

**PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZZ TERHADAP HASIL BELAJAR  
IPS PESERTA DIDIK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH AL ABRAR  
KOTA MAKASSAR**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Penelitian Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**Nurfaizah Marzukha**

**105401123920**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2024**



### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurfaizah Marzukha** NIM 105401123920 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 258 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 19 Shafar 1446 H/24 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Senin, 26 Agustus 2024**.

Makassar, 21 Safar 1446 H  
26 Agustus 2024 M

#### Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji :
  1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. (.....)
  2. Dr. Syarifah Aeni Rahman, M.Pd. (.....)
  3. Dr. Idawati, M.Pd. (.....)
  4. Rubianto, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM. 860 934



### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al Abrar Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Nurfaizah Marzukha**  
NIM : 10540123920  
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan tim penguji. Skripsi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Idawati, M.Pd.

Pembimbing II

Rubianto, S.Pd., M.Pd.

Diketahui:

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NIDN. 0901107602

Ketua Prodi PGSD  
Unismuh Makassar



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM. 1148913



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurfaizah Marzukha  
NIM : 105401123920  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh model discovery learning berbantuan quizizz  
terhadap hasil belajar peserta didik kelas v MI AL-ABRAR  
Kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan

Nurfaizah Marzukha

NIM. 105401123920



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

### **SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurfaizah Marzukha  
NIM : 105401123920  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus  
2024

Yang Membuat Perjanjian

Nurfaizah Marzukha

NIM. 105401123920

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

"Sedari kecil dibentuk untuk menjadi anak pantang menyerah, maka tak pantas diri ini tumbang hanya karena perkataan orang, ini hanyalah gerimis bukan badai"

### PERSEMBAHAN

Kupersembahkan tulisan ini untuk :  
kedua orang tuaku tercinta, saudaraku, keluargaku, sahabatku, dan orang-orang baik disekelilingku yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan kasih sayang kepada penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.



## ABSTRAK

Nurfaizah Marzukha 2024. *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V MI Al-Abrar Kota Makassar*. Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Idawati, dan Pembimbing II Rubianto.

Jenis penelitian *True Eksperimental Design*. Dalam penelitian ini menggunakan desain *Posttest Only Kontrol Design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MI Al-Abrar berjumlah 90 peserta didik. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes, lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi.

Hasil penelitian pada kelas V MI Al-Abrar menunjukkan bahwa kelas *eksperimen* rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan yang di harapkan, semua peserta didik kelas ekperimen lulus KKTP yang ditetapkan yaitu 75 sebanyak 45 peserta didik. dalam pemberian *posttest* sehingga ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar.

Kata Kunci : *discovery learning, quizizz, hasil belajar.*

## KATA PENGANTAR

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan kelapangan pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan penulisan skripsi ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada kedua orang tua penulis yaitu ayahanda Syamsul Alam dan Ibunda tercinta Sitti Halimah, S.Pd., M.M. yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu serta cinta yang tak terhingga diberikan kepada penulis serta rasa semangat yang tidak pernah putus dalam mendukung penulis rasa lelah, keringat dan kasih sayang yang menjadi penyemangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga terkhusus nenek tercinta puji dg.ngasi yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya



serta kepada Dr. Idawati, M.Pd., dan Rubianto, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II. yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

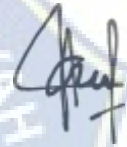
Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada: Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan dosen penguji Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. Dr. Syarifah Aeni Rahman, M.Pd. Dr. Idawati, M.Pd. Rubianto, S.Pd., M.Pd. serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf MI Al- Abrar, dan terkhusus Ibu Musdalifah, S.Pd. selaku wali kelas Va, dan Bapak Arman, S.Pd. selaku wali kelas Vb di sekolah tersebut yang telah memberikan izin, bantuan, memfasilitasi serta mendampingi proses penelitian penulis di MI Al-Abrar. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuangku yaitu Nurul Izza Ramadani Al Syawat, Ade Irma, Yuki Putri Salsabila, Irfiana Maulida Ilyas, Muhammad Ikraam sayyid amir, Muhammad Ashar, Nurul Ihza, Resky Hariani, yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, sahabat- sahabatku terkasih kelas I, orang-orang baik di sekeliling penulis, serta seluruh rekan mahasiswa didik Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan

2020 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam penulisan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Agustus 2024



Nurfaizah Marzukha



## DAFTAR ISI

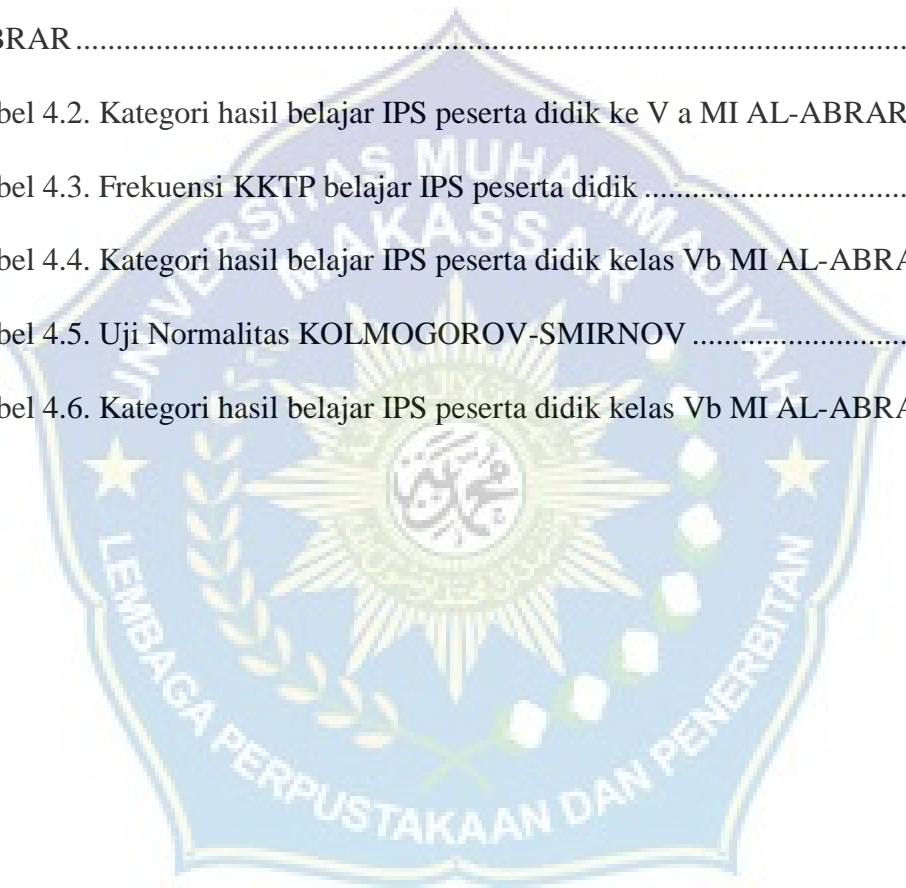
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	i
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	ii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>C. Tujuan Penelitian</b> .....	3
<b>D. Manfaat Penelitian</b> .....	3
<b>BAB II</b> .....	5
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	5
<b>A. Kajian Teori</b> .....	5
1. <i>Model Discovery Learning</i> .....	5
2. <b>Media Penilaian Pembelajaran</b> .....	7
4. <b>Media Pembelajaran Quizizz</b> .....	16
5. <b>Hasil Belajar</b> .....	21
6. <b>Ilmu Pengetahuan Sosial</b> .....	22
<b>B. Kerangka Pikir</b> .....	24
<b>C. Hasil Penelitian yang Relevan</b> .....	26
<b>D. Hipotesis Penelitian</b> .....	31
<b>BAB III</b> .....	32
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	32
<b>A. Jenis Penelitian</b> .....	32
<b>B. Lokasi Penelitian</b> .....	32
<b>C. Populasi dan Sampel</b> .....	32
<b>D. Desain Penelitian</b> .....	33
<b>E. Variable Penelitian</b> .....	34
<b>F. Defenisi Operasional Variabel</b> .....	35

<b>G.</b>	<b>Prosedur Penelitian .....</b>	<b>35</b>
<b>H.</b>	<b>Instrumen Penelitian .....</b>	<b>37</b>
<b>I.</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>37</b>
<b>J.</b>	<b>Teknik Analisis Data .....</b>	<b>38</b>
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>42</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
<b>A.</b>	<b>Hasil Penelitian.....</b>	<b>42</b>
<b>B.</b>	<b>Pembahasan.....</b>	<b>48</b>
<b>BAB V</b>	<b>.....</b>	<b>51</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>51</b>
<b>A.</b>	<b>Kesimpulan.....</b>	<b>51</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>52</b>
<b>Lampiran</b>		



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Data Jumlah peserta didik Kelas V MI Al-Abrar.....	33
Tabel 3.2. Data Jumlah sampel Kelas V MI Al-Abrar.....	33
Tabel 3.3. Desain Penelitian posttest only kontrol group design.....	34
Tabel 3.4. Kategori hasil belajar peserta didik.....	39
Tabel 4.1. Nilai statistik hasil belajar IPS peserta didik kelas V A MI AL- ABRAR.....	43
Tabel 4.2. Kategori hasil belajar IPS peserta didik ke V a MI AL-ABRAR .....	44
Tabel 4.3. Frekuensi KKTP belajar IPS peserta didik .....	46
Tabel 4.4. Kategori hasil belajar IPS peserta didik kelas Vb MI AL-ABRAR.....	46
Tabel 4.5. Uji Normalitas KOLMOGOROV-SMIRNOV .....	47
Tabel 4.6. Kategori hasil belajar IPS peserta didik kelas Vb MI AL-ABRAR.....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir ..... 26



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran era milenial sekarang sangat berkaitan dengan kemajuan teknologi, khususnya pembelajaran di sekolah dasar senantiasa diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi. Menurut Aini (2019:1) bahwa pembelajaran di SD dituntut pembelajaran yang terintegrasi dengan berbasis pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dengan menjadikan pola pembelajaran harus berubah dari konvensional ke arah pemanfaatan teknologi belajar yang lebih baik. Hal ini dapat dilakukan dengan cara pemberian evaluasi pembelajaran. memasuki era industri 4.0 hampir seluruh bidang memanfaatkan perkembangan teknologi. Menurut Ayuningtyas, dkk. (2018:77) menyatakan bahwa guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya dalam membuat alat evaluasi sebagai penilaian formatif. sistem penilaian yang baik, akan mendorong guru dalam menentukan strategi yang dapat memberikan motivasi peserta didik agar dapat lebih giat dalam belajar. Alat evaluasi yang menarik tentunya yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan pula hasil belajarnya, agar evaluasi pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik. akan merespon pembelajaran dengan baik apabila diberikan stimulus yang baik oleh guru. Maka diharapkan strategi evaluasi yang dilakukan guru dapat menarik minat peserta didik dalam belajar agar meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kota Makassar. Beberapa guru sudah menggunakan media pembelajaran yang dibuat sendiri sebagai alat bantu mengajar. Namun penggunaan media penilaian media *quizizz* ini tergolong masih rendah. Hal ini dibuktikan melalui partisipasi peserta didik dalam evaluasi yang diberikan rendah,  $\leq 60\%$  peserta didik secara maksimal. Selain itu berdasarkan data dari guru kelas peneliti menemukan bahwa dari 90 orang peserta didik kelas V di MI Al-Abrar Kota Makassar, hanya 36 orang yang memperoleh nilai diatas KKTP dengan KKTP 75 selebihnya masih berada dibawa KKTP.

Berdasarkan data diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa langkah yang tepat untuk mengatasi masalah ini adalah melalui model *discovery learning* berbantuan *quizizz* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. menurut Marisyah dan Sukma (2020; 2191) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, peningkatan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. dengan berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* juga dapat membuat peserta didik lebih aktif *quizizz* memiliki kelebihan sebagai media penilaian yang digunakan guru dimana penggunaan *quizizz* sangat mudah dan juga sebagai media penugasan presentasi interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Abrar Kota Makassar. Menurut Nafisa dan Lisnawati, (2022:2) bahwa *Quizizz* memiliki jutaan kuis dari berbagai bidang yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik. Selain itu, *Quizizz* memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka dirasa perlu untuk



melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model *discovery learning* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di Mi Al-Abrar kota Makassar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan di atas sehingga tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan dampak baik terhadap berbagai unsur serta manfaat sebagi berikut.

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian yang dilakukan dapat dijadikan sebagai pengembangan evaluasi terkait alat evaluasi pembelajaran media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peserta Didik**

Memberikan kesempatan bagi peserta didik agar dapat berpartisipasi lebih aktif pada kegiatan pembelajaran diberikan oleh guru melalui alat evaluasi sebagai media pembelajaran berbasis *quizizz*.

### **b. Bagi Guru**

Menumbuh kembangkan kreativitas guru dalam menggunakan berbagai alat evaluasi dalam kegiatan belajar agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan maksimal.

### **c. Bagi Sekolah**

Sebagai sumber inspirasi bagi sekolah dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran IPS, khususnya di MI Al-Abrar Kota Makassar.

### **d. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian yang diperoleh dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya serta memberikan hasil kajian terhadap alat evaluasi media pembelajaran berbasis *quizizz* sebagai alat bantu bagi guru.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model *Discovery Learning*

##### a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Kegiatan pembelajaran tidak harus berfokus pada guru saja akan tetapi peserta didik juga harus terlibat langsung, pembelajaran harus melibatkan kemampuan peserta didik untuk menggali dan mengidentifikasi informasi sehingga mereka dapat menemukan pengetahuan sendiri. Menurut Nurma'ardi dkk (2022;47) menyatakan bahwa Pembelajaran penemuan adalah jenis pembelajaran di mana konsep disampaikan melalui proses penemuan. Selain meningkatkan pemahaman mereka tentang ide-ide baru dan yang telah mereka pelajari sebelumnya, peserta didik memiliki kesempatan untuk memperluas pemahaman mereka sendiri tentang struktur dan pola melalui diskusi teman kelompok. Sedangkan Menurut Kristin (2016;92) menyatakan bahwa peserta didik diizinkan untuk mengikuti minat mereka sendiri untuk mencapai kompetensi dan kepuasan atas minat mereka melalui model pembelajaran *discovery learning*.

##### b. Tujuan model *discovery learning*

Pendidikan penemuan tidak hanya membantu peserta didik memahami topik melalui proses penemuan, tetapi juga membantu guru menanamkan karakter kepada peserta didik. Tujuan dari model pembelajaran *discovery learning* adalah untuk memungkinkan dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses

pembelajaran, terlibat aktif secara fisik dan kognitif, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, mengajarkan mereka untuk menemukan dan memecahkan masalah secara mandiri, dan belajar menganalisis dan mengatur (memanipulasi) data. menurut Hendrizal (2022;644) manfaat dari model pembelajaran *discovery learning* ini akan menumbuhkan karakter yang akan membuat peserta didik menjadi orang yang jujur, dan setia. Peserta didik juga dapat mengembangkan pola pikir terbuka dan tidak suka memanfaatkan orang lain melalui kegiatan pembelajaran *discovery*. Interaksi dalam pembelajaran *discovery* juga dapat membentuk karakter atau sikap peduli terhadap orang lain dan kondisi sosial.

**c. Langkah-langkah model *discovery learning***

Model pembelajaran *discovery learning*, juga dikenal sebagai pembelajaran penemuan sebagai model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. menurut Dehong dkk (2020;132) menyatakan bahwa Model ini mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memberikan mereka kebebasan untuk menemukan konsep dan prinsip secara mandiri. langkah-langkah (sintak) model pembelajaran *discovery learning* terdiri dari yaitu:

- 1) Stimulasi/pemberian rangsangan.
- 2) Pertanyaan/identifikasi masalah.
- 3) Pengumpulan data.
- 4) Pengolahan data.
- 5) Verifikasi.
- 6)Generalisasi.

## **2. Media Penilaian Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Penilaian Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Imania dan Bariah, (2019:37) menyatakan bahwa Istilah media berasal dari bahasa latin yang berarti “antara” dapat dijadikan alat komunikasi yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari sumber ke penerima. kata media mengacu pada berbagai kegiatan dan perusahaan. Menurut winarsih dan nisa (2023;119) menyatakan bahwa Media pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk keberhasilan peserta didik.

Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan peserta didik di sekolah sehingga ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang pendidik bisa di serap dengan baik. Menurut sapriyah (2019;471) menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik bisa diserap secara ideal.

Media pembelajaran adalah penggunaan beragam media secara efektif, seperti gambar, audio, video, dan interaktif, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfasilitasi pemahaman, meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, dan keterlibatan peserta didik secara aktif dan lebih baik dan memotivasi peserta didik.

