Penilaian umum terhadap instrumen observasi keterlaksanaan perangkat dalam pembelajaran

- a. Lembar observasi keterlaksanaan perangkat dapat diterapkan tanpa revisi
- b. Lembar observasi keterlaksanaan perangkat dapat diterapkan dengan revisi kecil
- c. Lembar observasi keterlaksanaan perangkat dapat diterapkan dengan revisi besar
- d. Lembar observasi keterlaksanaan perangkat belum dapat diterapkan

C. Saran-saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah

Perlu diperjelas seperti apa sistem sosial, reaksi, dan sistem pendukung.

Makassar, 30 Maret 2022

Validator/Penilai



(Dr. Muhajir, M.Pd.)



LEMBAR VALIDASI
OBSERVASI KETERLAKSANAAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PENELITIAN
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PKn

A. Petunjuk:

Dalam menyusun tesis, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi keterlaksanaan perangkat dalam pembelajaran. Sehubungan dengan itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 4 : sangat valid
- 3 : valid
- 2 : cukup valid
- 1 : tidak valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi komentar langsung di dalam lembar validasi ini. Atas bantuannya saya ucapkan terima kasih.

A. Tabel Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Aspek Tujuan				
	1. Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas.		✓		
	2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas	✓			
2	Aspek cakupan unsur-unsur pembelajaran	✓			
	1. Aspek-aspek tentang sintaks termuat dengan lengkap	✓			
	2. Aspek-aspek tentang sistem sosial termuat dengan lengkap	✓			
	3. Aspek-aspek tentang sistem reaksi termuat dengan lengkap	✓			
	4. Aspek-aspek tentang sistem pendukung termuat dengan lengkap	✓			
3	Aspek Bahasa	✓			
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai	✓			
	2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓			
	3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif	✓			

B. Penilaian umum terhadap instrumen observasi keterlaksanaan perangkat dalam pembelajaran


- a. Lembar observasi keterlaksanaan perangkat dapat diterapkan tanpa revisi
- b. Lembar observasi keterlaksanaan perangkat dapat diterapkan dengan revisi kecil
- c. Lembar observasi keterlaksanaan perangkat dapat diterapkan dengan revisi besar
- d. Lembar observasi keterlaksanaan perangkat belum dapat diterapkan

C. Saran-saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah :

Petunjuk direvisi (revisi kecil), Skala penilaian disesuaikan dengan petunjuk
(4 3 2 1)

Makassar, 30 Maret 2022
Validator/Penilai


(Dr. H. Muhammad Basri, M. Si.)



**LEMBAR VALIDASI
ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

A. Petunjuk

Dalam menyusun tesis, peneliti menggunakan angket respon Peserta Didik terhadap pengaruh penggunaan gadget dalam pembelajaran PKn. Sehubungan dengan itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap angket tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 4 : sangat valid
- 3 : valid
- 2 : cukup valid
- 1 : tidak valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi komentar langsung di dalam lembar validasi ini. Atas bantuannya saya ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Ket
	4	3	2	1	
1. Aspek Petunjuk					
Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas.		✓			
2. Aspek Bahasa					
d. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan bahasa Indonesia.	✓				
e. Kejelasan petunjuk/arahan dan komentar	✓				
f. Kesederhanaan struktur kalimat.	✓				
g. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.	✓				
3. Aspek Isi					
a. Tujuan penggunaan angket dinyatakan dengan jelas dan terukur.	✓				
b. Pertanyaan-pertanyaan pada angket dapat menjangkau seluruh respon Peserta Didik terhadap kegiatan dan komponen pembelajaran.	✓				
c. Rumusan pertanyaan pada angket menggunakan kata/perintah/pernyataan yang menuntut pemberian tanggapan dari Peserta Didik.	✓				

C. Penilaian umum terhadap angket respon Peserta Didik

- a. Angket respon Peserta Didik dapat diterapkan tanpa revisi
- b. Angket respon Peserta Didik dapat diterapkan dengan revisi kecil
- c. Angket respon Peserta Didik dapat diterapkan dengan revisi besar
- d. Angket respon Peserta Didik belum dapat diterapkan

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

A. Petunjuk

Dalam menyusun tesis, peneliti menggunakan angket respon Peserta Didik terhadap pengaruh penggunaan gadget dalam pembelajaran PKn. Karena itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap angket tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 4 : sangat valid
- 3 : valid
- 2 : cukup valid
- 1 : tidak valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi komentar langsung di dalam lembar validasi ini. Atas bantuannya saya ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Ket
	4	3	2	1	
1. Aspek Petunjuk					
Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas.	✓				
2. Aspek Bahasa					
d. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan bahasa Indonesia.	✓				
e. Kejelasan petunjuk/arahan dan komentar	✓				
f. Kesederhanaan struktur kalimat.	✓				
g. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.	✓				
3. Aspek Isi					
a. Tujuan penggunaan angket dinyatakan dengan jelas dan terukur.		✓			
b. Pertanyaan-pertanyaan pada angket dapat menjangkau seluruh respon Peserta Didik terhadap kegiatan dan komponen pembelajaran.		✓			
c. Rumusan pertanyaan pada angket menggunakan kata/perintah/pernyataan yang menuntut pemberian tanggapan dari Peserta Didik.			✓		

C. Penilaian umum terhadap angket respon Peserta Didik

- a. Angket respon Peserta Didik dapat diterapkan tanpa revisi
- b. Angket respon Peserta Didik dapat diterapkan dengan revisi kecil
- c. Angket respon Peserta Didik dapat diterapkan dengan revisi besar
- d. Angket respon Peserta Didik belum dapat diterapkan

D. Saran-saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah

.....

.....

.....

.....

.....

.....

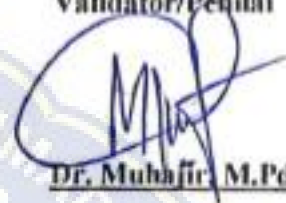
.....

.....

.....

.....

Makassar, 30 Maret .2022
Validator/Penilai



Dr. Muhajir M.Pd



**LEMBAR VALIDASI
TES HASIL BELAJAR
(Pre-Test dan Post Test)**

A. Petunjuk

Dalam menyusun tesis, peneliti menggunakan perangkat pembelajaran. Salah satu komponen perangkat pembelajaran tersebut adalah Tes Hasil Belajar (THB). Karena itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap THB yang saya kembangkan. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 4 : sangat valid
- 3 : valid
- 2 : cukup valid
- 1 : tidak valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi komentar langsung di dalam lembar validasi ini. Atas bantuannya saya ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Ket
	1	2	3	4	
A. Isi					
a. Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian kompetensi dasar.				✓	
b. Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal.				✓	
c. Kejelasan maksud soal				✓	
d. Pedoman penskoran dinyatakan dengan jelas.				✓	
e. Jawaban soal jelas				✓	
B. Bahasa					
a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.				✓	
b. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda.				✓	
c. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal Peserta Didik.				✓	
C. Isi					
Waktu yang digunakan sesuai					

C. Penilaian umum terhadap Tes Hasil Belajar (THB)

- e. Tes Hasil Belajar dapat diterapkan tanpa revisi
- f. Tes Hasil Belajar dapat diterapkan dengan revisi kecil
- g. Tes Hasil Belajar dapat diterapkan dengan revisi besar
- h. Tes Hasil Belajar belum dapat diterapkan

D. Saran-saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Makassar,2022

Validator/Penilai



Dr. Muhajir, M.Pd.



D. Saran-saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah

Skala penilaian direvisi menjadi 4 3 2 1

Petunjuk diperbaiki

Makassar, 30 Maret 2022

Validator/Penilai



Dr. H. Muhammad Basri, M. Si.



**LEMBAR VALIDASI
TES HASIL BELAJAR
(Pre-Test dan Post Test)**

A. Petunjuk

Dalam menyusun tesis, peneliti menggunakan perangkat pembelajaran. Salah satu komponen perangkat pembelajaran tersebut adalah Tes Hasil Belajar (THB). Sehubungan dengan itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap THB yang saya kembangkan. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 4 : sangat valid
- 3 : valid
- 2 : cukup valid
- 1 : tidak valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi komentar langsung di dalam lembar validasi ini. Atas bantuannya saya ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Ket
	4	3	2	1	
A. Isi					
a. Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian kompetensi dasar.		✓			
b. Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal.	✓				
c. Kejelasan maksud soal		✓			
d. Pedoman penskoran dinyatakan dengan jelas.		✓			
e. Jawaban soal jelas		✓			
B. Bahasa					
a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.	✓				
b. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda.	✓				
c. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal Peserta Didik.	✓				
C. Isi					
Waktu yang digunakan sesuai	✓				