## **b. Media Penilaian Pembelajaran**

Secara etimologis media penilaian pembelajaran berasal dari kata “media” yang berarti alat penilaian “penilaian” yang berarti proses menilai atau mengevaluasi sesuatu dan “pembelajaran” yang merujuk pada proses belajar mengajar jadi media penilaian pembelajaran mengacu pada proses evaluasi terhadap kemajuan pencapaian peserta didik itu sendiri dalam pembelajaran. Menurut Andini, dkk (2022;299) menyatakan bahwa kedudukan media penilaian pembelajaran itu penting untuk menyelesaikan tugas pencapaian keberhasilan utama pembelajaran. pembelajaran membutuhkan seorang guru tidak saja pandai mengajar, melainkan juga pandai menilai.

Media penilaian pembelajaran perlu dioptimalkan yang termasuk pada program pembelajaran. Media penilaian pembelajaran seharusnya bukan saja didasarkan pada evaluasi hasil belajar, melainkan input, output, serta kualitas dari proses pembelajaran itu sendiri. Media penilaian pembelajaran biasanya dilakukan di langkah akhir program belajar, pendidikan, atau pelatihan. Menurut Andayani dan madani (2022;925) menyatakan bahwa media penilaian pembelajaran yang tepat juga dapat membantu mendukung motivasi belajar peserta didik. Saat peserta didik menerima umpan balik yang positif mengenai pencapaian mereka, Mereka biasanya merasa termotivasi untuk terus meningkatkan hasil belajar mereka, Umpan balik yang perlu diperbaiki dapat memberikan peserta didik dorongan untuk menghadapi tantangan dan mencapai hasil yang lebih baik.

Media penilaian pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik atau indikator yang telah ditetapkan untuk dinilai, Menurut Rahmawati, dkk (2022;57) menyatakan bahwa media penilaian pembelajaran hasil pembelajaran

dapat dimanfaatkan dengan teknologi yang berkembang saat ini. mesin (komputer) dapat digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik dengan lebih cepat, menangkap (mengotomatiskan) semua tugas rutin, dan berkomunikasi dari mana saja dan kapan saja. Menurut Bahri, dkk (2021;12) menyatakan bahwa Serangkaian tindakan pengolahan data dikenal sebagai media penilaian pembelajaran untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran.

Penilaian pembelajaran yaitu untuk memberikan gambaran tentang sejauh mana peserta didik telah memahami dan sejauh mana pencapaian pembelajarannya, Serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menyesuaikan metode pengajaran, strategi, dan materi yang disampaikan agar sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik itu sendiri.

### **c. Teknik Media Penilaian Pembelajaran**

Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan melalui observasi, penilaian sikap, penilaiin tes tertulis maupun tidak tertulis. Menurut Muhsin dan Imron (2022;156) menyatakan bahwa berbagai teknik penilaian dapat digunakan, termasuk wawancara, observasi, dan dokumentasi serta ujian tertulis, soal bentuk Essay, dan ujian lisan. Menurut Zaimul Am (2018;53) menyatakan bahwa Penilaian hasil belajar merupakan suatu keharusan dipenuhi oleh setiap pendidik, untuk mengetahui bahwa hasil penilaian juga akan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan prestasinya menurut sa`adah (2023;22)teknik penilaian dapat dilakukan dengan memperhatikan apa saja aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun teknik penilaian sekolah dasar mencakup hal-hal sebagai berikut:

- 1) Penilaian sikap merupakan penilaian yang digunakan seorang guru untuk menilai perilaku peserta didik saat pembelajaran berlangsung atau di luar kelas. Penilaian sikap mengacu pada sikap sosial.
- 2) Penilaian Pengetahuan dilakukan untuk mengukur penguasaan peserta didik yang mencakup dimensi pengetahuan faktual, prosedural, konseptual dan metakognisi dalam berbagai tingkatan proses berfikir.
- 3) Penilaian Keterampilan dilakukan dengan teknik penilaian kinerja, penilaian proyek dan portofolio.

Teknik penilaian pembelajaran adalah memberikan gambaran tentang pencapaian peserta didik, efektivitas pengajaran, serta arah pengembangan pembelajaran selanjutnya yang meliputi penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan.

### **3. Evaluasi Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran**

Secara etimologi "evaluasi" berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* dari akar kata *value* yang berarti nilai atau harga. Secara umum, evaluasi diartikan sebagai suatu proses mempertimbangkan suatu hal misalnya baik tidak baiknya. Selain itu, menurut Sutrisno (2022:55) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran sebagai suatu proses yang secara terus menerus mempengaruhi keputusan mengenai pelaksanaan program pembelajaran. Dalam evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses pengumpulan dan pengolahan informasi yang berkelanjutan yang digunakan untuk mempertimbangkan pengambilan keputusan. Evaluasi adalah



penilaian terhadap keseluruhan kegiatan pembelajaran, meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil pembelajaran itu sendiri serta pemanfaatan hasil evaluasi. Menurut Sawaluddin dan Siddiq (2020;15). Menyatakan bahwa dalam hal penilaian pembelajaran, tidak lepas dari metode penilaian itu sendiri. Ada dua jenis metode yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi atau penilaian pembelajaran Yaitu teknik tes dan teknik non tes. teknik pengujiannya meliputi tes lisan, tes tertulis, dan tes tindakan.

Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk memilih nilai pembelajaran yang dilaksanakan melalui aktivitas pengukuran dan penilaian pembelajaran. Pengukuran yang dimaksud adalah proses membandingkan taraf keberhasilan pembelajaran dengan berukuran keberhasilan pembelajaran yang sudah dipengaruhi secara kuantitatif. Sedangkan evaluasi yang dimaksud disini adalah proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan pembelajaran secara kualitatif. "hasil evaluasi pembelajaran dapat memberi keputusan yang professional. Artinya, evaluasi pembelajaran merupakan satu kompetensi professional seorang pendidik" Kompetensi tersebut sejalan dengan instrumen penilaian kemampuan guru, yang salah satu indikatornya adalah melakukan evaluasi pembelajaran (Basri, 2017: 247).

Evaluasi pembelajaran pada dasarnya bukan hanya menilai hasil belajar, tetapi juga proses-proses yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran. Bagi seorang guru, evaluasi pembelajaran adalah media yang tidak terpisahkan dari kegiatan mengajar, karena melalui kegiatan evaluasi seorang guru akan mendapatkan informasi tentang pencapaian hasil belajar. Disamping itu, dengan evaluasi seorang guru akan mendapatkan informasi tentang materi yang

telah ia gunakan, apakah dapat diterima peserta didiknya atau tidak. Hasil evaluasi diharapkan dapat mendorong pendidik untuk mengajar lebih baik dan mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik.

#### **b. Tujuan Evaluasi Pembelajaran**

Secara umum tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran secara keseluruhan. Sistem pembelajaran yang dimaksud mencakup tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan, dan sistem penilaian itu sendiri. Menurut Magdalena, dkk (2020;90) menyatakan bahwa tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penelitian itu sendiri. Secara umum, tujuan evaluasi pembelajaran terbagi tujuan umum dan tujuan khusus. Menurut Suardipa dan Primayana, (2020;91) Adapun tujuan umum evaluasi pembelajaran yaitu :

- 1) Untuk menghimpun bahan keterangan (data) yang dijadikan sebagai bukti mengenai tahap kemajuan peserta didik dalam mengalami proses pendidikan selama jangka waktu tertentu.
- 2) Untuk mengukur dan menilai efektivitas mengajar serta berbagai metode mengajar yang telah diterapkan atau dilaksanakan oleh pendidik, serta kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik.

Adapun tujuan khusus evaluasi pembelajaran yaitu :

- 1) Merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan. Tanpa evaluasi, tidak mungkin timbul kegairahan pada diri peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasinya masing-masing.

- 2) Mencari dan menemukan berbagai faktor penyebab keberhasilan maupun ketidak berhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan, sehingga dapat menemukan jalan keluar.

Berdasarkan tujuan dari evaluasi pembelajaran diatas dapat bahwa tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk menghimpun dan mengukur sebuah keberhasilan dari proses pendidikan yang telah dilaksanakan oleh guru kepada peserta didik.

### **c. Fungsi Evaluasi Pembelajaran**

Dalam pendidikan, fungsi evaluasi tidak dapat dilepaskan dari tujuan evaluasi itu sendiri. Dengan mempertimbangkan batasan tentang evaluasi pendidikan yang telah ditetapkan, Ini tersirat bahwa tujuan evaluasi pendidikan adalah untuk mengumpulkan informasi yang akan menunjukkan seberapa baik peserta didik berhasil dan memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan kurikuler.

Menurut Arikunto (Sutrisno, dkk, 2022:56) dalam menyatakan bahwa fungsi evaluasi ini menjadi empat bagian:

- 1). Fungsi Selektif, yang memungkinkan peserta didik memiliki kemampuan tertentu untuk mengikuti program tertentu.
- 2). Fungsi Diagnostik, yang mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran, serta metode untuk mengatasi dan mengembangkan kekuatan.
- 3). Fungsi Penempatan, yang memungkinkan peserta didik ditempatkan dalam kelompok tertentu sesuai dengan kebutuhan.
- 4). Fungsi Pengukuran keberhasilan. Sejauh mana suatu program diterapkan berhasil dapat diketahui dengan menerapkan penilaian atau evaluasi. untuk

digunakan saat mengambil kebijakan. Adapun Beberapa fungsi evaluasi, yaitu :

- 1). Sebagai umpan balik bagi peserta didik.
- 2). Untuk mengetahui proses ketercapaian peserta didik dalam menguasai tujuan yang telah dicapai.
- 3). Memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.
- 4). Digunakan oleh peserta didik untuk mengambil keputusan secara individual, khususnya dalam menentukan masa depan sehubungan dengan pemilihan bidang pekerjaan.
- 5). Menentukan kejelasan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh para pengembang kurikulum.
- 6). Umpan balik untuk semua pihak yang berkepentingan dengan pendidikan di sekolah.

Evaluasi guru dapat membantu menilai prestasi akademik dan memberikan dukungan dan bimbingan yang lebih baik kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan potensi mereka. Mengintegrasikan evaluasi guru, program pendidikan, dan layanan konseling dapat menghasilkan pendekatan yang lebih komprehensif untuk meningkatkan pendidikan dan perkembangan peserta didik.

#### **d. Prinsip-prinsip Evaluasi Pembelajaran**

Keberadaan prinsip evaluasi bagi seorang guru mempunyai arti penting karena dengan memahami prinsip evaluasi, dapat digunakan sebagai petunjuk untuk melakukan evaluasi dengan benar.

Menurut Zubaidillah, (2018;2) menyatakan bahwa untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih baik, maka hendaknya didasarkan pada prinsip-prinsip umum yaitu:

- 1). Kontinuitas evaluasi tidak boleh dilakukan secara insidental karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinyu. oleh sebab itu evaluasi pun harus dilakukan secara kontinyu pula.
- 2). Komprehensif dalam melakukan evaluasi terhadap suatu obyek, guru harus mengambil seluruh obyek itu sebagai bahan evaluasi.
- 3). Adil dan obyektif dalam melaksanakan evaluasi guru harus berlaku adil dan tanpa pilih kasih kepada semua peserta didik. Guru juga hendaknya bertindak secara obyektif, apa adanya sesuai dengan kemampuan peserta didik.
- 4). Kooperatif dalam kegiatan evaluasi hendaknya guru bekerjasama dengan semua pihak, seperti orang tua peserta didik, sesama guru, kepala sekolah, termasuk dengan peserta didik itu sendiri.
- 5). Praktis Praktis mengandung arti mudah digunakan baik oleh guru itu sendiri yang menyusun alat evaluasi maupun orang lain yang akan menggunakan alat tersebut.

Prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran terdiri dari : terdapat lima prinsip evaluasi pembelajaran yaitu kontinuitas, komprehensif, adil dan obyektif, kooperatif, praktis.

#### **4. Media Pembelajaran *Quizizz*.**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Sebagai Penilaian Pembelajaran**

Media Pembelajaran *quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang terhubung dalam bentuk permainan dan dapat digunakan alat bantu dalam pembelajaran. *Quizizz* memiliki banyak soal dalam berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu *quizizz* menjadikan kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik karena peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rafika, dkk (2021:31) menyatakan bahwa Media Penilaian menggunakan *quizizz* adalah sebuah permainan yang menyampaikan materi pembelajaran dengan unsur pemberian nilai (scoring), waktu, dan suatu umpan balik didalamnya agar peserta didik tidak jenuh dan rileks. Sedangkan menurut Putri, dkk (2023;69) menyatakan bahwa *quizizz* merupakan aplikasi Media Penilaian menggunakan *quizizz* yang bersifat interaktif tidak hanya digunakan untuk memberikan materi edukasi namun juga sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Dengan aplikasi *quizizz* ini, guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih hidup. Menurut Arrahim, dkk (2022; 214) menyatakan bahwa *quizizz* dapat membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan membuat peserta didik tetap bersemangat untuk belajar. Selain itu, menggunakan media ini dapat memotivasi peserta didik. sambil mengerjakan latihan karena setiap pekerjaan kuis dapat ditunjukkan dengan ranking. Hal ini

dapat membantu peserta didik menghilangkan rasa jenuh saat belajar, membuat kelas menjadi menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar mereka.

**b. Langkah-langkah Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran**

Media *Quizizz* dalam proses pembelajaran terdapat beberapa langkah-langkah, antara lain :

- 1) Pendidik terlebih dahulu membagikan *link* melalui *whatsapp group*.
- 2) Apabila semua peserta didik telah bergabung maka pendidik memulai evaluasi.
- 3) Peserta didik mengerjakan kuis dengan batasan waktu yang telah ditentukan sebelumnya oleh pendidik
- 4) Setelah semua peserta didik telah selesai mengerjakan evaluasi, pendidik kemudian mengakhiri kuis.
- 5) Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan peserta didik kemudian didownload dan disimpan pada folder laptop.

Adapun langkah-langkah menggunakan *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Pembelajaran menurut Rajagukguk (2020:47) antara lain :

- a. Masuk ke *google* kemudian ketik web <https://quizizz.com/>
- b. Login menggunakan akun *google* (gmail/email)
- c. Kemudian klik guru apabila ingin login sebagai guru
- d. Setelah itu mengisi identitas diri dengan menggunakan email
- e. Klik *continue*
- f. Selanjutnya klik "*buat*" untuk mulai mendesain kuis
- g. Kemudian pilih "*kuis baru*", lengkapi nama kuis yang akan dibuat dan pilih kategori mata pelajaran

- h. Pilih jenis kuis yang akan dibuat, kemudian guru mulai mendesai soal-soal yang terdapat pada kolom sesuai jumlah soal yang akan di buat. Pada saat membuat soal guru harus memilih jawaban yang benar dengan memilih salah satu pilihan pada kolom serta guru juga mengatur waktu yang sesuai dengan tingkat kesukaran pada soal.
- i. Apabila telah selesai klik "*simpan*"
- j. Setelah semua soal telah di buat maka klik "*selesai*"
- k. Selanjutnya akan keluar tampilan detail quis (atur kelas, mata pelajaran, lalu pilih simpan detail.
- l. Klik "*mulai kuis langsung*" untuk dibagikan ke peserta didik
- m. Setelah itu klik "*klasik*",
- n. Kemudian pilih "*lanjutkan*"
- o. Selanjutnya klik "*or share via...*"
- p. Klik "*copy link*"
- q. Selanjutnya dibagikan ke peserta didik
- r. Apabila semua peserta didik sudah bergabung maka guru mengklik "*mulai*" untuk memulai evaluasi.
- s. Selanjutnya apabila peserta didik telah selesai mengerjakan evaluasi dan waktu yang telah ditentukan belum habis, guru dapat mengakhiri ujian dengan mengklik "*selesai*"
- t. Setelah evaluasi akan muncul hasil dari evaluasi peserta didik dan guru dapat mengunduh hasil dengan mengklik "*download*"
- u. Kemudian simpan file di folder laptop maupun hp.



**c. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran**

Adapun kelebihan dan kekurangan Media Penilaian *Quizizz* menurut Irfani, dkk, (2021:103) dapat dijelaskan sebagai berikut :

**1) Kelebihan**

- a. Bisa digunakan di mana saja dan kapan saja
- b. Memiliki suara musik yang dapat membuat peserta didik rileks pada saat mengerjakan kuis, apabila peserta didik tidak ingin mendengarkan maka musik dapat dinonaktifkan.
- c. Apabila peserta didik telah selesai menjawab soal, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri peserta didik
- d. Di setiap pergantian soal terdapat kata-kata yang memotivasi
- e. Setiap peserta didik mendapat soal kuis yang berbeda sehingga meminimalisir kekurangan karena diacak secara otomatis
- f. Mempermudah guru dalam memberika penilaian kepada peserta didik, guru tidak lagi memeriksa secara satu persatu jawaban peserta didik.

**2) Kekurangan**

- a. Mempunyai jaringan atau internet yang baik apabila tidak maka peserta didik kemungkinan akan tertinggal peserta didik lain. Dan apabila jaringan internet terputus maka peserta didik akan kehabisan waktu dan sudah tidak dapat lagi bergabung untuk mengikuti evaluasi kembali.
- b. Ketika mengerjakan menggunakan pc atau laptop, peserta didik dapat membuka tap baru sehingga dapat dengan mudah menggunakannya untuk mencari jawaban.

Penggunaan aplikasi seperti *quizizz* memiliki beberapa kekurangan. Menurut Ibad (2023;36) kekurangan *quizizz* yaitu tes bergantung pada sinyal, yang berarti peserta didik tidak dapat melakukan ujian jika ada gangguan sinyal dan aplikasi *quizizz* menggunakan hasil jawaban yang benar saja, sehingga peserta didik harus mematuhi waktu yang telah ditentukan untuk menjawab.

#### **d. Karakteristik Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Pembelajaran**

Karakteristik media pembelajaran sebagai penilaian menurut Hafidhoh dan Rifa'i (2021;17) Salah satu cara untuk menilai hasil belajar adalah dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang berbeda dan berdasarkan kriteria. Hasil belajar harus dapat didefinisikan sebagai lengkap, autentik, dan berkesinambungan. Ini harus mencakup kurikulum, pelaksanaan guru, partisipasi peserta didik, interaksi guru dengan peserta didik, dan kemampuan guru dalam mengajar.

Media Penilaian *quizizz* memiliki karakteristik yang menarik karena adanya kegiatan interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan media game dan antara peserta didik lainnya, menciptakan tantangan bagi setiap peserta didik. *Quizizz* merupakan sebuah platform yang dapat diakses melalui web dan memiliki karakteristik yakni penggunaannya harus selalu didukung dengan jaringan internet yang memadai karena berbasis web *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena dilengkapi dengan berbagai fitur, salah satunya musik yang dapat dijadikan alat hiburan bagi peserta didik saat proses mengerjakan latihan berlangsung sehingga dapat membuat peserta didik rileks.

## **5. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian hasil belajar**

Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar. Menurut guru, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penilaian hasil belajar. Sedangkan pada sisi peserta didik, hasil belajar merupakan hasil dari proses pengajaran serta merupakan puncak dari setiap proses pembelajaran yang dilalui Pagarra (2016: 205). menghormati, adaptasi sosial, keinginan, tujuan, keterampilan dan harapan. Menurut Nasrah dan A. Muafiah (2020;209) menyatakan bahwa hasil belajar didefinisikan sebagai apa yang dilakukan seseorang setelah melakukan proses pembelajaran, diharapkan hasil belajar yang baik dari peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar. Menurut guru, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penilaian hasil belajar. Sedangkan pada sisi peserta didik, hasil belajar merupakan hasil dari proses pengajaran serta merupakan puncak dari setiap proses pembelajaran yang dilalui.

### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kualitas pengajaran menurut Salsabila dan Puspitasari (2020;284-286) meyakini bahwa faktor-faktor menyebabkan rendahnya hasil belajar terbagi atas dua golongan, Faktor internal berkaitan dengan kondisi akademik peserta didik atau berasal dari diri peserta didik seperti kondisi fisik, psikologis, motivasi belajar emosional peserta didik, Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan luar peserta didik, baik fisik maupun social seperti lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat. Oleh sebab itu, pendidik harus memperhatikan faktor-faktor tersebut, terutama dalam

mempersiapkan strategi ataupun media pembelajaran yang sesuai agar hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dapat tercapai dengan optimal.

## **6. Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **a. Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Sciences*) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat pendidikan dasar, menengah dan tinggi. IPS mencakup mata pelajaran dari sejarah, geografi dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Di tingkat dasar, mata pelajaran ilmu sosial mencakup geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Menurut Mursidin, dkk (2022;617) menyatakan bahwa Sebagai ilmu pengetahuan, IPS memiliki tujuan humanis, membantu peserta didik memahami peran manusia sebagai individu dan social. Namun menurut Rahman,S.A (2019;117) menyatakan bahwa Pembelajaran IPS lebih banyak menekankan aspek pengetahuan yang berpusat pada guru, mengarahkan materi hanya sebagai informasi, dan hanya membangun budaya menghafal daripada berpikir kritis.

Menurut Anindita, dkk, (2023; 105) menyatakan bahwa Pembelajaran IPS dinilai sangat ideal dalam pelaksanaannya karena fokus pada pengetahuan peserta didik, juga fokus pada keterampilannya, dan menanamkan sikap sosial yang positif pada peserta didik. Dengan mempelajari IPS diharapkan peserta didik dapat meningkatkan sikap, saling menghormati, dan menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu menurut Marhayani (2017;69) menyatakan bahwa Pembelajaran IPS berfokus pada menempatkan peserta didik pada situasi di mana mereka dapat mengembangkan dan mengekspresikan ide-idenya secara tepat dalam lingkungannya sendiri.

Pada hakekatnya ilmu sosial adalah mata pelajaran yang materinya diajarkan studi tentang kehidupan sosial yang materinya didasarkan pada penelitian sejarah, penelitian geografi, ekonomi, sosiologi, humaniora, dan sosiologi pendidikan, pengelolaan negara dan sejarah. Semua itu berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dasar, sikap dan keterampilan untuk memahami realitas sosial yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. IPS melatih anak berpikir kreatif, kritis dan objektif. IPS juga membantu anak mengenal masa lalu, masa kini, masa depan dan juga mengenal lingkungan tempat tinggalnya. Pada pembelajaran IPS juga guru menjadi fasilitator peserta didiknya sehingga dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

#### **b. Kajian Pembelajaran IPS SD**

Pembelajaran IPS masih relevan sejalan dengan pengembangan keterampilan abad 21. Keterampilan diperoleh melalui pembelajaran ilmu sosial meliputi keterampilan sosial, keterampilan kolaborasi, keterampilan jaringan dan keterampilan komunikasi. Kebutuhan akan keterampilan abad 21 menuntut setiap orang untuk memiliki keterampilan sosial yang dapat diperoleh melalui pembelajaran mata pelajaran sosiologi. Agar keterampilan abad 21 dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran penelitian sosial, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran. Menurut Widodo,dkk., (2020:186) yang berjudul Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21 menyatakan bahwa Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar mengatakan Abad ke-21 penuh dengan perkembangan teknologi informasi. Perkembangannya semakin cepat dan cepat dan memerlukan kreatifitas guru dalam mengajar IPS. Sedangkan menurut Ismail dan Rosidi (2023; 16630) menyatakan bahwa IPS adalah ilmu sosial yang tidak

memerlukan kajian teoritis karena ilmu sosial yang rumpunnya terdiri dari berbagai ilmu yang ruang lingkupnya ada di masyarakat. Selain itu, IPS mudah dipelajari karena diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### **c. Pentingnya Pembelajaran IPS Di SD**

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mengkaji sekumpulan fakta, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial yang muncul di lingkungan masyarakat. Saat ini pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar belum optimal, peserta didik belum memahami konsep humaniora, dan motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran masih lemah. Penggunaan model dan media pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. Menurut Khamidah (2023;415) menyatakan bahwa pentingnya pembelajaran IPS adalah mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dapat digunakan sebagai keterampilan untuk memecahkan permasalahan di masa depan. Oleh karena itu, guru harus memilih model dan materi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan dipelajari dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media Penilaian *quizizz* ini Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran IPS dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

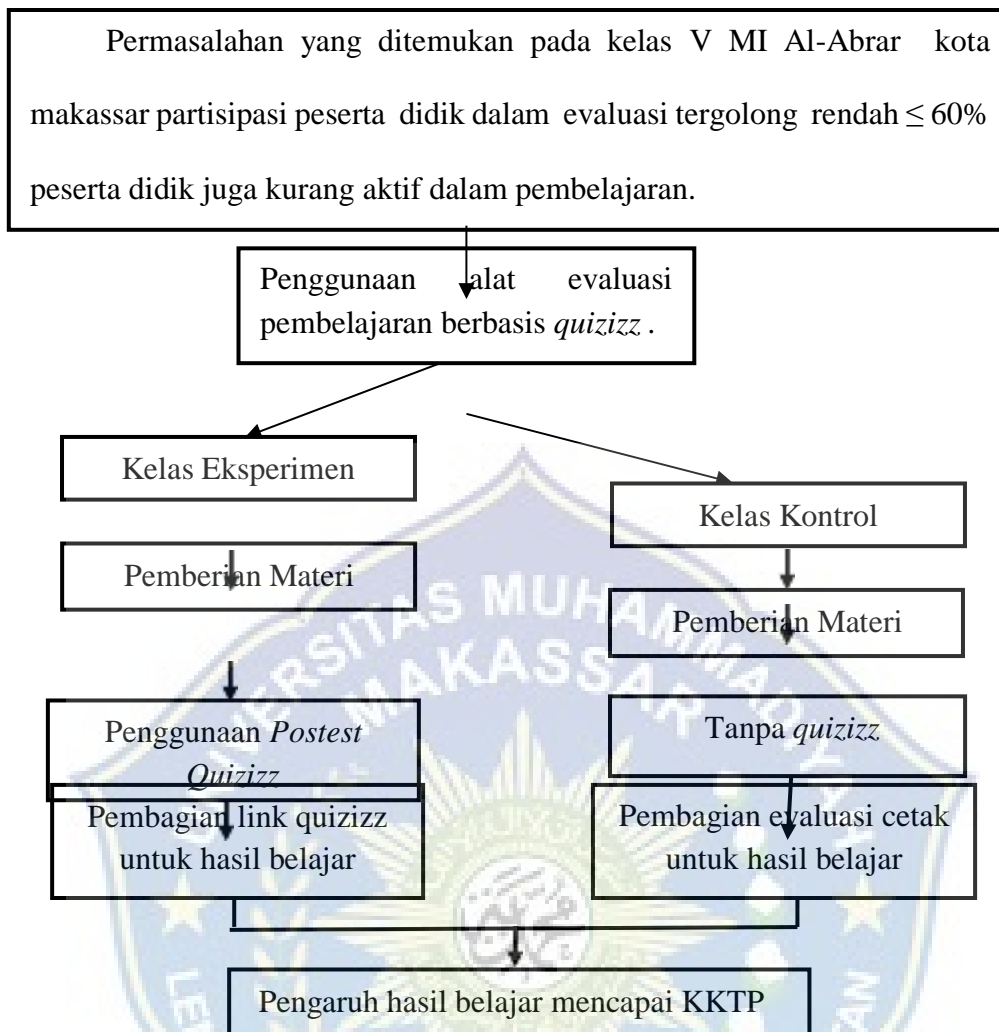
## **B. Kerangka Pikir**

Pembelajaran yang menarik bisa diterapkan oleh para pendidik, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu mendukung aplikasi game kuis. Media pembelajaran *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berdasarkan permainan ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran

berinteraksi. Strategi menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai pendukung dalam pembelajaran juga menunjukkan banyak manfaat bagi guru menumbuhkan minat belajar peserta didik pada khususnya peserta didik memiliki minat belajar berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar. Penggunaan bahan ajar berbasis tes merupakan salah satu upaya nya menyesuaikan dengan masalah media pembelajaran untuk meningkatkan peserta didik tertarik untuk belajar karena bahan pembelajaran yang efektif cara belajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan untuk peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kota Makassar.

Adapun skema kerangka pikir keterkaitan pengaruh antara variabel dalam rangka perumusan hipotesis adalah sebagai berikut:





**Gambar 2.1. Kerangka Pikir**

### C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang terdahulu yang relevan dengan ini, yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh:

1. Implementasi penggunaan media *Quizizz* dalam proses penilaian pembelajaran PAI kelas V SD N Ngringin

Menurut Penelitian Khovifah Ekawati (2022) mengatakan bahwa Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat



dalam bidang pendidikan dan dapat digunakan untuk melaksanakan proses penilaian pembelajaran. Aplikasi Quizizz dapat membantu guru melakukan penilaian pembelajaran. Dengan mengimplementasikan aplikasi Quizizz untuk peserta didik mata pelajaran PAI telah membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya tentunya dengan cara yang menyenangkan dan menyenangkan. Guru menggunakan metode lisan dan tertulis atau tes kertas selama penilaian. Soal-soal yang selalu sama seperti sebelumnya dan tidak berubah menyebabkan peserta didik menjadi tidak tertarik dan bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan hasil penerapan Media Penilaian Quizizz dalam proses penilaian pembelajaran PAI kelas V di sekolah SD Negeri Ngringin. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian kualitatif (deskriptif). Informan dalam penelitian ini adalah guru PAI dan peserta didik kelas V Teknik identifikasi informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposeful sampling. Teknik pengumpulan data berdasarkan observasi, wawancara dan dokumen.

Hasil penelitian implementasi penggunaan media *Quizizz* dalam proses penilaian pembelajaran PAI kelas V SD N Ngringin dibagi menjadi 4 tahap yaitu perencanaan plot, desain, implementasi dan evaluasi. Hasil implementasi penggunaan *Quizizz* sebagai sarana penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil yang dicapai peserta didik setelah menggunakan *Quizizz* terbagi menjadi 2 bidang yaitu bidang emosional yang dapat dilakukan *Quizizz* meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik. Pada bidang psikomotor, peserta didik cepat memahami materi,

memperhatikan, lebih teliti, dan senang menggunakan *Quizizz* yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik.

2. Pengaruh Penggunaan Media Media Penilaian *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar.

Menurut Sahra, dkk (2023) bahwa Penelitian ini menelaah rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas IV B SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan penggunaan media Media Penilaian *quizizz* di kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. (2) Untuk mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media Media Penilaian *quizizz* di kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. (3) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media Media Penilaian *quizizz* di kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III. Jenis penelitian ini adalah penelitian pre eksperimental. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Media Penilaian *quizizz* sedangkan variable terikatnya adalah motivasi belajar peserta didik. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Data dikumpulkan dari angket motivasi belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media Media Penilaian *quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan media Media Penilaian *quizizz* memberi pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III. Berdasarkan hasil penelitian

yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1. Gambaran penggunaan media Media Penilaian *quizizz* di kelas IV B UPT SPF SDN Negeri Sudirman III Kota Makassar diikuti oleh seluruh peserta didik dengan adanya hasil *quizizz* yang diperoleh oleh guru, Gambaran motivasi belajar peserta didik kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar setelah menggunakan media Media Penilaian *quizizz* meningkat yang dibuktikan dengan perolehan hasil *pretest-posttest*, Penggunaan media Media Penilaian *quizizz* memberikan pengaruh besar terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan hasil angket motivasi belajar setelah pemberian treatment berupa penggunaan media Media Penilaian *quizizz*.

3. Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Tentang Sifat-Sifat Benda Di Kelas V SD  
Menurut musfirah, dkk (2022) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik tentang sifat-sifat benda di kelas V UPTD SDN 1 Barru. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *Pre-Experimental* dalam bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar menggunakan media *quizizz* lebih meningkat. Hasil analisis statistik inferensial dengan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *uji paired sample t-test* menunjukkan Sig (2- tailed) < 0,005 (0,000 < 0,05) menunjukkan bahwa nilai *signifikansi* 0,000 lebih kecil

daripada  $\alpha = 0,05$  maka dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik tentang sifat-sifat benda di kelas V UPTD SDN 1 Barru.

hasil penelitian dan pembahasan dengan berdasar pada rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA peserta didik kelas V UPTD SDN 1 Barru. Hal ini dibuktikan perolehan nilai rata-rata tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa pengajaran dengan menggunakan *quizizz*. hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diajukan saran, agar guru dapat lebih meningkatkan penggunaan media *quizizz* pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan semakin memiliki kualitas dan hasil yang baik dalam pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka media penilaian *quizizz* lebih efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sehingga media penilaian *quizizz* biasa diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. kesamaan nya yaitu ketiga peneliti menggunakan media *quizizz* dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, Namun adapun perbedaannya yaitu ada pada variabel yang diteliti, tahun penelitian, metode yang digunakan, bidang studi dan juga kelas yang diteliti.

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang kajian pustaka dan kerangka pikir adalah ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media Pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kota Makassar.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif metode penelitian ini yang menjawab hipotesis penelitian dengan menggunakan data angka dan ilmu pasti. Adapun bentuk penelitian *eksperimen* yang digunakan adalah *True Eksperimental Design* Metode ini menjelaskan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dan variabel lainnya, variabel-variabel ini disebut sebagai X dan Y, Untuk mengetahui hasil belajar setelah penggunaan *quizizz* apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar Kota Makassar.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar kota Makassar. Waktu penelitian pada tanggal 8 mei 2024 sampai 8 juli 2024.

#### **C. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Al-Abrar Kecamatan Tamalate Kota Makassar pada tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 2 kelas, untuk lebih jelas dapat di lihat tabel di bawah ini :

**Tabel 3.1. Data Jumlah peserta didik Kelas V MxI Al-Abrar**

No	Kelas	Jenis kelaminin		Jumlah peserta didik
		L	P	
1.	V.A	33	12	45
2.	V.B	20	25	45
<b>Jumlah</b>				90

Sumber : Daftar Hadir peserta didik Kelas V MI Al-Abrar Kota Makassar.

## 2. Sampel

Penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik *total Sampling, total sampling* yang dilakukan untuk menarik sampel dari populasi untuk menentukan penempatan sampel dalam penelitian dengan cara mengambil keseluruhan peserta didik ikut dalam penelitian ini. Sehingga jumlah keseluruhan peserta didik yang akan menjadi sampel penelitian.

**Tabel 3.2. Data Jumlah sampel Kelas V MI Al-Abrar**

No	Kelas	Jenis kelaminin		Jumlah peserta didik	Kelas Penelitian
		L	P		
1.	V.A	33	12	45	Kelas Kontrol
2.	V.B	20	25	45	Kelas Eksperimen
<b>Jumlah</b>		53	37	90	

Sumber : Daftar Hadir peserta didik Kelas V MI Al-Abrar Kota Makassar.

## D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Posttest Only Kontrol Design*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak

diberikan *treatment*. Penelitian diawali dengan memberikan (*posttes*) untuk kelompok eksperimen menggunakan *quizizz* dan kelompok kontrol menggunakan alat evaluasi tertulis. Selanjutnya untuk mengetahui respon motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* dilakukan melalui penyebaran angket hasil belajar Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.3. Desain Penelitian posttest only kontrol group design**

*Desain Penelitian posttest only kontrol group design*

Kelas	Sampel	Materi	Posttest
Eksperimen	R1	X	O1
Kontrol	R2	-	O2

Keterangan :

R<sub>1</sub> : Pemilihan sampel secara keseluruhan di kelas Va.

R<sub>2</sub> : Pemilihan sampel secara keseluruhan di kelas Vb.

X : Pemberian *Posttest/treatment* aplikasi *Quizizz*.

O1 : Penyebaran evaluasi hasil belajar melalui link *Quizizz* pada sampel Va dan Vb.

O2 : Penyebaran evaluasi cetak hasil belajar melalui pada sampel Va dan Vb.

### **E. Variable Penelitian**

Variable pada penelitian ini terdiri dari dua variable, antara lain :

#### **1. Variabel Bebas**

Variable bebas pada penelitian ini adalah media *quizizz*, yang diberi simbol X.



## 2. Variable Terikat

Variable terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar yang diberi simbol Y.

## F. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasinal varibabel pada penelitian ini, dapat dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Aplikasi Quizizz

Media Penilaian *quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang terhubung dalam bentuk permainan dan dapat digunakan alat bantu dalam pembelajaran. *quizizz* memiliki banyak soal dalam berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu *quizizz* menjadikan kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik karena peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

### 2. Hasil Belajar

Definisi hasil belajar menurut peneliti yaitu merupakan hasil interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar peserta didik dan guru yang menjadi kemampuan yang telah dicapai oleh peserta didik. dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah skor yang diperoleh peserta didik dalam bentuk angka.

## G. Prosedur Penelitian

Prosedur pengumpulan data yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* ditinjau dari hasil belajar peserta didik yaitu:

### 1. Perencanaan

- a. Menyusun proposal penelitian.
- b. Mengurus perizinan penelitian di MI Al-Abrar Kota Makassar .

- c. Melakukan pengumpulan data terlebih dahulu dengan melakukan observasi awal.
- d. Menyusun dan mempersiapkan instrument atau perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan pada saat penelitian berupa modul ajar sesuai dengan model pembelajaran yang akan diterapkan.
- e. Mempersiapkan atau pemilihan peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian.
- f. Mempersiapkan sumber, bahan, dan media pembelajaran yang akan digunakan.
- g. Membuat lembar instrument dan lembar observasi.

## **2. Pelaksanaan**

- a. Pelaksanaan dikelas kontrol yaitu:
  - 1). Memilih dan merumusan masalah.
  - 2). Melakukan evaluasi tertulis.
  - 3). Mengamati aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
  - 4). Melakukan postes.
- b. Pelaksanaan dikelas eksperimen yaitu:
  - 1). Memilih dan merumusan masalah.
  - 2). Melakukan pembelajaran dengan menggunakan media penilaian Media Penilaian *Quizizz*.
  - 3). Mengamati aktivitas-aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
  - 4). Melakukan *posttest* menggunakan media Media Penilaian *Quizizz*.
  - 5). Pertemuan akhir yakni penyebaran angket motivasi belajar untuk diisi oleh peserta didik agar dapat dianalisis keefektivan penggunaan aplikasi *quizizz*.

### **3. Menganalisis Data Hasil Penelitian dan Pelaporan.**

Setelah melakukan penelitian, selanjutnya peneliti akan mengumpulkan data, pengelolaan data dan analisis data sesuai prosedur. Data yang telah dikumpulkan kemudian di analisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dan merumuskan kesimpulan.

#### **H. Instrumen Penelitian**

Validasi instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi isi oleh ahli atau validator. Instrument yang akan divalidasi adalah materi pembelajaran, butiran soal, serta aplikasi *quizizz*.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini berupa:

##### **1. Tes**

Dipergunakan untuk mengemukakan data tentang partisipasi peserta didik dalam proses belajar dan implementasi media Media Penilaian *Quizizz*.

##### **2. Observasi**

Observasi dapat membantu dalam memperoleh pemahaman tentang bagaimana aktivitas peserta didik pada saat kegiatan belajar berlangsung dengan menerapkan media Media Penilaian *Quizizz*.

#### **I. Teknik Pengumpulan Data**

Pelaksanaan penelitian ini akan melibatkan langsung peneliti dalam kegiatan mengumpulkan, mengolah, dan menarik kesimpulan dari data yang diperoleh oleh peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

## 1. Observasi

Observasi dapat membantu dalam memperoleh pemahaman tentang bagaimana aktivitas peserta didik pada saat kegiatan belajar berlangsung dengan menerapkan media Media Penilaian *Quizizz*.

## 2. Tes Evaluasi

Tes evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi *quizizz* ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Evaluasi tersebut akan disebar menggunakan aplikasi *quizizz* serta kehadiran dipantau secara langsung.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data berupa catatan, dokumen, kondisi lingkungan, agenda dan sebagainya. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi digunakan agar memperoleh data yang diperlukan sebagai acuan agar dapat memperoleh data dokumentasi berupa daftar nama peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data berupa lembar tes peserta didik, gambar kegiatan peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

## J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif bertujuan mendeskripsikan hasil belajar. Data hasil belajar diperoleh dari data *posttest* dan penyebaran *link quiziz*. Data yang diperoleh melalui pengerjaan test berupa soal pilihan ganda selanjutnya disajikan

dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, frekuensi, serta variasinya. Kemudian menggunakan aplikasi analisis *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 20.

Data perolehan nilai selanjutnya dikelompokkan dalam lima kategori untuk mengetahui kategori hasil belajar peserta didik yaitu : sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah , sangat rendah. Kategori berikut dinyatakan dalam bentuk tabel di bawah ini :

**Tabel 3.4. 1 Kategori hasil belajar peserta didik**

No.	Skor	Kategori
1.	91-100	Sangat Tinggi
2.	81-90	Tinggi
3.	71-80	Sedang
4.	61-69	Rendah
5.	0-60	Sangat rendah

Sumber: MI AL-ABRAR

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya dapat diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat pula statistik parametris serta statistik nonparametris. Sebab data yang digunakan merupakan data rasio. Sebelum menentukan jenis statistik yang akan digunakan pada penelitian ini perlu diketahui sebaran data sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak normal maka perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu.

### a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data hasil belajar peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas digunakan uji *Kalmogrov-Smiirmov*.

Hipotesis:

$H_0$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

$H_a$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Kriteria pengujian adalah apabila nilai sig. lebih besar dari taraf nyata yakni 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  di tolak, artinya data berdistribusi normal, dan apabila nilai sig' lebih kecil dari taraf nyata yakni 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima, artinya data berdistribusi tidak normal.

### b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik menggunakan aplikasi *Statistical Packge for Social Science* (SPSS). Digunakan untuk membandingkan rata-rata pada dua variabel dalam satu kelompok yang sama. Kriteria pengujian ini, jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka  $H_0$  di terima dan  $H_a$  di tolak.

Pada uji hipotesis ini Kemudian untuk mendukung hipotesis penelitian di atas maka dirumuskan sebagai berikut :

Hipotesis nol ( $H_0$ ) = Penggunaan aplikasi *quizizz* oleh guru tidak dapat memberikan efektivitas ditinjau dari hasil belajar peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Hipotesis alternative ( $H_a$ ) = Penggunaan aplikasi *quizizz* oleh guru memberikan efektivitas ditinjau dari hasil belajar peserta didik V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

**c. Uji-t**

Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *quizizz* oleh guru dapat memberikan efektivitas pada hasil belajar peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji-t bisa digunakan apabila sampel berdistribusi normal. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

- 1)  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$
- 2)  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

**d. Uji Mann Whitney**

Uji mann whitney merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan median dari dua sampel yang independen. uji ini digunakan ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas. Uji ini adalah uji alternatif dari uji t independen dalam uji parametrik. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

- 1).  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$
- 2)  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil analisis penelitian ini yang akan jawab dari rumusan masalah yang ditetapkan sebelumnya pada bab I, Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar, Penelitian ini dimulai dengan mengunjungi pihak sekolah memberikan surat izin untuk meneliti, melakukan observasi dan berdiskusi dengan wali kelas Va dan Vb MI Al-Abrar mengenai model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz*. Pengumpulan data dimulai dengan menghubungi bagian tata usaha untuk menyerahkan surat izin pengumpulan data. Proses pengumpulan data berlangsung selama 5 kali pertemuan.

Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar, dilakukan prosedur penelitian *ekperimen* dan analisis data hasil penelitian menggunakan teknis analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial hasil dari kedua teknik ini dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian yang diterapkan treatment dan non treatment analisis ini memuat hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS dan tidak



menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS.

Setelah proses belajar mengajar berlangsung dilaksanakan postests yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang hasil belajar peserta didik baik kelas *kontrol* maupun kelas *eksperimen* yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS dan tidak menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS pada materi pembelajaran IPS.

1. Hasil belajar IPS posttest kelas kontrol IPS pada kelas Va dapat digambarkan pada tabel 4.1. berikut:

**Tabel 4.1. Nilai statistik Kontrol hasil belajar IPS peserta didik kelas V a MI**

**Al- Abrar**

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik kelas Va
Jumlah Peserta didik	45
Rentang	50
Minimum	20
Maksimum	70
Rata-rata	53,11
Std. Deviasi	13,45

Sumber : Hasil olah data penelitian SPSS 20.

Berdasarkan tabel 4.1. hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 pada data kelas kontrol didapatkan jumlah sampel sebanyak 45 orang, rata-ratanya 53,11, rentangnya 50, nilai maximumnya 70, nilai minimumnya 20, standar deviasinya 13,45.

Nilai peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori untuk mengetahui kategori hasil belajar peserta didik yaitu; sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. kategori tersebut dijelaskan dalam tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4.2. kategori hasil belajar IPS posttest peserta didik kelas kontrol V a MI Al-Abrar**

No.	Skor	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1.	91-100	0	0	Sangat Tinggi
2.	81-90	0	0	Tinggi
3.	71-80	8	17,78	Sedang
4.	61-69	16	35,56	Rendah
5.	0-60	21	46,66	Sangat rendah
Jumlah		45	100	

Sumber: hasil olah data penelitian SPSS 20.

Berdasarkan tabel 4.2. di atas dapat dijelaskan bahwa tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi dan tinggi tidak ada, Peserta didik memperoleh nilai dengan kategori sedang 8 orang peserta didik, ada 16 orang berkategori rendah dan ada 21 orang peserta didik kategori sangat rendah. Jumlah peserta didik yang lulus KKTP yaitu:

**Tabel 4.3. Frekuensi KKTP Peserta Didik**

NO	NILAI	FREKUENSI	PERSENTASE
1	>75	0	0%
2	≤ 75	45	100%

Sumber: hasil olah data penelitian peserta didik

Berdasarkan tabel 4.3. Diketahui bahwa tidak ada peserta didik yang lulus KKTP yang ditetapkan yaitu 75, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak lulus adalah 45 peserta didik atau 100% dari total jumlah peserta didik di kelas kontrol.

2. Hasil posttest kelas eksperimen berdasarkan data nilai hasil belajar IPS pada kelas Vb dapat digambarkan mengenai pada tabel 4.4. berikut:

**Tabel 4.4. Nilai statistik eksperimen hasil belajar IPS peserta didik kelas eksperimen V b MI Al- Abrar**

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Vb
Jumlah Peserta didik	45
Rentang	20
Minimum	80
Maksimum	100
Rata-rata	87,56
Std. Deviasi	7,12

Sumber: Hasil olah data penelitian SPSS 20.

Berdasarkan tabel 4.4. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 pada data kelas eksperimen didapatkan jumlah sampel sebanyak 45 orang, rata-ratanya adalah 87,56 rentangnya 20, nilai maximumnya 100, nilai minimumnya 80, standar deviasinya 7,12.

Nilai peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori untuk mengetahui kategori hasil belajar peserta didik yaitu; sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. kategori tersebut dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5. kategori hasil belajar IPS peserta didik kelas eksperimen Vb MI Al-Abrar**

No.	Skor	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1.	91-100	7	15,55	Sangat Tinggi
2.	81-90	20	44,44	Tinggi
3.	71-80	18	40	Sedang
4.	61-70	0	0	Rendah
5.	0-60	0	0	Sangat rendah
Jumlah		45	100	

Berdasarkan tabel 4.5. di atas jumlah peserta didik yang memiliki kategori sangat tinggi pada kelas eksperimen berjumlah 7 orang, kategori tinggi 20 orang, ada peserta didik memperoleh nilai dengan kategori sedang 18 orang peserta didik dan tidak ada peserta didik memperoleh nilai dengan kategori rendah dan sangat rendah.

**Tabel 4.6. 1 Frekuensi KKTP Peserta Didik**

NO	NILAI	FREKUENSI	PERSENTASE
1	>75	45	100%
2	≤ 75	0	0%

Sumber: hasil olah data penelitian peserta didik

Berdasarkan tabel 4.6. Diketahui bahwa semua peserta didik lulus KKTP yang ditetapkan yaitu 75 sebanyak 45 peserta didik, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak lulus 0 atau 0% dari total jumlah peserta didik di kelas eksperimen.

## 2. Analisis inferensial

### a) Uji normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing kelas berdistribusi normal atau tidak diperlukan uji normalitas. Apabila data berdistribusi normal maka data ini dapat diolah menggunakan statistik parametrick yaitu uji t.

Uji normalitas menggunakan rumus: *Kolmogorov T- Smirnov*

**Tabel 4.7. Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov***

---

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

---

Sig.

---

< 0,01

---

Sumber: Hasil olah data penelitian SPSS 20.

Berdasarkan tabel 4.5. hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS 20 dapat diketahui nilai Sig. pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah lebih besar < 0,01. Karena nilai Sig. < 0,05 , maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal.

### b) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang digunakan adalah uji Mann Whitney karena data tidak berdistribusi normal sehingga tidak dapat digunakan uji-t. Untuk mengetahui adakah pengaruh *model discovery learning* berbantuan media Pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kota Makassar dilakukanlah uji Mann Whitney menggunakan SPSS 20.

**Tabel 4.8. Uji Mann Whitney**

Uji Mann Whitney	Nilai Uji Mann Whitney
Asymp Sig (2-tailed)	<0,001

Sumber: Hasil olah data penelitian SPSS 20.

Berdasarkan tabel 4.6. hasil pengujian di SPSS didapatkan nilai Sig. < 0.01, karena nilai Sig. < dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media Pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar Kota Makassar.

## B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model *discovery learning* berbantuan media Pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kota Makassar terdapat ada pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *True Eksperimental Design*. Dalam penelitian ini menggunakan desain *Posttest Only Kontrol Design*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik atau total sampling. kelas V MI AL-ABRAR berjumlah 90 peserta didik kelas Va 45 peserta didik dan Vb 45 peserta didik. Teknik

Pengumpulan data menggunakan tes, lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas V yang diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dan tidak menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz*. Kelas Va atau kelas kontrol yang tidak diterapkan model *discovery learning* memiliki tingkat kelulusan KKTP tidak ada peserta didik yang tuntas, sedangkan kelas Vb atau kelas eksperimen yang diterapkan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* semua peserta didik mencapai tingkat kelulusan KKTP.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini tentang pengaruh model *discovery learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPS di MI Al-Abrar, hasil menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan adanya pengaruh model *discovery learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPS di MI Al-Abrar.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arrahim, dkk 2022. Menyatakan bahwa berdasarkan analisis yang sudah dipaparkan mengenai penerapan media pembelajaran *quizizz* sebagai alat bantu dalam penerapan model atau metode pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rani, dkk (2018), PGSD Universitas Negeri Lampung pun menunjukkan hal yang sama bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan pengaruh yang positif dan

signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018. Penelitian yang dilakukan Yolanda dan Meilana (2021) terdapat adanya pengaruh penggunaan aplikasi quizizz yang telah digunakan pada proses belajar di SDN 19 Kramat Jati Kota Jakarta Timur penggunaannya peserta didik terpacu untuk memberikan jawaban yang benar hal ini membuktikan adanya ketertarikan peserta didik pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik ditemukan bahwa terjadi perbedaan belajar peserta didik yang dilihat melalui observasi langsung antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang cukup signifikan, dimana pada peserta didik kelas kontrol cenderung bosan terhadap materi yang dijelaskan dan tidak fokus pada pembelajaran serta banyak peserta didik yang tidak aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan pada kelas yang tidak menggunakan.

Dari hasil analisis data statistik deskriptif yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen dari serta hasil data statistik inferensial dengan uji hipotesis menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota makassar.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas V MI Al-Abrar kota makassar. Berdasarkan hasil penelitian analisis data rata-rata hasil belajar IPS peserta didik dikelas V MI AL-ABRAR yang dicapai menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz* meningkat Sehingga rata-rata hasil belajar peserta didik yang dapat mencapai ketuntasan yang di harapkan.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka penulis dapat di mengemukakan saran yaitu:

1. Penerapan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* hendaknya dipertimbangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Melalui penelitian ini peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz*.
3. Peneliti lain dapat menggunakan *model discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik sebagai bahan pengukuran hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, dan Maslulah. "Jurnal Basicedu" 6, no. 2 (2022): 1883–96.
- Aini, Yulia Isratul. "(PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu." *Jurnal Kependidikan* 2, no. 25 (2019): 1–6.
- An, Kuntum, Nisa Imania, and Siti Khusnul Bariah. "Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring" 5 (2019): 31–47.
- Andayani, Triasari, and Faisal Madani. "Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Peserta didik Di Pendidikan Dasar" 9, no. 2 (2023): 924–30. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>.
- Andini, Selfi Rahmi, Vianes Muliza Putri, and Yanti Fitria. "Jurnal Basicedu" 6, no. 1 (2022): 298–307.
- Anindita, Rizki Dwi, M Yusuf Setia Wardana, and Iin Purnamasari. "Analisis Penanaman Sikap Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SD Negeri Winong 01 Kabupaten Pati" 1, no. 2 (2023): 104–10.
- Arif, Tarman, and Azis Muslimin. "Penanaman Nilai-Nilai Sosial Peserta didik MI Muhammadiyah Melalui Pembelajaran IPS Terintegrasi Dengan Konsep Nilai Sosial Budaya Makassar" 13, no. 2 (2022): 616–26.
- Arrahim, dkk 2022 Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* P-ISSN. 2622-5069, E-ISSN. 2579-3403 Volume 6, Nomor 2, Desember 2022 Available online at:<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/inde>
- Ayuningtyas, Dyah, Henry Praherdhiono, and Agus Wedi. "Aplikasi Web Evaluasi Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan Assesmen As Learning." *Jktp* 1, no. 1 (2018): 77–84.
- Bahri, Aliem, and Universitas Muhammadiyah Makassar. "Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Instrumen Ips Di Sdit Al-Fityan Kecamatan Somba Opu" 1, No. 1 (2021): 11–22.
- Basri, Ivo. "Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Berbasis Pendidikan Karakter Dan Multikultural." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 4 (2017): 247. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12593>.
- Dehong, Rosinta, Melkyanus Bili Umbu Kaleka, and Ana Silfiani Rahmawati. "Analisis Langkah-Langkah Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Fisika." *EduFisika* 5, no. 02 (2020): 131–39. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v5i02.10533>.

- Firosalia Kristin “Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi.” *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)* 2, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>.
- Hendrizar, Hendrizar, Vivi Puspita, and Riwayati Zein. “Efektifitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Usia 7-8 Tahun.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 642–51. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1280>.
- Hilda Dhaniartika, Nurma’ardi, Anna Maria Oktaviani, and Siti Rokmanah. “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep IPA Peserta didik Sekolah Dasar.” *Pelita Calistung* 3, no. 2 (2022): 45–54. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/292/201>.
- Hafidhoh dan Rifa’i, Jurnal PGMI “Karakteristik Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Di Mi” Volume 4 Nomor 1 Tahun 2021 p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296.
- Ibad, Wasilatul. “Penilaian Formatif Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar.” *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 4, no. 1 (2023): 28–37.
- Ismail, Ismail, and Moh. Imron Rosidi. “Pemanfaatan Kebudayaan Powele Dalam Pembelajaran IPS.” *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 16630–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2808>.
- Ina Magdalena, dkk, Sd, D I, and Negeri Bencong. “1 , 2 , 3 , 4” 2, no. April (2020): 87–98.
- Irfani, dkk. “Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Wahid Hasyim Malang.” *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 3 (2021): 53–61.
- Khamidah, Artikel, Info. “Pemanfaatan Model Tebak Kata Berbasis Media Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswi Kelas VII SMPIT Assyifa Boarding School Penulis Koresponden :” 2, no. 4 (2023): 413–23. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i4.748>.
- Khovifah Ekawati, Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pai Di Kelas 5 Sdn Ngringin Moyudan Sleman.2022,1-116.
- Magdalena, Ina, Fatikah Mulyani, Nuri Fitriyani, and Awalia Hapsa Delvia. “Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar Di Sd Negeri Bencong 1.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2020.
- Marhayani, Dina Anika. “Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips.” *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 5, no. 2 (2018): 67. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>.
- Musfirah, Musfirah, Nana Alfiana, and Shasliani Shasliani. “Pengaruh Penggunaan

- Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Tentang Sifat-Sifat Benda Di Kelas V SD.” *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 4 (2022): 356. <https://doi.org/10.26858/pjpsd.v2i2.33471>.
- Nafisa, Adilla, and Santi Lisnawati. “Pengaruh Media Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas Viii Mts Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor.” *Inspiratif Pendidikan* 11, No. 1 (2022): 1–8. <https://doi.org/10.24252/Ip.V11i1.28636>.
- Nasrah, A. Muafiah. “Analisis Motivasi Belajaar Dan Hasil Belajar Daring Mahapeserta didik Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–13.
- Arrahim. “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (2022): 1924–33. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>.
- Pagarra, Hamzah. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Solving Pada Peserta didik Kelas V Sdn Kakatua Kecamatan Marisokota Makassar.” *Publikasi Pendidikan* 6, no. 3 (2016). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2276>.
- Rafika. Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Peserta didik Kelas Viii Smp Al-Rifa’le Gondanglegi. Etheses UIN Malang, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/27956>.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Ana Fitrotun Nisa, and Dwi Astuti. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam” 2, no. 1 (2022): 55–66.
- Rani, T. M., Sasmia, S., Erni, M., Pengaruh penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Pedagogik* 8(3). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16484/> (Diakses pada tanggal 08 Juli 2019).
- Rajagukguk, Meilicien. “Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 2020, 45–50. <https://etheses.uinsgd.ac.id/67167/>.
- Syarifah Aeni Rahman, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SD Inpres Mariso II Kecamatan Mariso Kota Makassar. “Jurnal Riset Pendidikan Dasar The Effect Of Tudang Sipulung Cultural Learning Model On The.” *Jurnal Riset Dasar* 02, no. April (2019): 48–53.
- Sa’adah, dkk. “Teknik Penilaian Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” 3, no. 3 (2023): 16–24.
- Suardipa, “Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” *Ilma Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 158–71.

<https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>.

- Putri Sri, Kadek, Santika Ade, Ida Ayu, Agung Ekasriadi, and I Kadek Adhi. "Variasi Media Pembelajaran Berbasis TPACK Yang Digunakan Mahapeserta didik PPG Dalam Jabatan K1 G2 Bahasa Indonesia" 3, no. 2 (2023): 66–74.
- Sapriyah Sultan, Universitas, and Ageng Tirtayasa. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 2, no. 1 (2019): 470–77.
- Sutrisno. "Guru Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era." *ZAHRA: Research And Thought Elmentary School Of Islam Journal* 3, no. 1 (2022): 52–60. <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/view/409>.
- salsabila dan Puspitasari, Tangerang, Universitas Muhammadiyah. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar" 2 (2020): 278–88.
- Sahra, Hamzah Pagarra, Khaerunnisa, Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta didik kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar, 2020.
- Sawaluddin1 dan Muhammad Siddiq2Teknik Langkah-langkah dan Evaluasi Hasil. "Langkah-Langkah Dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam" 6, no. 1 (2020).
- Usmadi, Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Widodo, Arif, Dyah Indraswati, Deni Sutisna, Nursaptini Nursaptini, and Ashar Pajarungi Anar. "Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 185–98. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>.
- Winasih, Pengetahuan, Ilmu, and Alam Peserta didik. "Paper Mode Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran," no. 23 (2023): 112–23.
- Yolanda, S., Meilana, S. F., "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921., 2021.
- Zaimul Am " Teknik Penilaian Hasil Pembelajaran". Vol. 14 No. 2 September 2018. ISSN. 1979-0074 e-ISSN. 9 772580 594187.
- Zubaidillah, Muh Haris. "Prinsip Dan Alat Evaluasi Dalam Pendidikan." *OSF Preprints*, 2018, 1–13.

# LAMPIRAN



## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

# MODUL AJAR



## A. INFORMASI UMUM MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	: NURFAIZAH MARZUHA
<b>Instansi/Sekolah</b>	: MADASAH IBTIDAIYAH AL-ABRAR
<b>Jenjang / Kelas</b>	: SD / V
<b>Alokasi Waktu</b>	: 22 X 35 Menit (5 x Pertemuan)
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2023 / 2024

## B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

### Fase B Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPAS  
(sains dan sosial)

Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.

Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.

Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.

Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.

Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar.



	<p>Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>
<b>Keterampilan proses</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.</li> <li>2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.</li> <li>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</li> <li>4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah.</li> <li>5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.</li> <li>6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.</li> </ol>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini.</li> <li>2. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal.</li> </ol>
<b>Profil Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</li> <li>• Berkebhinekaan Global</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar</li> <li>• Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>
<b>Kata kunci</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• akulturasi</li> <li>• pemugaran</li> <li>• UNESCO</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pelaku ekonomi</li> <li>• infrastruktur</li> <li>• testimoni</li> <li>• brosur</li> </ul>
<b>Keterampilan yang Dilatih</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca (memahami teks bacaan).</li> <li>2. Bertanya untuk mencari informasi.</li> <li>3. Mengidentifikasi.</li> <li>4. Menggambar (menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk gambar).</li> <li>5. Daya abstraksi (menuangkan apa yang dilihat dalam bentuk tulisan).</li> <li>6. Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengarkan cerita teman, mengapresiasi).</li> <li>7. Bekerjasama dalam aktivitas kelompok.</li> <li>8. Melakukan observasi.</li> <li>9. Menulis (menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan).</li> <li>10. Menganalisis.</li> </ol>

<b>Target Peserta Didik :</b>	
Peserta didik Reguler	
<b>Jumlah Peserta didik :</b>	
45 Peserta didik	
<b>Assesmen :</b>	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asesmen individu</li> <li>- Asesmen kelompok</li> </ul>	
<b>Jenis Assesmen :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> <li>• Produk</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Unjuk Kerja</li> <li>• Menggunakan quizizz</li> </ul>	
<b>Model Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> </ul>	

<b>Ketersediaan Materi :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK</li> <li>• Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu</li> <li>• Berkelompok (Lebih dari dua orang)</li> </ul>
<b>Metode dan Model Pembelajaran :</b>
inquiry, Diskusi, Presentasi, discovery learning
<b>Sarana dan Prasarana</b>
<p>Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. kertas HVS.</li> <li>2. alat tulis.</li> <li>3. buku tulis.</li> <li>4. alat mewarnai.</li> <li>5. hp dan kouta internet.</li> </ol> <p>Perlengkapan yang dibutuhkan guru (optional):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. buku-buku tentang warisan budaya setempat dan sejarahnya;</li> <li>2. buku atlas yang memiliki informasi tentang budaya daerah;</li> <li>3. kumpulan artikel dari internet tentang hasil budaya di daerah setempat beserta sejarahnya.</li> <li>4. laptop dan kouta internet.</li> </ol>
<b>Materi Pembelajaran</b>
Bab 7- Daerahku Kebanggaanku

Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku?
Topik B: Kondisi Perekonomian di Daerahku
<b>Sumber Belajar :</b>
<p>1. Sumber Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD</li> </ul> <p>2. Sumber Alternatif</p> <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>
<b>Persiapan Pembelajaran :</b>
<p>a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia</p> <p>b. Memastikan kondisi kelas kondusif</p> <p>c. Mempersiapkan bahan tayang</p> <p>d. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik</p>
<b>Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :</b>
<b>Pengenalan Topik Bab 7 Daerahku Kebanggaanku</b>
<b>Pertanyaan Esensial</b>
<p>1. Suku bangsa apakah kalian?</p> <p>2. Apakah nama wilayah tempat tinggal kalian?</p> <p>3. Apa yang ingin kalian pelajari dari bab ini?</p>
<b>Kegiatan Pembuka</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.</li> <li>• Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.</li> <li>• Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>• Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.</li> <li>• Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>
<p>1. Peserta didik melakukan literasi terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. (<b>Literasi</b>)</p>

2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini.
3. Jika memungkinkan, berikan secara berkelompok sebuah peta atau atlas. Jika tidak tersedia, guru dapat mencetaknya dari internet atau fotocopy peta Indonesia dengan jumlah yang disesuaikan.
4. Mulailah dengan memotivasi peserta didik untuk menyebutkan suku bangsa serta nama pulau tempat suku mereka berada.
5. Mintalah peserta didik untuk menyebutkan nama pulau di mana tempat suku mereka berada. (**Stimulasi/ Pemberian Rangsangan**)
6. berikan tantangan kepada peserta didik untuk mengamati peta lagi dan menemukan kota tempat tinggal mereka saat ini.
7. Mintalah peserta didik menyebutkan nama kota dan nama provinsi tempat tinggal mereka sekarang berdasarkan apa yang mereka lihat di peta.
8. Guru dapat memulai memberikan prolog tentang akulturasi, yaitu dengan memulai dari pernyataan “meski hidup dalam satu kota yang sama, ternyata banyak yang berasal dari daerah yang berbeda.” Pernyataan tersebut dilanjutkan dengan informasi bahwa hal ini sudah terjadi sejak peradaban manusia dimulai, dan bangsa Indonesia yang dahulu disebut nusantara dikenal sebagai pelaut tangguh yang mampu menggambarkan mengarungi lautan untuk melakukan perdagangan dengan daerah lain. Ceritakan juga tentang kedatangan bangsa asing, seperti Arab, India, Tionghoa, dan bangsa-bangsa Barat untuk berdagang di pelabuhan-pelabuhan nusantara serta proses bagaimana budaya yang mereka bawa berbaur dengan budaya masyarakat setempat. (**Identifikasi Masalah**)
9. Saat memberikan gambaran prolog akulturasi, gunakan sebuah gambar yang perjalanan laut antarpulau di nusantara (Sumber gambar bisa dari Buku peserta didik, yaitu gambar relief Candi Borobudur yang menggambarkan perjalanan laut ke daerah lain, atau gambar lain yang sesuai)
10. Peserta didik mengamati sebuah gambar warisan budaya yang terkenal di Indonesia didalam buku cetak ataupun atlas. Ukur kemampuan peserta didik dengan bertanya mengenai apa yang mereka ketahui tentang gambar tersebut serta asal-usulnya. (**Pengumpulan Data**)
11. Di akhir penjelasan tentang warisan budaya yang menjadi contoh, bangun ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik dengan bertanya: “Apakah daerah kita memiliki warisan budaya juga?” (**Pengolahan Data**)
12. Sampaikan kembali tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan kolaborasi dengan apa yang ingin diketahui peserta didik mengenai warisan budaya dan keunggulan daerahnya. (**Verifikasi**)
13. Setelah itu membagikan link quizizz pada peserta didik di grup whatsapp
14. Memberitahukan atau mengarahkan tata cara pengerjaan soal-soal potensi sosial budaya suatu daerah didalam aplikasi quizizz.
15. Memberitahukan waktu pengerjaan kuis yang telah disediakan dalam aplikasi quizizz
16. Selama proses pengerjaan guru memperhatikan peserta didik dan memberikan arahan kepada peserta didik yang mengalami permasalahan didalam pengerjaan soal.
17. Setelah pengerjaan soal-soal guru menampilkan skor secara langsung sehingga peserta didik mengetahui secara langsung berapa jawaban yang benar yang dijawab peserta didik dan peserta didik bisa melihat secara langsung siapa yang menjadi peringkat pertama dalam pengerjaan soal.
18. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap pembelajaran hari ini. (**Generalisasi**)

### Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi.
- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran (**Generalisasi**)
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

### Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku?

#### Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya yang ada di daerahnya.
2. Peserta didik mengetahui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.
3. Peserta didik memahami akulturasi melalui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.

#### Pertanyaan Esensial:

1. Jenis warisan budaya apa saja yang ada di daerahku?
2. Apakah warisan-warisan budaya daerahku memiliki sejarah khusus?
3. Apakah di daerahku terdapat bentuk budaya yang merupakan hasil gabungan dua atau lebih budaya yang berbeda?

#### Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

#### Kegiatan Inti



## Mari Mencari Tahu

### Persiapan sebelum kegiatan:



- Kegiatan ini melibatkan wawancara dengan orang tua. Jadi, informasikan tugas ini maksimal sehari sebelum pembelajaran dilakukan. Berikan pengarahan kegiatan wawancara sesuai kebutuhan di Buku Siswa.
- Jika tidak memungkinkan melibatkan orang tua maka guru merupakan pihak yang bisa diwawancarai peserta didik. Infokan kepada guru lain yang mungkin bisa menjadi narasumber bagi peserta didik.

1. Lakukan kegiatan literasi dengan membaca narasi pembuka Topik A pada Buku peserta didik. Pantik diskusi mengenai narasi dengan memberikan pertanyaan untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai Candi Borobudur. Guru juga dapat menggali pengetahuan peserta didik mengenai warisan budaya yang ada di daerahnya. (**Stimulasi/ Pemberian Rangsangan**)
2. Minta peserta didik untuk menyalin tabel yang terdapat pada Buku Peserta didik dengan menambahkan 3 baris tambahan ke bawah.
3. Tanyakan pada peserta didik apakah sudah melakukan wawancara kepada orang tua atau keluarga tentang warisan budaya yang ada di daerah setempat? Jika sudah, peserta didik dapat mengisi tabel dengan jawaban yang diperoleh.
4. Arahkan peserta didik untuk melakukan pencarian informasi melalui buku atau artikel yang sudah disediakan untuk melengkapi tabel. (**Identifikasi Masalah**)
5. Pandulah kegiatan saat peserta didik melakukan presentasi hasil tabelnya. (**Pengumpulan Data**)
6. Di akhir presentasi, tanyakan kepada peserta didik:
  - a. Warisan budaya apa yang sudah mereka ketahui sejak sebelum pembelajaran ini dilakukan?
  - b. Dari manakah mereka mengetahuinya?
  - c. Adakah warisan-warisan budaya setempat yang baru mereka ketahui hari ini?
  - d. Bagaimana perasaan mereka setelah mengenal lebih banyak tentang warisan budaya setempat? (**Pengolahan Data**)
7. Lakukan pembahasan dan penguatan mengenai warisan budaya dengan menggunakan teks Jenis Warisan Budaya pada Buku Peserta didik sebagai alat bantu. (**Pengolahan Data**)
8. Sampaikan kembali tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi ini dan kolaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik mengenai warisan budaya dan keunggulan daerahnya. (**Verifikasi**)
9. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap pembelajaran hari ini. (**Generalisasi**)

### Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran



### Lakukan Bersama

#### Persiapan sebelum kegiatan:



kegiatan ini, peserta didik akan membutuhkan buku, artikel, internet, narasumber, atau sumber informasi lainnya sebagai referensi untuk melakukan penelusuran mengenai sejarah warisan-warisan budaya yang sempat dibahas.

1. Sebelum memulai kegiatan guru dapat mengulang kembali mengenai warisan budaya yang dipelajari pada kegiatan sebelumnya. (**Stimulasi/ Pemberian Rangsangan**)
2. Bentuk kelompok yang terdiri atas 2-3 peserta didik. Arahkan peserta didik untuk menyiapkan kembali tabel dari kegiatan sebelumnya dan melakukan kegiatan kelompok sesuai instruksi pada Buku peserta didik. (**Identifikasi Masalah**)
3. Selama peserta didik berdiskusi dan membuat gambar warisan budaya, guru dapat berkeliling ke setiap kelompok. Arahkan kelompok yang sekiranya memerlukan bimbingan yang lebih individual dan memotivasi peserta didik yang nampak kurang aktif dalam kelompok. Hal ini harus terus guru lakukan hingga semua kelompok dapat menyelesaikan tugasnya.
4. Setelah gambar selesai, instruksikan peserta didik untuk membuat laporan mengenai sejarah warisan budaya yang dicarinya. Arahkan peserta didik untuk menggunakan pertanyaan pada Buku peserta didik sebagai alat bantu. (**Pengumpulan Data**)
5. Siapkan media informasi yang bisa digunakan peserta didik, baik itu berupa buku, artikel, internet, ataupun narasumber yang bisa diwawancarai.
6. Bimbinglah peserta didik untuk melakukan penelusuran pada referensi yang sudah disiapkan guru dan membuat laporannya.
7. Setelah laporan selesai, lakukan kegiatan literasi dan penguatan mengenai cara menjaga warisan budaya dengan menggunakan teks pada Belajar Lebih Lanjut sebagai alat bantu. (**Pengolahan Data**)
10. Sampaikan kembali tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi ini dan kolaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik mengenai warisan budaya dan keunggulan daerahnya. (**Verifikasi**)
11. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap pembelajaran hari ini. (**Generalisasi**)



**Alternatif kegiatan:****Pameran Informasi Budaya**

1. Pada kegiatan sebelumnya, guru sudah mendapatkan data warisan sejarah dari tabel yang dibuat peserta didik.
2. Lakukan pencarian data informasi sejarah dari warisan-warisan budaya tersebut sebelum pembelajaran dimulai.
3. Guru dapat mencetak informasi-informasi tersebut lengkap dengan gambarnya.
4. Rancanglah seperti penyajian informasi benda bersejarah di museum.
5. Untuk memajang semua informasi-informasi tersebut, guru bisa menggunakan papan display di kelas, dinding kelas, atau papan mading sekolah.
6. Peserta didik akan berperan sebagai pengunjung museum dan melakukan penelusuran informasi.




**Mari Refleksikan**

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa yang paling menarik dari kegiatan ini?

Bervariasi.

2. Warisan budaya apa saja yang menurut kalian paling menarik di daerah kalian?

Bervariasi.

3. Adakah warisan budaya di daerah kalian yang merupakan hasil dari akulturasi budaya? Jika ada, apakah nama warisan budayanya dan kebudayaan apa sajakah yang membentuknya?

Bervariasi

4. Menurut kalian apa dampak dari akulturasi budaya?

- a. Menambah keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia.
- b. Pengetahuan masyarakat tentang budaya luar semakin berkembang sehingga masyarakat semakin mudah menerima perkembangan teknologi.

- c. Perubahan sikap masyarakat terhadap budaya tertentu.

- d. Contoh: Dulu silaturahmi harus langsung berhadapan. Namun sekarang dengan adanya teknologi komunikasi, silaturahmi dapat dilakukan jarak jauh.

Apa perasaan kalian setelah mengenal warisan budaya di daerah kalian?

Bervariasi.

Menurut kalian apakah manfaat warisan budaya bagi daerah kalian?

Bervariasi.

Adakah warisan budaya yang kalian lakukan sehari-hari? Apa tujuan dari warisan tersebut?

Bervariasi.

Menurut kalian adakah kemungkinan warisan budaya daerahmu rusak atau hilang? Lalu, bagaimana caranya agar warisan budaya tersebut tidak rusak atau hilang?



Kemungkinan akan menjawab ya atau tidak. Guru dapat menanyakan alasan jawaban mereka. Adapun jawaban cara agar warisan budaya tidak hilang atau rusak bervariasi. Guru dapat mengarahkan peserta didik membaca Belajar Lebih Lanjut untuk mencari tahu jawabannya.

### Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran


### Pelaksanaan Asesmen

#### Sikap


-  Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
-  Melakukan penilaian antarteman.

 Mengamati refleksi peserta didik.

### Pengetahuan

 Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis, posttest


### Keterampilan

 Presentasi




 Proyek

 Portofolio




### Pengayaan dan Remedial

 Posttest menggunakan Quizizz

#### Pengayaan:

-  Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).
-  Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
-  Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi

#### Remedial

-  Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum tuntas.
-  Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
-  Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

#### Kriteria Penilaian :

- Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
- Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100

#### Rubrik Penilaian :

##### Rubrik Penilaian Proyek

No	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
1	Hasil karya	Informasi mudah dipahami dan	Informasi mudah	Informasi kurang	Informasi tidak

		penyajian sangat menarik.	dipahami dan penyajian cukup menarik.	dapat dipahami dan penyajian kurang menarik.	dipahami dan penyajian tidak menarik.
2	<p>Konten berisi tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. SDA daerah</li> <li>2. Produk-produk unggulan daerah</li> <li>3. Warisan sejarah daerah</li> <li>4. Budaya setempat</li> <li>5. Tempat wisata</li> <li>6. Lengkap dengan sumber informasi</li> </ol>	Memenuhi semua konten informasi yang diharapkan.	Memenuhi 3 - 4 informasi yang benar dan dilengkapi sumber informasi.	Memenuhi 2 - 3 informasi yang benar. Dengan atau tanpa dilengkapi sumber informasi.	Memenuhi hanya 1 informasi dengan atau tanpa dilengkapi sumber informasi.
3	<p>Kreativitas dan estetika:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan media informasi berdasarkan ide mandiri.</li> <li>2. Mengembangkan ide di luar bimbingan guru.</li> <li>3. Hasil karya rapi dan terbaca dengan jelas.</li> <li>4. Komposisi gambar dan tulisan sesuai dengan ukuran media yang dibuat.</li> </ol>	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan	Memenuhi 3 kriteria kreativitas dan estetika.	Memenuhi 2 kriteria kreativitas dan estetika.	Memenuhi $\leq 1$ kriteria kreativitas dan estetika.
4	<p>Kemandirian dan penyelesaian masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat bekerja sama dengan baik antar anggota kelompok.</li> </ol>	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3 – 4 kriteria yang baik.	Memenuhi 1 – 2 kriteria yang baik.	Semua kriteria tidak terpenuhi.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Dapat menyelesaikan masalah secara mandiri.</li> <li>3. Pembagian tugas jelas</li> <li>4. Masing-masing anggota memiliki tanggung jawab menyelesaikan tugasnya.</li> <li>5. Dapat mengembangkan ide secara mandiri.</li> </ol>					
--	--	--	--	--	--	--

**Contoh Rubrik Penilaian Presentasi Produk**

No	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
1	Etika presentasi: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam di awal dan diakhir presentasi.</li> <li>2. Memperkenalkan diri dan anggota kelompok.</li> <li>3. Menyampaikan tujuan presentasi.</li> <li>4. Menatap audiens</li> </ol>	Memenuhi semua kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi 3 kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi 2 kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi $\leq 1$ kriteria estetika presentasi yang baik.
2	Isi presentasi: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sesuai dengan materi presentasi.</li> <li>2. Menyampaikan semua poin yang harus dipresentasikan.</li> <li>3. Disampaikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.</li> <li>4. Menguasai materi sehingga presentasi tidak dilakukan dengan membaca.</li> </ol>	Memenuhi semua kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi 3 kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi 2 kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi $< 2$ kriteria isi presentasi yang baik.

3	Kerja sama kelompok	Semua anggota kelompok mendapat tugas melakukan presentasi.	Satu orang anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	2 orang anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	Semua anggota kelompok tidak melakukan presentasi.
---	---------------------	---	---	--	--

### Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?	
4	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?	
6	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

### Refleksi Peserta Didik:

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?

4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

### Lembar Kerja :

#### Lampiran 7.1: Lembar Kerja

#### Aktivitas Ekonomi di Daerahku

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom.

No	Jenis Aktivitas Ekonomi (bidang pekerjaan)	Tempat Aktivitas Ekonomi (di mana penduduk bekerja)	✓	Keterangan (isi dengan jumlah atau keterangan banyak/ sedikit)
1	Pertanian	Sawah		
		Ladang		
		Tegalan		
		Lainnya ...		
2	Perkebunan	Perkebunan		
		Perkebunan		
		Perkebunan		
		Lainnya ..		
3	Peternakan	Peternakan sapi		
		Peternakan Ayam		
		Peternakan Kambing		
		Lainnya ...		
4	Perikanan	Kolam ikan		
		Tambak		
		Laut (Nelayan)		

		Lainnya ...		
5	Perdagangan	Pasar		
		Warung		
		Minimarket		
		Swalayan		
		Supermarket		
		Mall		
		Toko Lainnya...		
6	Perindustrian	Pabrik		
		Usaha rumahan		
		Pengrajin		
		lainnya		
7	Pertambangan	Penggalian pasir		
		Tambang mineral		
		lainnya		
8	Jasa	RS		
		Perkantoran		
		Salon		
		Sekolah		
		Transportasi		
		Lainnya ..		

\*Isi lainnya dengan aktivitas yang belum ada dalam tabel

**Bahan Bacaan Peserta Didik :**

- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi Daerahku Kebanggaanku dari berbagai media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi
- Buku Panduan Guru dan peserta didik Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial kelas V SD: Kemendikbudristek 2021



## Glosarium

akulturasi: percampuran dua kebudayaan atau lebih yang saling bertemu dan saling memengaruhi

pemugaran: usaha untuk memperbaiki kembali

UNESCO; singkatan dari United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, yaitu salah satu organisasi PBB di bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, dan budaya

pelaku ekonomi: masyarakat yang terlibat dalam proses ekonomi.

infrastruktur: bangunan, jembatan, atau jalan yang dapat memudahkan aktivitas manusia.

testimoni: cerita pengalaman dan pendapat orang-orang tentang makanan, barang, atau tempat tertentu

brosur: salah satu media yang digunakan sebagai alat promosi suatu barang atau jasa

## Daftar Pustaka:

Angell, Shelomi. 2019. Segala Hal tentang Tanah Airku. Jakarta: Erlangga for Kids.

Hariana, Arief. 2008. Tumbuhan Obat dan Khasiatnya Seri 2. Jakarta: Penebar Swadaya.

Hasna, Amira Naura. 2018. Sistem Ekologi. Yogyakarta: Istana Media.

Hemitt, Sally dkk. 2006. Menjelajahi dan Mempelajari Aku dan Tubuhku. Klaten: Pakar Raya Pakarnya Pustaka.

Heyworth, R.M. 2010. Science Alive! 3. Indonesia: Pearson Education South Asia.

Hwa, Kwa Siew, et.al. 2010. My Pals Are Here! Science Student's Book. Level 4. Malaysia: Marshall Cavendish Education.

Irtanto, Koes dan Putranto Jokohadikusumo. 2010. Sains Kesehatan Masyarakat. Bandung: PT. Sarana Ilmu Pustaka.

Judith S. Rycus, Ph.D., dan Ronald C. Hughes, Ph.D. 1998. The Field Guide to Child Welfare Volume III: Child Development and Child Welfare. New York: Child Welfare League of America Press.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. Buku Peserta didik Kelas 5 SD Tema Ekosistem. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. Buku Peserta didik Kelas 5 SD Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Kirnantoro dan Maryana. 2012. Anatomi Fisiologi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Koentjaraningrat. 1996. Pengantar Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta.

Leng, Ho Peck. 2017. Marshall Cavendish Activity book Stage 4. Singapore: Marshall Cavendish Education.

- Leng, Ho Peck. 2017. Marshall Cavendish Pupil's Book. Stage 4. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Leng, Ho Peck. 2017. Marshall Cavendish Science Pupil's Book. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Lodish H, Berk A, Zipursky SL, et al. 2005. Molecular Cell Biology. 4th edition. New York: W. H. Freeman.
- Loxley, et.al. 2010. Teaching Primary Science. London: Pearson Education Limited.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. Teaching Primary Science. Pearson Education Limited.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. Teaching Primary Science. Pearson Education Limited.
- Luan, K.S. & Wai Lan, T. 2009. My Pals are Here! Science Interactions Primary 5&6 Activity Book. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Luan, K.S. & Wai Lan, T. 2009. My Pals are Here! Science Interactions Primary 5&6. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Maelo. 2018. Fakta-Fakta Flora di Indonesia. Sleman: Kyta.
- Marshall Cavendish Education. 2010. My Pals are Here! Science 4B Teacher's Guide. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Morrison, Karen. 2008. International Science Workbook 1. London: Hodder Education.
- Neal, Ted. 2019. Elementary Earth and Space Science Methods. Iowa city: IOWA pressbook.
- Parker, Steve. 2004. 100 Pengetahuan tentang Tubuh Manusia. Klaten: Pakar Raya Pakarnya Pustaka.
- Pearson Education Indonesia. 2004. New Longman Science 4. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Prieharti, Yekti Mumpuni. 2016. 45 Jenis Penyakit Mata, Berbagai Jenis Penyakit & Kelainan pada Mata. Yogyakarta: Rapha Publishing
- Rushayati, Siti. 2007. Mengenal Keanekaragaman Hayati. Jakarta: PT Grasindo.
- Salim, Zamroni, Ernawati Munadi. 2016. Info Komoditi Timah. Jakarta: Badan Pengkajian dan Pengembangan Perdagangan Kementerian Perdagangan Republik Indonesia.
- Spurgeon, Richard. 2004. Sains & Percobaan Ekologi. Bandung: Pakar Raya.
- Sulaeman, M. Munandar. 1992. Ilmu Budaya Dasar-Suatu Pengantar. Bandung: Eresco.
- Tarback, Edward J; Lutgens, Frederick K. 1988. Earth science Columbus. Ohio: Merrill & A Bell & Howell Information.
- The Korean Society of Elementary Science Education, Shing Dong Hoon. 2019. Seri Edukasi Britannica: Lingkungan. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Tim Bina Karya Guru. 2010. Science 6A for Elementary School Year VI Semester 1. Jakarta: Erlangga.

Tim BKG. 2017. Buku IPS Terpadu kelas 5 SD Kurikulum 2013. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Vlekke, Bernard H. M. 2013. Nusantara; Sejarah Indonesia. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Walker, Richard. 2001. Ensiklopedia Mini Tubuh Manusia. Jakarta: Erlangga for Kids.

Wiese, Jim. 2005. Sains Dari Kepala Sampai Kaki. Klaten: Pakar Raya Pakarnya Pustaka.

Wijaya, Thomas. 2019. Bentuk Usaha dalam Kegiatan Ekonomi. Sleman: Deepublish.

Woodward, John, Jen Green. 2010. Ekologi. Bandung: Pakar Raya.







39	SHAFIRAH THALITA FAJRIAH	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
40	SITI ALYA ALYA AZZAHRA	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
41	SYAFEI AHMAD GOZALI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
42	SYARIFAH SYAKINA MAHBBUBAH HAMID	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
43	TRI AISYAH NUR AZ ZAHRA	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
44	MUHAMMAD IKRAM	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
45	SITTI HAWA SUDIRMAN	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓









	AZZAHRA																	
41	R. ABDULLAH NUR RAMADHANI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
42	RATU HANIFAH DZAKIYYA	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
43	RIAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
44	UWAIS ALQARNI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
45	HALIMAH TUSADIYAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓



## SOAL POSTTEST

**QUIZZ** Worksheets

Name: Farah Alipatunrika

Class: 5<sup>B</sup> Sultan Iskandar Muda

Date: 31-05-2024

SOAL POSTTEST

Total questions: 10

Worksheet time: 5mins

Instructor name: Nurfaizah Marzukiha

1. Apa contoh dari warisan budaya benda?

a) Gedung, alat musik, dan pakaian adat

b) Musik dan tari

c) Miniatur candi

d) Alatnya akulturasi dari budaya lain

2. Berikut ini Warisan budaya tak benda contohnya seperti?

a) Musik dan tari

b) Pakaian adat

c) Akulturasi dari budaya lain

d) Candi Eprobudur

3. Cara apa yang dapat dilakukan untuk melestarikan warisan budaya?

a) Membuang warisan budaya

b) Melepaskan warisan budaya

c) Mengabaikan warisan budaya

d) Pemogaran dan mempelajari warisan budaya

4. Contoh dan budaya benda adalah

a) Musik dan tari

b) Keterampilan dan bahasa

c) Patung, bangunan bersejarah, dan alat musik tradisional

d) Adat istiadat dan kebiasaan

5. Mengapa penting untuk memasukkan warisan budaya sebagai pelajaran di sekolah?

a) Agar warisan budaya lebih dari perhatian masyarakat

b) Agar generasi muda dapat memahami dan melestarikan warisan budaya

c) Agar warisan budaya menjadi objek wisata

d) Agar warisan budaya hanya dikenal di tingkat nasional

P/100  
Terima kasih 31-05-2024

6. Apa dampak dari hilangnya warisan budaya?
- a) Membuat warisan budaya lebih terlihat      b) Meningkatkan kepopuleran warisan budaya  
 c) Menurunkan minat masyarakat terhadap warisan budaya      d) Tidak ada dampak ✓
7. Apa tujuan utama dari pelestarian warisan budaya?
- a) Agar warisan budaya menjadi rusak      b) Agar warisan budaya hilang dan perhatian masyarakat  
 c) Agar warisan budaya hanya dikenal di tingkat nasional      d) Agar warisan budaya tetap terjaga dan dilestarikan ✓
8. Upaya apa yang dapat dilakukan untuk melestarikan warisan budaya?
- a) Mengabaikan warisan budaya       b) Pemugaran dan pembelajaran warisan budaya ✓  
 c) Menghancurkan warisan budaya      d) Pemugaran dan pemborokan warisan budaya ✓
9. Apa yang dimaksud dengan pemugaran warisan budaya?
- a) Menghilangkan warisan budaya dari perhatian masyarakat       b) Merawat dan mengembalikan keutuhan warisan budaya yang rusak ✓  
 c) Merusak warisan budaya      d) Menyebabkan warisan budaya hilang ✓
10. Warisan budaya non benda mengacu pada karya-karya bersifat abstrak, artinya?
- a) Tidak dapat di lihat oleh mata dan tangan namun jelas-jelas ada      b) Hanya khayalan ✓  
 c) Dapat di lihat oleh mata dan tangan namun jelas-jelas ada      d) Sifatnya yang lihai atau tidak benar-benar ada ✓

Quizizz

Cari di laporan saya

Peserta

Nama	Skor	Waktu	Status
MUHAMMAD AL FARIZKY	80%	08:30	Selesai
A. Muhammad asyraf ethallah	80%	05:10	Selesai
DWI ANUGERAH	80%	04:40	Selesai
RABDULLAH NUR RAMADHANI	80%	06:30	Selesai
ADITYA RAMADHAN	80%	00:70	Selesai
NAURA AQILA ERWIN	80%	04:40	Selesai
Rian	80%	06:50	Selesai

Print

Total 4 sheets of paper

Printer: EPSON L3270 Series

Copies: 1

Layout: Portrait

Pages: All

Print Cancel

**Kunci Jawaban**

1. b) Gedung, alat musik, dan pakaian adat
2. c) Musik dan tari
3. b) Pemugaran dan mempelajari warisan budaya
4. b) Patung, bangunan bersejarah, dan alat musik tradisional
5. c) Agar generasi muda dapat memahami dan melestarikan warisan budaya
6. a) Menurunkan minat masyarakat terhadap warisan budaya
7. a) Agar warisan budaya tetap terjaga dan dilestarikan
8. d) Pemugaran dan pembelajaran warisan budaya
9. a) Merawat dan mengembalikan keutuhan warisan budaya yang rusak
10. a) tidak dapat dilihat oleh mata dan tangan namun jelas-jelas ada

1. Apa yang dapat dilakukan untuk melestarikan warisan budaya?

a) Melupakan warisan budaya  
b) Pemugaran dan mempelajari warisan budaya

**DAFTAR HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VA CUT NYAK  
DIEN MI AL- ABRAR**

<b>NO</b>	<b>NAMA PESERTA DIDIK</b>	<b>NILAI POSTEST KELAS VA ( KONTROL)</b>
1	A RADITYA PUTRA SYAHNA	60
2	ADITIA SYAPUTRA	70
3	AHMAD FAIZY HANI PUTRA	60
4	AHMAD RIZKY ANUGRAH	50
5	AIRA HAIRUNISAH RAMLI	70
6	AISYAH AINURRAHMAN	60
7	AMIRAH ALESYA FAQIH	70
8	ANDI ALMER PUTRA BANGSAWAN	50
9	ANDI PRABU PASSAMULA ZAINAL	50
10	ANDI WAFI AINI SYAMSUL	60
11	AULIYAH SYAKILAH SOFYAN	70
12	AURA MAGFIRAH	60
13	CAMELLIA PUTRI	50
14	DWI ADITYA LUKMAN	60
15	DZULFIKAR AL ISMAR	40
16	FARZANAH DHABITAH	60
17	FATHIN IZZATUNISA	70
18	FATIMAH AZZAHRA	60
19	IBRAHIM ANWAR	50
20	JAKA PRATAMA	70
21	KHAYLA AZZAHRA	60
22	M. ARIS MUNANDAR	50
23	M. NUR ADIPATI HIDAYAT	40
24	MAHESA SAPUTRA	60
25	MAYSHA AZAHRA	20
26	MUH FABIAN ALFATIH AGUNG	60
27	MUHAMMAD ABDUL RAHMAN SIDDIQ	50
28	MUHAMMAD NUR ILMAN MUHIDDIN	40
29	MUHAMMAD RADHIL MAKARIM	30

30	MUHAMMAD RAYYAN AFLAH	60
31	NADIYA PUTRY MARDYNI	70
32	NUR AFIFA FAUSI	60
33	NUR ALFIKA	60
34	NUR ALIKA ISLAMIDINAH RAMADHAN	40
35	NUR HAFIDZAH HARIS	60
36	SANDRA ANJELYNA SARI	70
37	SARAH HAFIZAH	50
38	SATHIR AHMAD NUZULUL QURO	30
39	SHAFIRAH THALITA FAJRIAH	40
40	SITI ALYA ALYA AZZAHRA	30
41	SYAFEI AHMAD GOZALI	20
42	SYARIFAH SYAKINA MAHBBUBAH HAMID	50
43	TRI AISYAH NUR AZ ZAHRA	40
44	MUHAMMAD IKRAM	50
45	SITTI HAWA SUDIRMAN	60



**DAFTAR HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V B SULTAN  
ISKANDAR MUDA MI AL-ABRAR**

<b>NO</b>	<b>NAMA PESERTA DIDIK</b>	<b>NILAI POSTEST KELAS V B (EKSPERIMEN)</b>
1	A MUHAMMAD ASRAF ATHALLAH	80
2	ABDUSYASYAKUR ACHMAD	100
3	ABID HISYAM BAKRI	100
4	ADITIYA RAMADHAN	80
5	ADRIAN APRIELLO RAMADHAN	90
6	AFKAR MAULANA KAHAR	80
7	AHMAD RA'ID DZAKI	90
8	ALDEN WARADANA	90
9	ALIF	80
10	ALTAF JAGADDHITA PRAYATA	100
11	ANDI FAIQATUN NISWA]	90
12	ANISA HASIBUANG	80
13	AQIFAH FATIHYIAH PUTRI FIRMANSYAH	90
14	ARRYANSYAH SYAPUTRA	90
15	DWI ANUGGRAH	80
16	FARAH ALIFATUNNISAH	100
17	FATURRAHMAN HIDAYAT	80
18	FILDZAH NAILA KARSYA	80
19	IMRAN PRTAMA	90
20	KARUNIA RAMADHANI	90
21	KAIRUN INSHANI ARJUN	80
22	M. ALMER KHUZAIFAH ILHAM	100
23	M. ZAKY AZZIKRA	90
24	MUH KHIANDRA KHALID K	90
25	MUH ADHIL HAFBI	80
26	MUH ABDIZAR	100
27	MUH BUMI BATARA GURU H	90

28	MUH FATIH HARISH ANSORI	80
29	MUH HAFIZH AL FARIZKY	80
30	MUH IKSAN ASWAN	90
31	MUH. KIANU ALDARIZI	80
32	MUH. NURFATIH ALAM	100
33	MUH RIZHAKI ATAL S	90
34	MUH FAHRI AHMAD	90
35	MUHAMMAD ARAFAH FIRDAUS	80
36	MUHAMMAD FATH YUSUF	80
37	MUHAMMAD LUTFI REZKY RAMADHAN	90
38	NADAA KHALISA AAIRA	80
39	NAURA AQILA ERWIN	90
40	NAYLA ASYIFAH AZZAHRA	90
41	R. ABDULLAH NUR RAMADHANI	90
42	RATU HANIFAH DZAKIYYA	90
43	RIAN	80
44	UWAIS ALQARNI	90
45	HALIMAH TUSADIYAH	80

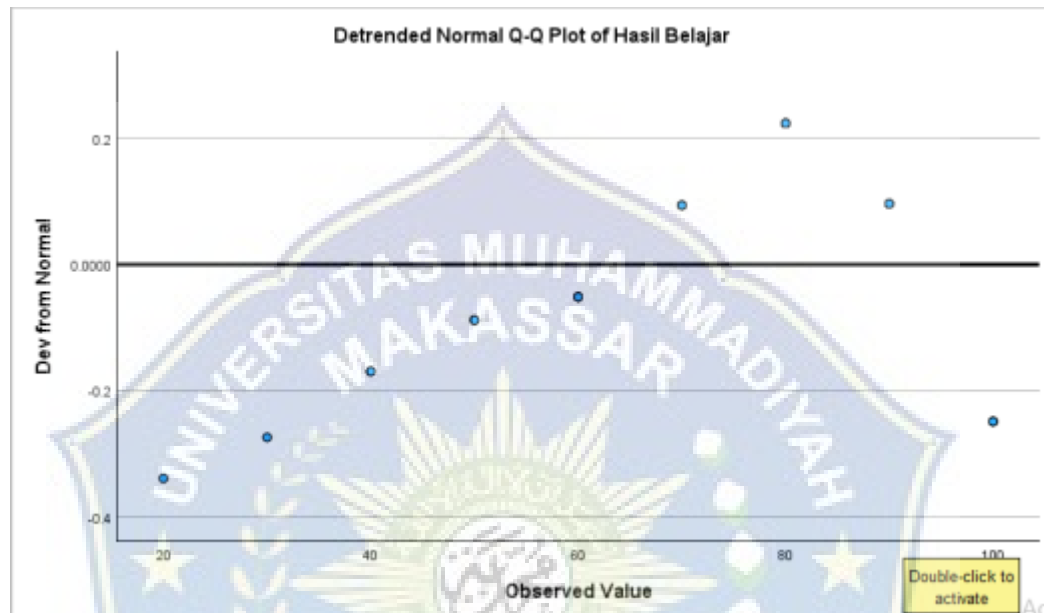


**Hasil SPSS Deskriptif Statistik Dan Hasil Spss Inferensial Statistik**  
**Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**

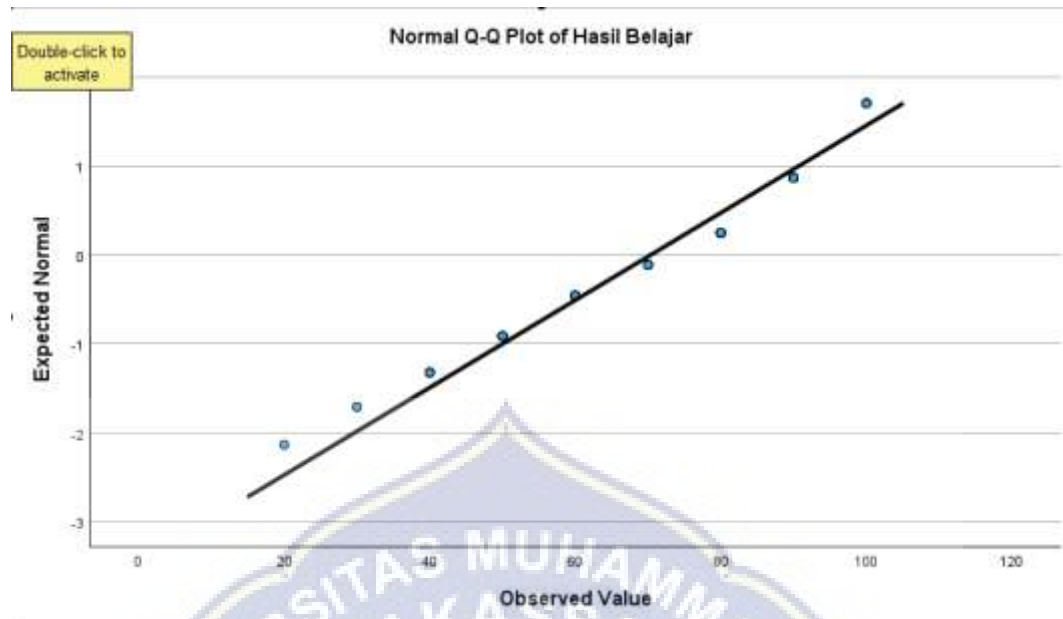
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	.183	90	<.001	.933	90	<.001

a. Lilliefors Significance Correction



### Hasil Uji Mann Whitney



### Test Statistics<sup>a</sup>

	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon Signed-Rank Test	1035.000
Z	-8.285
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Grouping Variable: Media Quizizz

### HASIL DARI POSTEST PESERTA DIDIK

Peringkat	Nama Depan	Nama Belakang	TOTAL Jawaban Benar	Absen	Ura	Benar	Benar Dibatil	Salah	Benar Dibatil	Tidak Dijawab	TOTAL WA yang Dibatil
1	ALIF	JAGADHITA*	10	100%	9810	0	0	0	0	0	0
2	ANA	KUSKI AENI.S	10	100%	9790	0	0	0	0	0	0
3	Muhammad	Salah guru H	10	100%	9600	0	0	0	0	0	0
4	HARAH	ALFATHUNISA	10	100%	9440	0	0	0	0	0	0
5	M	ZARY AZWARA	10	100%	9340	0	0	0	0	0	0
6	Abdusyukur	Achmad	10	100%	9110	0	0	0	0	0	0
7	ABAD	HEWAN RAHM	10	100%	7800	0	0	0	0	0	0
8	JUMAD	J	10	90%	8020	0	0	1	0	0	0
9	JUMAD	S	10	90%	8000	0	0	1	0	0	0
10	WAKILAHU	ALFARDI	10	90%	7300	0	0	1	0	0	0
11	YAM	ZIDAN ALAM BEER	10	90%	7300	0	0	1	0	0	0
12	Idan	HABIBA	10	90%	8200	0	0	1	0	0	0
13	Mu. Nurca	Nurca Nurca S.	10	90%	7500	0	0	1	0	0	0
14	ADEDI	YADI PUTRI NISMA	10	90%	7810	0	0	1	0	0	0

Peringkat	Nama Depan	Nama Belakang	JAWABAN BENAR	JAWABAN SALAH	JAWABAN BATAL	JAWABAN BATAL	JAWABAN BATAL	JAWABAN BATAL	JAWABAN BATAL	JAWABAN BATAL
1	ALIF	JAGADHITA*	100%	00:11	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
2	ANA	KUSKI AENI.S	100%	00:12	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
3	Muhammad	Salah guru H	100%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
4	HARAH	ALFATHUNISA	100%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
5	M	ZARY AZWARA	100%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
6	Abdusyukur	Achmad	100%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
7	ABAD	HEWAN RAHM	100%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
8	JUMAD	J	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
9	JUMAD	S	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
10	WAKILAHU	ALFARDI	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
11	YAM	ZIDAN ALAM BEER	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
12	Idan	HABIBA	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
13	Mu. Nurca	Nurca Nurca S.	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
14	ADEDI	YADI PUTRI NISMA	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00

Peringkat	Nama Depan	Nama Belakang	JAWABAN BENAR	JAWABAN SALAH	JAWABAN BATAL	JAWABAN BATAL	JAWABAN BATAL	JAWABAN BATAL	JAWABAN BATAL	JAWABAN BATAL
1	ALIF	JAGADHITA*	100%	00:11	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
2	ANA	KUSKI AENI.S	100%	00:12	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
3	Muhammad	Salah guru H	100%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
4	HARAH	ALFATHUNISA	100%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
5	M	ZARY AZWARA	100%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
6	Abdusyukur	Achmad	100%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
7	ABAD	HEWAN RAHM	100%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
8	JUMAD	J	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
9	JUMAD	S	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
10	WAKILAHU	ALFARDI	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
11	YAM	ZIDAN ALAM BEER	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
12	Idan	HABIBA	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
13	Mu. Nurca	Nurca Nurca S.	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
14	ADEDI	YADI PUTRI NISMA	90%	00:13	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00

NILAI PESERTA DIDIK MELAKUKAN POSTEST

The screenshot shows the Quizizz interface for a 'SOAL POSTTEST'. The page displays a list of participants who have completed the test. All participants have achieved a score of 100%. The interface includes a search bar, navigation tabs for 'Peserta', 'Pertanyaan', 'Ringkasan', and 'Tandai', and a table of results.

Nama	Nilai	Poin	Performa
M. ZAKY AZZIKRA	100%	10/10	9140
FARAH ALIFATUNISA	100%	10/10	9340
Abdusyikur Achmad	100%	10/10	8710
ALTAJIRAGADHITA*	100%	10/10	9810

The screenshot shows the Quizizz interface for a 'SOAL POSTTEST'. The page displays a list of participants with their respective scores. The scores range from 80% to 100%. The interface includes a search bar, navigation tabs for 'Peserta', 'Pertanyaan', 'Ringkasan', and 'Tandai', and a table of results.

Nama	Nilai	Poin	Performa
ABD HRYAM BAKY	100%	10/10	7910
Muh Izzat Hafidha guru li	100%	10/10	3600
Devia 2 (MUL NURCAHY ALAM)	90%	9/10	8100
Dian Fadhil (DINA ZWAADHIRA)	90%	9/10	8290
Irfan pratama	90%	9/10	7530
MUH KIANU ALFARIZI	90%	9/10	7740
MUH FAKHRI AHMAD	90%	9/10	7280

## DOKUMENTASI

**Pertemuan pertama**

Gambar 1 Lokasi penelitian MI Al-abrar kota makassar.



Gambar 2 Bertemu wali kelas V dan penyerahan surat izin meneliti di kelas V

### Pertemuan ke dua



Gambar 3 Peserta didik berliterasi dengan bahan bacaan tentang warisan budaya benda dan budaya tidak benda



Gambar 4 Pemberian treatment dan pengerjaan LKPD



Gambar 5 Pemberian treatment dan pengerjaan LKPD



Gambar 6 Literasi dengan bahan bacaan warisan budaya benda dan warisan budaya tidak benda di daerah peserta didik



Gambar 7 Pemberian treatment

**Pertemuan ke tiga**



Gambar 8 Peserta didik berliterasi dan tanya jawab



Gambar 9 Pemberian treatment dan pengerjaan LKPD



Gambar 10 Pemberian treatment dan pengerjaan LKPD



Gambar 11 Peserta didik berliterasi tentang warisan budaya benda dan tidak benda di wilayah daerah peserta didik





Gambar 12 Pemberian treatment dan pengerjaan LKPD



Gambar 13 Pemberian treatment dan pengerjaan LKPD  
Pertemuan ke empat



Gambar 14 Berliterasi menggunakan internet dan bahan bacaan



Gambar 15 Pemberian treatment dan pengerjaan LKPD



Gambar 16 Pemberian treatment dan pengerjaan LKPD

**Pertemuan ke lima**



Gambar 17 Peserta didik berliterasi membaca tentang warisan budaya benda dan budaya tidak benda menggunakan internet



Gambar 18 Proses pembelajaran menggunakan postets




Gambar 18 Pemberian postets tentang warisan budaya benda dan warisan budaya tidak benda di wilayah daerah peserta didik



Gambar 18 Pemberian postets tentang warisan budaya benda dan warisan budaya tidak benda di wilayah daerah peserta didik

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

---

**KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN**

Nama Mahasiswa : Hurpariah Nurzulkha NIM: 10340. 1238 20

Judul Penelitian : Pengaruh Model Discovery learning Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Google Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V MI Al-Abkar Kota Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 23 Maret 2024

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	08-05-2024	Pembacaan dan diskusi laporan penelitian	<i>[Signature]</i>
2.	20-05-2024	Pembacaan treatment dan materi	<i>[Signature]</i>
3.	24-05-2024	Pembacaan treatment dan materi	<i>[Signature]</i>
4.	24-05-2024	Pembacaan treatment dan materi	<i>[Signature]</i>
5.	31-05-2024	Pembacaan materi terkait peserta didik kelas	<i>[Signature]</i>
6.	08-05-2024	Pembacaan materi terkait materi dan materi	<i>[Signature]</i>
7.	20-05-2024	Pembacaan treatment dan materi	<i>[Signature]</i>
8.	21-05-2024	Pembacaan treatment dan materi	<i>[Signature]</i>
9.	24-05-2024	Pembacaan treatment dan materi	<i>[Signature]</i>
10.	31-05-2024	Pembacaan materi terkait materi dan materi	<i>[Signature]</i>

Makassar ..... 20

Ketua Prodi : *[Signature]* AK

Mengetahui Kepala MI Al-Abkar : *[Signature]*

Dr. Alim Bahig, S.Pd., M.Pd.  
NBM 1189133

*[Signature]* Amalia Harniah Tanjung, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19760925198032003

Catatan  
Penelitian yang dilaksanakan setelah selesai ujian proposal  
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dipertahankan hasil dan harus dilakukan penelitian ulang



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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

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

Nama : Nurfaizah Marzukha

Nim : 105401123920

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	6 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	0 %	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, 18 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



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

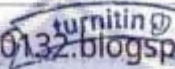
# BAB I NURFAIZAH MARZUKHA - 105401123920

## ORIGINALITY REPORT

<b>2%</b>	<b>2%</b>	<b>0%</b>	<b>%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	<b>1%</b>
<b>2</b>	kapita-fikom-915070132.blogspot.com Internet Source	<b>1%</b>



Exclude quotes  Off  
Exclude bibliography  Off


Exclude matches  Off





9	<a href="http://eprints.unram.ac.id">eprints.unram.ac.id</a> Internet Source	<1%
10	<a href="http://erwinblog-erwinpermana12.blogspot.com">erwinblog-erwinpermana12.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
11	<a href="http://jurnal.um-palembang.ac.id">jurnal.um-palembang.ac.id</a> Internet Source	<1%
12	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1%
13	<a href="http://uninus.ac.id">uninus.ac.id</a> Internet Source	<1%

Exclude quotes  Off      Exclude matches  Off  
Exclude bibliography  Off





## BAB III NURFAIZAH MARZUKHA - 105401123920

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Feby Nurliana, Suwarno Suwarno. "Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pendidikan Membentuk Generasi Tangguh Bencana", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2022 Publication	1%
2	docplayer.info Internet Source	1%
3	text-id.123dok.com Internet Source	1%
4	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
5	id.123dok.com Internet Source	1%
6	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
7	docobook.com Internet Source	1%
8	dokumen.tips Internet Source	1%

9	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
10	pt.scribd.com Internet Source	1%
11	media.neliti.com Internet Source	1%

Exclude quotes  Off  
Exclude bibliography  Off

Exclude matches  Off



## BAB IV NURFAIZAH MARZUKHA - 105401123920

## ORIGINALITY REPORT

<b>7</b> %	<b>7</b> %	<b>2</b> %	<b>%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	repository.uhamka.ac.id Internet Source		<b>1</b> %
<b>2</b>	repo.uinsatu.ac.id Internet Source		<b>1</b> %
<b>3</b>	core.ac.uk Internet Source		<b>1</b> %
<b>4</b>	eprints.uny.ac.id Internet Source		<b>1</b> %
<b>5</b>	Margono Margono, Eko Suryani. "Pengaruh Peer Group Terhadap Perilaku Kekerasan Pada Siswa Sma Tirtonirmolo Bantul", Jurnal Kesehatan Ibu dan Anak, 2017 Publication		<b>1</b> %
<b>6</b>	adoc.pub Internet Source		<b>1</b> %
<b>7</b>	kecoaterbang08.blogspot.com Internet Source		<b>1</b> %
<b>8</b>	id.123dok.com Internet Source		<b>&lt;1</b> %

9	Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1%
10	repository.usu.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography



BAB V NURFAIZAH MARZUKHA - 105401123920

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



Exclude quotes  Off  
Exclude bibliography  Off

Exclude matches  Off



PERSURATAN

 **MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Alamat: Jl. Bontomatene No. 20, Makassar  
 Telp: (0411) 4401123, 4401124  
 Email: info@umh.ac.id  
 Web: www.umh.ac.id

---

Nomor: 1620/VK/DA-4-UM/1445/2024  
 Lampiran: 1 (Satu) Lembar  
 Perihal: Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat  
 Ketua LP3M Unismuh Makassar  
 Di -  
 Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, mohon bimbingan dan arahan dalam hal sebagai berikut:

Nama	Nurfaizah Marzuki
NIK/WUK	165401021920
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/Tanggal Lahir	Makassar, 20/12/2000
Alamat	Kontang, Kabupaten

A ialah yang bersangkutan akan melaksanakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN READING BERBANTUAN MEDIA PENILAIAN CUNIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MURID PESERTA DIDIK KELAS V MADRASAH ITIDAIYAH AL-ABRARAH AL-MADINAH MAKASSAR**

Sebagai pengantar, mohon bimbingan dan arahan serta dukungan, bimbingan, dan dukungan dalam hal ini.

Ma'assalamu Alaikum  
 Warahmatullahi  
 Wabarakatuh

Makassar, 6 Jumadil Ula 1445 H  
 22 April 2024

Erwin Akib, Mpd, Ph.D.  
 NBM:860934



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Tj. P. 40133, Telp. (0411) 2941348 Makassar 90222 e-mail: ip@umh.ac.id

Nomor : 4199/05/C.A-VIII/V/1445/2024

04 May 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

25 Syawal 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar nomor: 10701/FKIP/A-II/IV/1445/2024 tanggal 22 April 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NURFAIZAH MARZUKHA  
No. Stambul : 105303122920  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar  
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Penilaian Quizizz terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kota Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 01 Mei 2024 s/d 09 Juli 2024.

Sehubungan dengan tersebut di atas, kiranya Mahasiswa tersebut di berikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan jazakumulahu lhaeran

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua LPM



Dr. Muh. Ariel Muhsin, M.Pd.

NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Boulevard No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simas-prov.sulselprov.go.id> Email : [psp@sulselprov.go.id](mailto:psp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : 10820/S.01/PTSP/2024 Kepada Yth.  
Lampiran : - Walikota Makassar  
Perihal : Izin penelitian

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4199/05/C.4-VIII/V/1445/2024 tanggal 04 Mei 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa peneliti dibawah ini:

Nama : NURFAIZAH MARZUKHA  
Nomor Pokok : 105401123020  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa S1  
Alamat : Jl. Jendral Auluddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor/satuan dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul:

**"PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH AL ABRAR KOTA MAKASSAR"**

Yang akan berakhir pada tanggal: 08 Mei s.d 08 Juli 2024

Selubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demiakan Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 06 Mei 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.  
Pangkat: PEMBINA TINGKAT I  
Nip. 19750321 200312 1 608

Tembusan Yth:  
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar  
2. Penitnggal



## RIWAYAT HIDUP



**Nurfaizah Marzukha.** Lahir di Makassar pada tanggal 16 Oktober 2001, anak ke dua dari dua bersaudara, buah cinta dari pasangan ayahanda syamsul alam dan Ibunda Sitti Halimah, S.Pd., M.M. Penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SDN Balang Baru I kota Makassar dan tamat pada tahun 2014.

Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 27 Makassar dan tamat tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 2 Makassar dan tamat tahun 2020. Pada tahun yang sama penulis berkesempatan untuk melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2024.