C. Penilaian umum terhadap Tes Hasil Belajar (THB)

- e. Tes Hasil Belajar dapat diterapkan tanpa revisi
- f. Tes Hasil Belajar dapat diterapkan dengan revisi kecil
- g. Tes Hasil Belajar dapat diterapkan dengan revisi besar
- h. Tes Hasil Belajar belum dapat diterapkan

D. Saran-saran

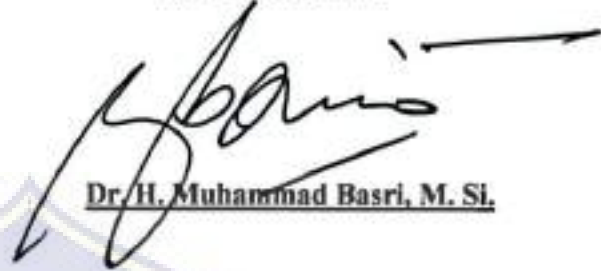
Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah

Skala penilaian direvisi menjadi 4 3 2 1

Petunjuk diperbaiki

Makassar, 30 Maret 2022

Validator/Penilai



Dr. H. Muhammad Basri, M. Si.



LEMBAR VALIDASI OBSERVASI TERHADAP AKTIVITAS GURU 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 peserta didik termuat dalam RPP	✓				
		4. Aktivitas peserta didik tergambar pada lembar observasi	✓				
C	Penggunaan Bahasa	1. Bahasa mudah dipahami	✓				
		2. Sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	✓				

Kesimpulan:

Makassar, 30 Maret 2022

Validator


(Dr. Muhajir M.Pd.)

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI TERHADAP AKTIVITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Petunjuk:


- Mohon berilah tanda centang (✓) pada indikator SB= Sangat Baik, B= Baik, C= Cukup, K= Kurang, dan SK= Sangat Kurang. Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
- Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas Guru dalam proses pembelajaran.

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria	Penilaian					Saran
			SB	B	C	K	SK	
A	Format	1. Lembar observasi mudah di pahami	✓					
		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 peserta didik termuat dalam RPP	✓					
		4. Aktivitas peserta didik tergambar pada lembar observasi	✓					
C	Penggunaan Bahasa	1. Bahasa mudah dipahami	✓					
		2. Sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	✓					

Kesimpulan: direvisi kecil

Makassar, 30 Maret .2022

Validator


 (Dr. W. Muhammad Basri, M. Si.)



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 420/PPs/C.3-II/IV/1443/2022
Lamp. : 1 (satu) rangkap
Hal : Permohonan Izin Penelitian

6 Ramadhan 1443 H.
7 April 2022 M.

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD Inpres Watu-watu
Kec. Pallangga Kab. Gowa
Di -
Pallangga

Assalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, semoga Allah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya dalam aktivitas keseharian kita.

Dalam rangka penyusunan dan penelitian tesis mahasiswa :

Nama : **Suriani**
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
NIM : 105.06.03.050.18
Judul Tesis : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas V SD Inpres Watu-watu Kec. Pallangga Kab. Gowa

Maka dimohon pada Bapak agar memberi kesempatan kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian sesuai judul dan lokasi penelitian.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Direktur,


DR. H. DARWIS MUHDINA, M.Ag.
NPM. 483.523

Tembusan :

1. Rektor Unismuh Makassar
2. Ketua Prodi Magister Pendidikan Dasar
3. Dosen Pembimbing mahasiswa ybs.
4. Mahasiswa ybs.



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR INPRES WATU-WATU
KECAMATAN PALANGGA**

Alamat : Watu-Watu Desa Julupa'mai Kec.Pallangga

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR: 078 UPT-DISDIK-PLG SD.031 VII 2022

Kepala SD Inpres Watu-Watu menerangkan bahwa:

Nama : Surtiani
NIM : 105.06.03.050.18
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Yang bersangkutan benar telah melaksanakan penelitian pada SD Inpres Watu-Watu Kec Pallangga Kab Gowa dari tanggal 9 April s d 9 Juli 2022, dengan nomor izin Penelitian, 420 PPs C.3-II/IV/1443/2022, tertanggal 7 April 2022 Berkaitan dengan penyusunan Tesis yang berjudul :

"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas V SD Inpres Watu-Watu Kec. Pallangga Kab. Gowa".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

10 Juli 2022
UPT Kepala Sekolah
Ally Abdasa S.Pd
NIP.1962100619841117102



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

Akmal kambar, 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 : Suriani
NIM : 105060305018
Program Studi : Megister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9%	10 %
2	Bab 2	24%	25 %
3	Bab 3	10%	10 %
4	Bab 4	8%	10 %
5	Bab 5	4%	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, 22 Agustus 2022

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,


NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,tax (0411)865 588
Website : www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

Suriani 105060305018 BAB I

by Tahap Tutup



Submission date: 22 Aug 2022 03:15PM (UTC+0700)

Submission ID: 1685396480

File name: BAB I BARU.docx (47 B5K)

Word count: 1742

Character count: 11446



ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	4%
2	core.ac.uk Internet Source	3%
3	Dspace.Uii.Ac.Id Internet Source	2%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

< 2%

Suriani 105060305018 BAB II

by Tahap Tutup



Submission date: 22-Aug-2022 03:15PM (UTC+0700)

Submission ID: 1885396810

File name: BAB_II_-_2022-08-22T161455.509.docx (69.22K)

Word count: 5820

Character count: 38003



Suriani 105060305018 BAB II

ORIGINALITY REPORT

24%
SIMILARITY INDEX

24%
INTERNET SOURCES

4%
PUBLICATIONS

13%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	library.moestopo.ac.id Internet Source	4%
2	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	4%
3	faizalnizbah.blogspot.com Internet Source	3%
4	jurnal.stkipbima.ac.id Internet Source	2%
5	Submitted to Universitas Jember Student Paper	2%
6	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	2%
7	text-id.123dok.com Internet Source	2%
8	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	2%
9	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	2%



Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches = 2%



Suriani 105060305018 BAB III

by Tahap Tutup



Submission date: 22-Aug-2022 03:16PM (UTC+0700)

Submission ID: 1885397128

File name: BAB_III_-_2022-08-22T161540.184.docx (32.89K)

Word count: 1513

Character count: 9802

Suriani 105060305018 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	4%
2	core.ac.uk Internet Source	3%
3	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	2%
4	repository.uinib.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes 0%

Exclude matches 2%

Exclude bibliography 0%

Suriani 105060305018 BAB IV

by Tahap Tutup



Submission date: 22-Aug-2022 03:18PM (UTC+0700)

Submission ID: 1885397483

File name: BAB_IV_PAKAI.docx (161.57K)

Word count: 5461

Character count: 33460



Suriani 105060305018 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

4%

2

repository.iainpare.ac.id

Internet Source

3%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches < 2%



Suriani 105060305018 BAB V

by Tahap Tutup



Submission date: 22-Aug-2022 03:18PM (UTC+0700)

Submission ID: 1885397717

File name: BAB_V_PAKAI.docx (21.19K)

Word count: 217

Character count: 1402



4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



lib.unnes.ac.id

Internet Source

4%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Suriani, Lahir di Sileo Desa Paraikatte Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan pada tanggal 12 Mei 1981, anak ke lima dari lima bersaudara pasangan Dg. Madi dan Almh. Dg. Jami. Penulis telah menikah dengan Abd. Azis dan dikarunai 4 orang anak. Penulis telah menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres Palompong (1988 - 1994), Sekolah Menengah Pertama di SMP Neg. 3 Bajeng (1994 - 1997), Sekolah Menengah Atas di SMKN 1 Limbung Jurusan Akuntansi (1997 - 2000), DIPLOMA 2 Jurusan PGSD di Unismuh Makassar (2000 - 2002), S1 Fakultas Ilmu Sosial Prodi PPKn, UNM (2006-2008), Pada tahun 2018 penulis melanjutkan Pendidikan di jenjang S2 dengan memilih Program Studi Pendidikan Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis mengabdikan diri di SD Inpres Watu-Watu dari tahun 2005 sampai sekarang. Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.), penulis menulis tesis dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN SD Se-Gugus VI Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa".