

TESIS

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
TRADISIONAL DAMDAS TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR TEMATIK MELALUI METODE
COURSE REVIEW HORAY DI KECAMATAN TALLO
KOTA MAKASSAR**

**THE INFLUENCE OF THE TRADITIONAL DAMDAS GAME LEARNING
MEDIA ON MOTIVATION AND THEMATIC LEARNING OUTCOMES
THROUGH THE COURSE REVIEW HORAY METHOD IN THE TALLO
SUBDISTRICT MAKASSAR CITY**

NUR' LINDAH SARI

4619106016



**Untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Magister**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA
2021**

HALAMAN PENERIMAAN

Pada Hari/Tanggal : 28 Agustus 2021

Nama : Nur' indah Sari

NIM : 4619106016

Telah Diterima oleh Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister pada Program Studi Pendidikan Dasar.

PANITIA UJIAN TESIS

Ketua : Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.

Anggota Penguji : 1. Dr. Mas'ud Muhammadiah, M.Si.

2. Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.

Makassar, 28 Agustus 2021

Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. Batara Surya, S.T., M.Si
NIDN 09 1201 7402

HALAMAN PENGESAHAN

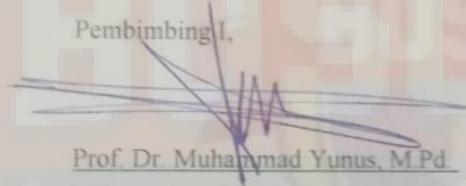
1. Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Tematik Melalui Metode *Course Review Horay (CRH)* di Kecamatan Tallo Kota Makassar.
2. Nama Mahasiswa : Nur' Lindah Sari
3. NIM : 4619106016
4. Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

UNIVERSITAS

Menyetujui

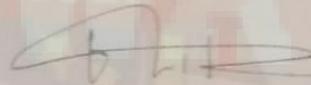
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.
NIDN. 0031126204

Pembimbing II,



Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0924037001

Mengetahui

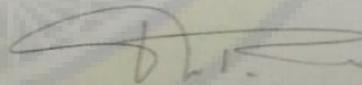
Direktur
Program Pascasarjana,



Prof. Dr. J. Batara Surya, S.T., M.Si.
NIK. D. 450209

Ketua

Program Studi Pendidikan Dasar,



Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIK. D. 450297

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Nama : Nur' Lindah Sari

NIM : 4619106016

Menyatakan bahwa tesis ini yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Damdas Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Tematik melalui Metode *Course Review Horay* di Kecamatan Tallo Kota Makassar" merupakan karya asli. Seluruh ide dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Program Pascasarjana Universitas Bosowa.

Makassar, Juni 2021



Nur' Lindah Sari

ABSTRAK

Nur' Linda sari. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Damdas Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Tematik melalui Metode *Course Review Horay* di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Bosowa (Dibimbing oleh Muhammad Yunus dan Sundari Hamid).

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mendeskripsikan pengaruh motivasi belajar dengan penggunaan media pembelajaran Damdas melalui metode *course review horay* terhadap siswa kelas IV di SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar, dan (2) Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran Damdas melalui metode *course review horay* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV di SD Inpres kecamatan Tallo Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, yang didesain dengan menggunakan desain penelitian *pretest-posttest kontrol group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas IV di SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar. Sampel penelitian ini berjumlah 50 orang siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan masing-masing kelompok terdiri atas 26 orang siswa SD Inpres Galangan Kapal II dan 24 orang siswa SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar. Setelah melakukan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa (1) Hasil uji-t menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil pembelajaran tematik pada kelas yang telah diberi pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *course review horay* sebagai kelas kontrol. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu $75,19 > 65,62$. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan nilai signifikan $P(\text{sig.2-tailed}) = 0,002 < \alpha = 0,05$. (2) Pembelajaran dengan menggunakan metode *course review horay* pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode *course review horay* (pendekatan konvensional).

Kata kunci : Media Pembelajaran Damdas, Motivasi, Hasil Belajar

ABSTRACT

Nur Linda Sari. 2021. The Effect of Learning Media Damdas on Motivation and Thematic Learning Outcomes through the *Horay Course Review* Method in Tallo District, Makassar City. Thesis. Postgraduate Basic Education Study Program at the University of Bosowa (Supervised by Muhammad Yunus and Sundari Hamid).

This study aims (1) to describe the effect of learning motivation with the use of learning media Damdas through the *course review horay* method on fourth grade students at SD Inpres, Tallo District, Makassar City, and (2) to describe the effect of using instructional media Damdas through this method. *course review horay* on thematic learning outcomes of fourth grade students at SD Inpres, Tallo sub-district, Makassar City. This type of research is experimental research, the research approach used is a quantitative approach, which was designed using a pretest-posttest kontrol group design research design. The population in this study were fourth grade elementary school students at Inpres Elementary School, Tallo District, Makassar City. The sample of this study amounted to 50 students who were divided into two groups, namely the experimental group and the kontrol group with each group consisting of 26 students of SD Inpres Shipyard II and 24 students of SD Inpres Shipyard IV Makassar City. After conducting the research, the researcher concluded that (1) The results of the t-test showed a significant increase in thematic learning outcomes in the class that had been given thematic learning using the *course review horay* method as a kontrol class. The average post-test value of the experimental class is greater than the average value of the kontrol class, which is $75.19 > 65.62$. The results of hypothesis testing indicate that H_0 is rejected and H_1 is accepted with a significant value of $P(\text{sig.2-tailed}) = 0.002 < \alpha = 0,05$. (2) Learning using the *course review horay* method in the experimental class is more effective than students who do not use the *course review horay* method (conventional approach).

Keywords: Damdas Learning Media, Motivation, Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga tesis ini dapat diselesaikan sesuai rencana. Penulis telah berusaha sedapat mungkin menyelesaikan tesis ini dengan baik. Begitu pula halnya, dosen pembimbing telah berusaha membimbing, mengarahkan, dan mengoreksi tesis ini. Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki sehingga kehadiran tesis ini masih jauh dari kesempurnaan.

Penulisan tesis ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Bosowa. Tesis ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sepatutnyalah pada kesempatan ini menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan serta dorongan di dalam perjalanan panjang penulis hingga selesainya tesis ini.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Bosowa, Prof. Dr. Ir. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng., yang telah menyiapkan berbagai fasilitas demi kelancaran pelaksanaan perkuliahan di Universitas Bosowa. Ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. Batara Surya, S.T., M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Bosowa yang telah memimpin penyelenggaraan Pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, membina pendidik, tenaga kependidikan, mahasiswa, dan hubungannya dengan lingkungan.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si., selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Dasar yang selalu memberikan arahan

dan dukungan kepada penulis, baik selama proses perkuliahan maupun selama proses penyelesaian tesis.

Ucapan terima kasih yang mendalam dan penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan kepada Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., sebagai pembimbing I dan Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si., sebagai pembimbing II yang banyak memberikan bimbingan dan arahan. Mulai dari pembimbingan proposal hingga selesainya tesis ini. Ucapan terima kasih kepada Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si., sebagai penguji I dan Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H., sebagai penguji II, yang telah memberikan arahan serta saran hingga penyelesaian tesis ini.

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Sudirman, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SD Inpres Galangan kapal IV Makassar beserta rekan guru SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Hasanang, S.Pd., selaku Kepala SD Inpres Galangan Kapal II Makassar beserta rekan guru SD Inpres Galangan Kapal II Makassar yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan pengambilan data dalam menyelesaikan tesis ini.

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Aidul Akbar, S.Pd. dan Salmah, S.Pd. selaku guru pendamping yang membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penyelesaian tesis ini.

Ucapan terima kasih ditujukan kepada orang tua penulis, Ayahanda H. Muh. Sahir dan Almarhumah Sitti Basriah Abdullah yang telah memberikan pendidikan dalam keluarga untuk terus menerus menuntut ilmu yang setinggi-tingginya. Ucapan terima kasih buat suami saya Aidul Akbar yang selalu mendukung dalam

proses pendidikan, saudara-saudara saya, dan serta rekan-rekan mahasiswa Magister Pendidikan Dasar Angkatan 2019 dan semua pihak yang telah menjalin kerjasama yang baik selama menempuh studi.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Makassar, Juni 2021

Penyusun

Nur' Lindah Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	9
A. Kajian Teori	9
1. Permainan Tradisional	9
a. Pengertian Permainan Tradisional	9
b. Media Permainan Tradisional Damdas	11
c. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Model Pembelajaran	18
d. Pengertian Damdas	18
e. Jenis-jenis Permainan Tradisional	20
f. Pengaruh Media Damdas	23
g. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan tradisional Damdas	23
h. Kelebihan dan Kelemahan dalam Permainan Tradisional Damdas	24

i. Modifikasi Permainan Damdas untuk Permainan Tradisional	25
2. Pembelajaran Tematik	26
3. Metode <i>Course Review Horay</i>	29
4. Motivasi Belajar	33
5. Hasil Belajar	36
B. Penelitian yang Relevan.....	39
C. Kerangka Pikir	41
D. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Desain Penelitian	45
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
D. Variabel Penelitian.....	47
E. Populasi dan Sampel Penelitian	48
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	50
G. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Analisis Data	55
1. Penerapan penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas melalui Metode <i>Course Review Horay</i> berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar	56
2. Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas melalui Metode <i>Course Review Horay</i> berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar	59
B. Analisis Deskriptif	60
1. Gambaran Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas melalui Metode <i>Course Review Horay</i>	60
2. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Tematik yang tidak diberi Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas melalui Metode <i>Course Review Horay</i> (pendekatan konvensional).....	62
3. Hasil Belajar Siswa yang diajar dengan Pembelajaran Konvensional pada Kelas Kontrol	64

4. Hasil Belajar Siswa yang diajar dengan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas melalui Metode <i>Course Review Horay</i> pada Kelas Eksperimen.....	67
C. Analisis Inferensial	71
1. Uji Normalitas.....	71
2. Uji Homogenitas	74
3. Uji Perbedaan Pre-test dan Post-test	76
4. Uji Kesamaan Kemampuan Awal (Pre-test).....	77
D. Pengujian Hipotesis Penelitian	78
E. Pembahasan Hasil Penelitian	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93
RIWAYAT HIDUP	141

DAFTAR TABEL

	Halaman	
Tabel 3.1	Desain penelitian	47
Tabel 3.2	Populasi sampel	49
Tabel 3.3	Sampel penelitian	51
Tabel 4.1	Rekapitulasi hasil belajar tematik siswa pada kelas control	67
Tabel 4.2	Kategori hasil pembelajaran tematik siswa untuk pre-test dan post-test pada kelas control	68
Tabel 4.3	Distribusi ketuntasan siswa pada kelas control	70
Tabel 4.4	Rekapitulasi hasil belajar tematik siswa pada kelas eksperimen	71
Tabel 4.5	Kategori hasil pembelajaran tematik siswa untuk pre-test dan post-test pada kelas eksperimen	72
Tabel 4.6	Distribusi ketuntasan siswa pada kelas eksperimen	74
Tabel 4.7	Normalitas pre-test dan post-test kelas control	75
Tabel 4.8	Normalitas pre-test dan post-test kelas eksperimen	76
Tabel 4.9	Homogenitas varians pre-test pada kelas eksperimen dan kelas control	78
Tabel 4.10	Homogenitas varians post-test pada kelas eksperimen dan kelas control	78
Tabel 4.11	Hasil pengujian peningkatan pre-test ke post-test kelas control	79
Tabel 4.12	Hasil pengujian peningkatan pre-test ke post-test kelas eksperimen	80
Tabel 4.13	Hasil pengujian kesamaan kemampuan awal kelas kontrol dan eksperimen	81

Tabel 4.14 Hasil uji-t data gain ternormalisasi pada kelas eksperimen dan kelas control

82



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Media pembelajaran Damdas	16
Gambar 2.2 Media permainan Damdas	20
Gambar 2.3 Media permainan Damdas	23
Gambar 2.4 Damdas tiga batu	24
Gambar 2.5 Damdas tiga batu	25
Gambar 2.6 Media modifikasi permainan tradisional Damdas	26
Gambar 2.7 Bagan kerangka pikir	44
Gambar 4.1 Histogram hasil belajar tematik siswa pada kelas control	68
Gambar 4.2 Distribusi hasil pembelajaran tematik siswa pada kelas control	69
Gambar 4.3 Histogram hasil belajar tematik siswa pada kelas eksperimen	72
Gambar 4.4 Distribusi hasil pembelajaran tematik siswa pada kelas eksperimen	73
Gambar 4.5 Normalitas Q-Q Plot pre-test dan post-test kelas kontrol	75
Gambar 4.6 Normalitas Q-Q Plot pre-test dan post-test kelas eksperimen	77

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1	Surat izin Penelitian dan Pengambilan Data 93
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 94
3	Skenario Wawancara Siswa 113
4	Instrumen Penelitian 114
5	Jawaban Instrumen Siswa 119
6	Daftar Nilai Siswa 129
7	Analisis Inferensial 133
8	Dokumentasi Pembelajaran 136

BOSOWA

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini adalah pendahuluan yang terdiri dari: (a) latar belakang masalah yang menguraikan permasalahan atau acuan dasar yang melatarbelakangi masalah pokok dan submasalah yang akan di bahas dalam penelitian ini, (b) rumusan masalah, yang berisi permasalahan pokok dan sub masalah untuk dicari jawabannya pada penelitian ini, (c) tujuan penelitian yang menguraikan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, (d) manfaat penelitian yang menguraikan tentang manfaat praktis dan manfaat teoretis dalam penelitian. Masing-masing poin akan dibahas seperti berikut ini:

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia itu tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa.

Efektivitas pembelajaran oleh guru profesional adalah faktor pertama dalam peningkatan mutu pendidikan tersebut. Guru sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik membutuhkan peningkatan profesional secara

terus menerus. Kurikulum yang senantiasa mengalami pergeseran atau perubahan ini, penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran membutuhkan guru yang juga berfungsi sebagai peneliti secara *most power full*, yakni guru yang mampu melaksanakan tugas dan mengadopsi strategi baru.

Berdasarkan fungsi pendidikan nasional, maka peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana yang kondusif yang mendorong siswa untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas. Permasalahan pendidikan selalu muncul bersamaan dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan siswa, situasi, kondisi lingkungannya yang ada, pengaruh informasi dan kebudayaan serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologinya.

Menurut Syah (2013: 347) proses belajar mengajar adalah sebuah kegiatan yang integral (utuh terpadu) antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang mengajar. Dalam kesatuan kegiatan ini terjadi interaksi yakni hubungan antara guru dengan para siswa dalam situasi yang bersifat pengajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang efektif dan efisien, antara lain dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa serta dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran sangat menentukan kualitas pembelajaran. Jadi dengan model pembelajaran yang sesuai, siswa akan lebih dapat menerima materi pembelajaran, lebih dari itu dengan

pemilihan model yang sesuai siswa akan lebih memahami hasil belajar yang akan bertahan dalam waktu yang relatif lama.

Sampai saat ini, pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh kelas yang berfokus pada guru sebagai utama pengetahuan, yang mengakibatkan sering mengabaikan pengetahuan awal siswa yang sebenarnya siswa memiliki pengetahuan tentang pembelajaran yang akan dipelajarinya. Sehingga pembelajaran yang akan diajarkan itu merupakan lanjutan dari pelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Konteks pendidikan, dalam kaitannya dengan manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial perlu kiranya memandang peserta didik sebagai subjek, bukan sebagai objek. Hal ini bukan semata-mata karena keengganan untuk mengobjekkan manusia tapi mempunyai dasar filosofi dan mengandung psikologi yang mapan. Pandangan peserta didik sebagai subjek ini, mengandung makna bahwa peserta didik tersebut mempunyai hak asasi untuk menjadi dirinya sendiri (Munib dkk., 2010: 14).

Proses belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh faktor motivasi yang akan mendasari siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Tanpa adanya motivasi, proses belajar mungkin tidak terlaksana dengan maksimal karena kurangnya semangat atau dorongan dari dalam dan luar diri siswa untuk belajar. Motivasi juga mempengaruhi bagaimana usaha dari siswa untuk memahami materi, semakin besar motivasi yang dimiliki maka semakin besar pula usaha yang akan dilakukan siswa untuk memahami materi. Sebaliknya jika siswa kurang motivasi maka siswa tidak berusaha secara maksimal dalam memahami materi yang diberikan.

Menurut Nashar (2004: 11) bahwa motivasi belajar yang dimiliki siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Senada dengan Dimiyati dan Mudjiono (2013: 87) bahwa motivasi belajar pada siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar akan menjadi rendah

Motivasi belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa disadari bahwa motivasi belajar dapat berpengaruh dengan aktif dan pasifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Kondisi ini dapat mempengaruhi hasil yang akan diperoleh siswa. Namun, tidak semua individu memiliki keinginan untuk belajar yang cukup dan mengakibatkan tidak adanya motivasi dalam diri peserta didik. Hal ini dipengaruhi oleh perasaan minder, malu, dan sungkan adalah menjadi kendala seorang individu dalam proses pembelajaran di sekolah maupun lingkungannya. Tingkat rasa percaya diri individu yang berbeda pada individu tentunya akan mempengaruhi tingkat prestasi belajar siswa di sekolah dan akan mempengaruhi pula kehidupan sehari-harinya baik dalam proses pembelajaran maupun saat di lingkungan.

Permasalahan terbesar yang dihadapi para peserta didik atau siswa adalah mereka belum bisa menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan itu akan digunakan. Hal ini dikarenakan cara mereka memperoleh informasi dan inovasi diri belum tersentuh oleh metode yang betul-betul bisa membantu mereka. Para siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep akademis, seperti konsep tematik. Metode mengajar yang selama ini

digunakan oleh pendidik atau guru hanya terbatas pada penjelasan materi. Disisi lain tentunya siswa tahu apa yang mereka pelajari saat ini akan sangat berguna bagi kehidupan mereka di masa yang akan datang, yaitu saat mereka bermasyarakat ataupun saat di tempat kerja kelak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti melalui observasi kepada guru dan siswa kelas IV-B SD Inpres Galangan Kapal II dan kelas VI-A SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran tematik yaitu: (1) dalam pembelajaran tematik guru masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa tidak sama, (2) guru dalam mengajar tidak menampilkan media, baik secara langsung maupun melalui gambar dan tidak pernah diperintahkan melaksanakan observasi di luar kelas untuk melakukan observasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan, sehingga membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar, (3) setelah menjelaskan guru tidak memberikan contoh soal untuk dikerjakan oleh siswa di papan tulis dan hanya langsung memberikan tugas untuk dikerjakan di buku tulis siswa.

Selain itu peneliti juga memperoleh data berdasarkan tanya jawab yang dilakukan kepada siswa, yaitu: (1) siswa kurang berkeinginan untuk belajar tematik karena mereka beranggapan bahwa belajar tematik itu sulit, (2) siswa berkata bahwa mereka tidak pernah diperintahkan untuk bekerja sama dengan temannya (belajar kelompok), sehingga siswa yang pintar saja yang bisa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Dari permasalahan di atas diperlukan metode pembelajaran yang benar-benar bisa meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran

tematik. Salah satu metode pembelajaran yang memungkinkan bisa memberdayakan siswa adalah metode *course review horay*. Menurut Heriawan (2012: 118) *course review horay* merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara pengujian pemahaman menggunakan kotak yang diisi dengan nomor untuk menuliskan jawaban, yang paling dulu menjawab benar atas soal yang diberikan guru langsung berteriak *horay*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya Khasanah dkk. (2018) yang berjudul pengaruh metode pembelajaran *course review horay* menggunakan permainan *puzzle* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang menunjukkan nilai rata-rata *post-test* mengalami peningkatan dari rata-rata skor *pre-test*. Demikian ada peningkatan hasil belajar tematik siswa dengan metode pembelajaran *course review horay* berbantuan permainan *puzzle*. Hasil pada aspek kognitif hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,487 > 2,030$ sehingga H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran *game review horay* berbantuan media *puzzle* mempengaruhi hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang.

Dengan penggunaan media pembelajaran Damdas dan model CRH maka akan mengubah anggapan bahwa pelajaran tematik menjadi pelajaran yang tidak membosankan. Penerapan model CRH ini akan peneliti terapkan sebagai alternatif untuk perbaikan pembelajaran yang ada di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar. Metode *course review horay* ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena lebih menekankan pada kegiatan siswa pada keberlangsungan pembelajaran, serta

memungkinkan siswa terlibat aktif untuk mengembangkan pengetahuan. Metode ini juga merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, belajar dengan diselingi hiburan yaitu dengan mengucapkan horay di setiap soal yang dijawab dengan benar dan melibatkan siswa aktif pada proses pembelajaran berlangsung. Selain itu metode ini juga merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yaitu belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, dan melatih siswa bekerja sama serta meningkatkan rasa tanggung jawab dengan timnya dalam menyelesaikan soal-soal yang diajukan oleh guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar?
2. Apakah media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* berpengaruh positif terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV di SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengaruh motivasi belajar dengan penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* terhadap siswa kelas IV SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar.

2. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penulis lain untuk pengembangan penulisan yang relevan.
- b. Sebagai bahan informasi bagi akademisi/lembaga pendidikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar murid dengan menggunakan model *course review horay*.

2. Manfaat Praktis

- a. Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar murid pada mata pelajaran tematik melalui permainan tradisional Damdas dengan metode *course review horay*.

- b. Siswa

Semakin termotivasi untuk belajar sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada pelajaran tematik melalui permainan tradisional Damdas dengan metode *course review horay*.

- c. Sekolah

Sebagai bahan referensi jika kelak nantinya menemui kesulitan dalam proses pembelajaran tematik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini, membahas berisi tentang kajian teoretis dengan subpembahasan yaitu: media permainan tradisional Damdas, motivasi belajar, hasil belajar, pembelajaran tematik, metode *course review horay*, penelitian terdahulu, kerangka pikir, dan hipotesis. Masing-masing poin akan dibahas seperti berikut ini:

A. Kajian Teori

1. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Pengertian permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan secara sederhana dengan menggunakan alat yang sederhana pula sehingga kelebihan permainan tradisional ini dapat membuat pelakunya atau mereka lebih mengenal alam dan lingkungan. Permainan tradisional sangat erat kaitannya dengan zaman tahun 90 an, pada saat itu anak-anak tumbuh kembang tanpa adanya pengaruh teknologi. Terutama berkembangnya anak masih menganggap berbagai sisi kehidupan sederhana, termasuk menyadari tentang pentingnya kearifan lokal.

Menurut Kurniati (2011) permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Menurut BP-PLSP (Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda) permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan sebagai hasil pengendalian budaya yang di dalam prosesnya terdapat nilai-nilai pendidikan. Nilai Pendidikan ini menjadi salah satu unsur pengenalan dalam dunia anak yang lebih dekat dengan masyarakat.

Menurut Atik Soepandi, Mulyani dkk (2013) pengertian permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai hiburan untuk menyenangkan hati.

Menurut Johan Huizinga lewat bukunya *Homo Ludens* permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan untuk menanamkan budaya dan karakter terhadap pelakunya. Budaya karakter ini terjadi secara langsung ataupun tidak langsung, misalnya karakter pantang menyerah, sportivitas, dan lain sebagainya.

Menurut Domingos, Triharso dkk (2013) bahwa permainan tradisional seperti nekeran/kelereng merupakan salah satu jenis ragam permainan kreatif yang berfungsi melatih anak untuk fokus, melatih anak untuk memberi penghargaan kepada ketercapaian seorang teman, serta melatih anak untuk percaya diri.

Menurut Yucel Gelisli dan Elcin Yazici (2015) bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak. Anak-anak bisa menggabungkan semua pengetahuan, keterampilan yang dibutuhkan di masa depan melalui permainan, serta mampu menjelaskan diri mereka sendiri dan menunjukkan keterampilan mereka.

Dari penjelasan mengenai pengertian permainan tradisional di atas, dapat dikatakan bahwa permainan tradisional adalah jenis permainan yang

mengikutsertakan kemampuan dengan budaya. Sehingga permainan ini dinilai tidak memiliki dampak negatif terhadap anak.

b. Media Permainan Tradisional Damdas

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta pembelajaran dalam memberikan pengalaman yang bermakna. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah penerjemahan sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hamalik dalam Umar (2014: 131) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Sadiman dkk. (2014: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Arsyad (2010: 25) menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan inovasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan, indra, ruang, dan waktu, dan (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman

kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Raharjo dalam Mahnun (2012: 29) mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip, yaitu: (a) kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (3) sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.

Berdasarkan hal di atas yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya seperti belajar sambil bermain.

Bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan. Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Menurut Yulianti (2010: 3) bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi setiap anak. Dengan bermain, anak dapat memuaskan

tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi motorik kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, dan sikap hidup.

Pada dasarnya anak-anak membutuhkan aktivitas fisik yang memadai untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Aktivitas fisik yang dilakukan juga akan bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran tubuh anak. Salah satu aktivitas fisik yang sering dilakukan anak-anak adalah bermain suatu permainan.

Yulianti (2010: 9) mengemukakan bahwa jenis permainan dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok, yaitu sebagai berikut: (a) permainan aktif, yaitu permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Permainan aktif biasanya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestetik pada anak. (b) permainan pasif, yaitu permainan yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu permainan pasif yaitu permainan elektronik seperti *playstation*, (c) permainan fantasi atau permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya.

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia dimana pada setiap permainan tradisional terdapat ciri khas dan nilai kearifan lokal dari setiap daerah yang terdapat di Indonesia. Selain itu, permainan tradisional merupakan sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman gerak yang berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak.

Sukirman dalam Andriani (2012: 132) mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan

yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Wardani dalam Wijayanti (2014: 54) permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa membelinya. karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan tradisional begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal).

Trianto (2010: 19) mengungkapkan bahwa sebelum menentukan permainan yang akan diberikan terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai atau dipelajari siswa. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis permainan yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajarannya. Dan perlu juga menentukan aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dipelajari siswa melalui permainan termasuk: (1) kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, analisis, penilaian, (2) psikomotorik yang meliputi gerak awal, semi rutin, dan rutin, (3) sikap (afektif) yang meliputi pemberian respon, apresiasi, penilaian, dan

internalisasi, (4) identifikasi jenis-jenis permainan yang sesuai materi pembelajaran.

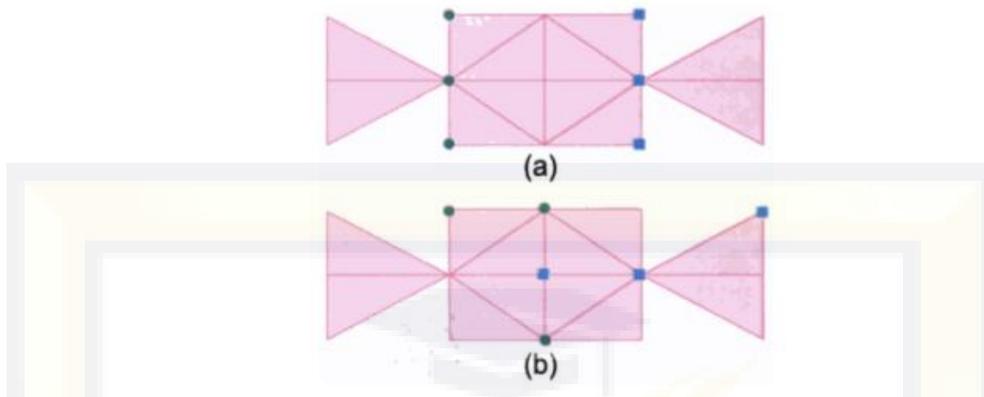
Berdasarkan hal di atas penulis memakai permainan tradisional Damdas sebagai media pembelajaran untuk memberikan motivasi dalam pembelajaran di kelas, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari permainan Damdas yaitu:

- a. Melatih kesabaran, Ketika bermain Damdas, ada waktu di mana kita diharuskan untuk menunggu lawan berpikir untuk menggerakkan pionnya. Rentang lamanya bervariasi, ada lawan yang membutuhkan waktu cukup cepat dalam berpikir, namun ada pula yang membutuhkan beberapa waktu untuk melakukan giliran. Hal ini dimaksudkan untuk melatih kesabaran dari anak untuk menunggu gilirannya kembali.
- b. Melatih kecerdikan dan kecermatan. Dalam permainan ini, kecerdikan dan kecermatan dalam menangkap peluang atau menentukan pion mana yang harus digerakkan sangatlah penting. Selain itu, ke arah mana pion harus digeser juga akan memberikan pengaruh pada keberlanjutan permainan. Anak harus menyusun strategi bertahan agar pionnya tidak dimakan pion lawan, atau agar dapat bergerak hingga daerah yang dituju. Di sisi lain, anak juga dapat bergerak untuk menyerang pion lawan dan membuat peluang supaya bisa memakan pion lawan. Hal ini tentu membutuhkan kecerdikan dan kecermatan yang tinggi.
- c. Mengajarkan bahwa semua manusia sama. Damdas menggunakan pion-pion yang serupa dan memiliki kesempatan yang sama untuk bergerak maju, ke samping, serong (diagonal), atau mundur. Dari segi filosofisnya, hal ini dapat

mengajarkan pada anak bahwa setiap orang sejatinya sama di mata Tuhan dan memiliki kesempatan yang sama pula untuk berkembang, tergantung pada jalan mana yang dipilih.

- d. Melatih untuk berani mengambil resiko. Pada setiap langkah dalam permainan Damdas, ada resiko pion akan dimakan oleh pion lawan. Hal ini mengajarkan pada anak bahwa untuk mencapai tujuan ada langkah-langkah yang harus diambil dan setiap langkah yang kita pilih pasti akan ada resiko yang harus diterima. Resiko-resiko ini dapat berdampak negatif, misalnya pion sendiri dimakan oleh pion lawan, maupun dampak positif seperti pion kita berhasil sampai pada ujung segitiga lawan atau dapat memakan pion lawan.
- e. Mengajarkan nilai gotong royong. Melalui permainan ini, anak juga dapat diajarkan bahwa untuk mencapai sebuah tujuan tidak bisa dilakukan sendiri, namun tetap membutuhkan bantuan orang lain di sekitar kita. Pion ini ditunjukkan dengan sejumlah pion yang bersama-sama bergerak untuk dapat memenangkan pertandingan.
- f. Mengenalkan konsep bangun datar. Selain mengajarkan nilai-nilai kehidupan, anak juga dapat diajak belajar matematika sambil bermain Damdas. Melalui bentuk petak permainan Damdas, anak dapat diajak untuk mengenal bentuk-bentuk bangun datar seperti segitiga, persegi atau persegi panjang (Traditional Games Returns, 2019).

Adapun media pembelajaran permainan tradisional Damdas dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1. Media Pembelajaran Damdas

Sumber: tgrcampaign.com/read/130/ragam-permainan-tradisional-Damdas.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan permainan tradisional Damdas sebagai berikut:

1. Guru membuat kartu soal
2. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok heterogen.
3. Kemudian membentuk kelompok A, B, C, dan D.
4. Tiap kelompok terdiri dari empat orang siswa. Tiga orang bertugas sebagai pion, satu orang bertugas untuk mencabut kartu soal dan membacanya.
5. Setiap menjawab pertanyaan dengan benar, pioneer melangkah sebanyak satu kali. Jika jawaban salah maka pertanyaan dilemparkan kepada kelompok yang lain.
6. Kelompok yang berhasil membentuk garis lurus vertikal, horizontal, atau diagonal adalah pemenangnya dan berteriak *horay*.

Banyak yang bisa menjadi sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman gerak yang berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya

adalah permainan tradisional Damdas. Oleh karena itu perlu adanya sosialisasi dan pelestarian permainan tradisional secara berkelanjutan.

c. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Model Pembelajaran

Pengaruh permainan tradisional terhadap model pembelajaran CRH adalah keduanya saling melengkapi. CRH atau Course Review Horay adalah model pembelajaran kooperatif, dimana model pembelajaran ini menekankan pada pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bisa bekerjasama untuk mencapai tujuan belajar.

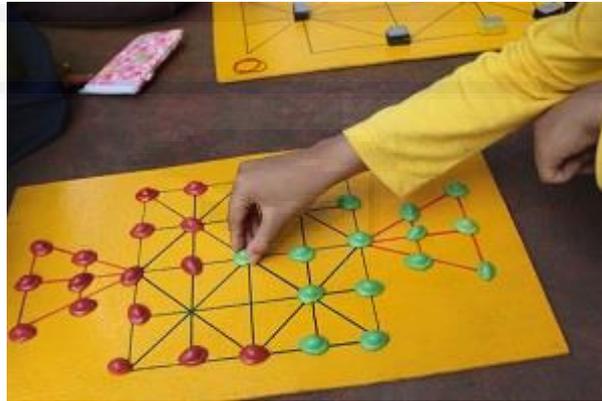
Sedangkan permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

d. Pengertian Damdas

Damdas merupakan sebutan bagi salah satu jenis permainan tradisional Betawi dan dikenal pula dengan sebutan *dam-daman* di daerah Jawa Tengah, utamanya Yogyakarta dan Solo. Cara bermain Damdas mirip seperti permainan catur, namun dengan peralatan dan cara yang jauh lebih sederhana.

Seperti halnya permainan catur, Damdas umumnya dimainkan oleh dua orang, bisa laki-laki atau perempuan, dengan memanfaatkan dua jenis pion yang berbeda serta papan berpetak sebagai sarana bermainnya. Namun, tidak seperti catur yang memiliki pion dengan bentuk dan langkah yang berbeda, pion pada permainan Damdas umumnya hanya berupa dua jenis kerikil, batu, atau biji-bijian

dengan warna serta bentuk berbeda, sehingga dapat dibedakan antara pion pemain yang satu dengan lawannya.

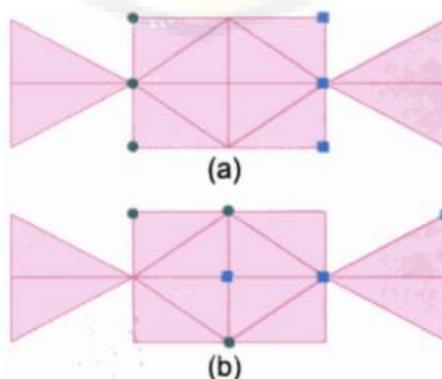


Gambar: 2.3 Dokumentasi TGR *Campaign*, 2019

Sumber: Dam-daman (<http://www.anakbawangsolo.org/2014/12/dam-daman>)

Terdapat dua jenis permainan Damdas, yaitu Damdas tiga batu dan Damdas 16 batu. Penanaman jenis permainan Damdas ini sesuai dengan jumlah batu yang digunakan. Sebab, pada Damdas tiga batu, jumlah pion yang digunakan adalah 3 buah pion masing-masing pemain, sedangkan Damdas 16 batu menggunakan 16 buah pion untuk masing-masing pemainnya. Cara bermain dan jenis papan yang digunakan juga berbeda untuk masing-masing jenis.

Pada Damdas tiga batu, bentuk petak permainan Damdas 3 batu dapat dilihat pada gambar 2.4 sebagai berikut:



Gambar: 2.4 Damdas Tiga Batu

Sumber: tgrcampaign.com/read/130/ragam-permainan-tradisional-Damdas

Cara bermainnya sangat mudah, yaitu:

- 1). Dua orang pemain menyusun pion masing-masing pada petak permainan Damdas seperti yang dapat dilihat pada gambar (1a).
- 2). Para pemain menentukan giliran bermain dengan suit. Pemain yang menang suit, dapat melangkah lebih dahulu.
- 3). Pemain menggerakkan pion miliknya selangkah demi selangkah maju, mundur, atau serong dari satu titik ke titik yang lain searah dengan garis yang ada pada petak permainan Damdas.
- 4). Pion terus di geser untuk mencari jalan ke area gunung segi tiga milik lawan. Pemain dapat saling menghalangi pion lawan untuk sampai ke gunung segitiga miliknya seperti pada gambar (1b).
- 5). Pemain yang menang adalah pemain yang dapat lebih dahulu menggerakkan ketiga pion miliknya ke gunung lawan.

e. **Jenis-jenis Permainan Tradisional**

Adapun beberapa jenis-jenis permainan tradisional diantaranya yaitu:

a. **Damdas**

Permainan tradisional Damdas untuk anak-anak sejak zaman dahulu. Hanya dengan dua orang dan peralatan yang sederhana kita dapat bermain Damdas. Seiring berkembangnya teknologi, permainan-permainan jenis ini mulai ketinggalan dan tergantikan dengan permainan daring. Padahal, banyak manfaat

yang dapat diperoleh dari permainan Damdas, khususnya untuk perkembangan anak.

Adapun manfaat dalam permainan tradisional Damdas yaitu:

- 1) Melatih kesabaran
- 2) Melatih kecerdasan dan kecermatan
- 3) Mengajarkan bahwa semua manusia sama
- 4) Melatih untuk berani mengambil resiko
- 5) Mengajarkan nilai gotong royong
- 6) Mengenalkan konsep bangun datar
- 7) Membantu mencegah demensia



Gambar: 2.2 Dokumentasi TGR *Campaign*, 2019

Sumber: *Dam-daman* (<http://www.anakbawangsolo.org/2014/12/dam-daman>).

b. Gasing

Di Indonesia permainan tradisional ini cukup populer dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Di kota Batam gasing juga dikenal. Setiap tahun Pemerintah Kota (Pemkot) Batam menggelar atraksi permainan gasing pada saat Kenduri Seni Melayu (KSM).

Setiap daerah memiliki cara berbeda dalam memainkan gasing. Contohnya di Natuna, cara memainkan gasing dilakukan dengan cara diputar kemudian

diletakkan di atas kaca berukuran 40 cm kali 40 cm dan bertandingnya siapa yang paling lama bertahan.

c. Bola bekel

Permainan tradisional bola bekel pada umumnya di mainkan oleh anak perempuan, tetapi anak laki-laki pun kerap memainkannya. Permainan ini dapat dimainkan 2-3 pemain secara bergantian. Bola bekel merupakan permainan yang mampu melatih koordinasi mata dengan gerakan tangan serta memiliki beberapa aturan-aturan. Permainan bola bekel ini terdiri atas bola bekel dan enam atau lebih biji bekel.

d. Kelereng

Permainan tradisional kelereng merupakan salah satu mainan anak laki-laki yang paling populer khususnya bagi anak laki-laki. Permainan kelereng di beberapa daerah disebut juga dengan nama gundu, neker, gotri, atau guli.

Permainan kelereng adalah mainan yang murah meriah sehingga dapat dimainkan oleh berbagai kalangan. Pada umumnya bermain kelereng hanya membutuhkan keterampilan membidik dan menembak kelereng target. Tetapi dalam bermain kelereng dapat membuat anak berkonsentrasi pada permainan selama berjam-jam.

e. Lompat tali karet

Permainan tradisional lompat tali karet merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan tersendiri. Jika sering dimainkan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas,

dan dinamis. Otot-ototnya padat dan berisi karena terlatih. Lompat tali karet juga dapat membantu mengurangi kejadian obesitas pada anak.

Adapun manfaat dalam permainan lompat tali karet yaitu:

- 1) Melatih otot kaki
- 2) Meningkatkan koordinasi tubuh
- 3) Meningkatkan fungsi kognitif
- 4) Meningkatkan kepadatan tulang

f. Pengaruh Media Damdas

Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dan terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa tingkat sangat tinggi, tinggi, dan cukup pada kelas eksperimen. Peningkatan yang paling signifikan berada pada kelompok sangat tinggi

Siswa mampu berinteraksi dalam pembelajaran secara aktif, bersemangat, kreatif dalam mengatur strategi permainan dan antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional Damdas ini memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam belajar.

g. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Tradisional Damdas

- 1) Pertumbuhan moral dimana mengarah pada konsep menang dan kalah. Melalui konsep menang dan kalah dapat melatih peserta didik belajar mengakui kekuatan dan kelebihan teman lainnya serta introspeksi diri atas kelemahan dirinya, serta tumbuh sikap sportif.
- 2) Perasaan emosi dimana peserta didik akan merasa lebih bahagia karena meningkatnya hormone endorin yang membuat hati menjadi senang.

- 3) Keberanian dan rasa percaya diri dituntut untuk mengambil suatu keputusan yang tepat. Biasanya mereka melepaskan emosinya dengan berteriak, tertawa/aktivitas riang lainnya.
- 4) Peran orang tua yang mendorong dan memotivasi anak-anaknya untuk bermain permainan tradisional Damdas.
- 5) Hemat dan praktis sebab bahan dan alat permainan tradisional mudah untuk didapatkan di lingkungan sekitar, seperti dari tumbuhan atau barang-barang bekas pakai.
- 6) Ekonomis sebab harga peralatan untuk permainan tradisional lebih murah daripada harga mainan-mainan modern saat ini
- 7) Pelestarian kebudayaan sebab dengan memainkan permainan tradisional berarti para pemain menghidupkan permainan tradisional tersebut di tengah kehidupan masyarakat yang terus berkembang dan mengalami perubahan
- 8) Manfaat dan pengaruh positif terhadap perkembangan jiwa anak.

h. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Tradisional Damdas

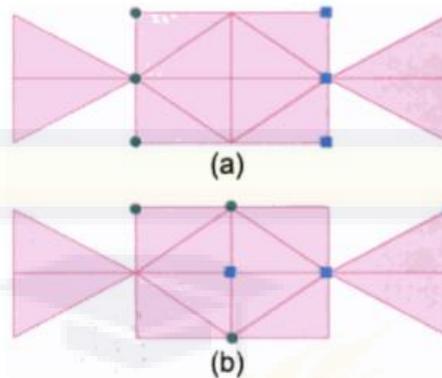
Permainan memungkinkan anak menyalurkan kelebihan energi fisik dan melepas emosi yang tertahan dan dapat mendorong anak untuk menyelesaikan masalah dalam permainannya. Stone (1995) dalam Beaty (2013) mengungkapkan bahwa permainan mendorong interaksi sosial. Anak-anak belajar bagaimana berunding, menyelesaikan konflik, menyelesaikan masalah, saling bergaul, mengambil giliran, bersabar, bekerja sama, dan berbagi. Sejalan dengan itu Vygotsky mengungkapkan bahwa permainan merupakan sumber perkembangan dan menciptakan zona perkembangan proksimal. Hal ini merujuk pada kondisi yang menjembatani pemahaman anak-anak akibat adanya interaksi sosial.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan dalam masyarakat tertentu, dan diwarisi secara turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Permainan tradisional memiliki kelebihan antara lain adalah tidak memerlukan biaya yang besar untuk memainkannya, melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, mendekatkan anak-anak pada alam, sebagai media pembelajaran nilai-nilai, mengembangkan kemampuan motorik anak, bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, memberikan kegembiraan dan keceriaan, dapat dimainkan lintas usia dan mengasah kepekaan seni anak (Achroni, 2012).

Permainan tradisional dijadikan sebagai media sosialisasi anak untuk mengajarkan nilai dan norma sosial. Orang tua berharap agar anak-anaknya nanti menjadi orang baik-baik. Adapun kelemahan dalam permainan tradisional Damdas yaitu, jika dalam permainan ini subjek dalam situasi yang tidak nyaman atau memiliki masalah pribadi, maka akan mengganggu ide dan pikirannya untuk Menyusun strategi untuk menang.

i. Modifikasi Permainan Damdas untuk Permainan Tradisional

Dalam hal ini, peneliti memodifikasi permainan Damdas dalam bentuk atau media yang lebih besar dari permainan aslinya. Media asli permainan Damdas biasanya berukuran 20 cm x 40 cm dan menggunakan batu sebagai pion seperti pada gambar berikut ini:



Gambar: 2.5 Damdas Tiga Batu

Sumber: tgrcampaign.com/read/130/ragam-permainan-tradisional-Damdas

Peneliti kemudian memodifikasi dengan menggunakan media yang lebih besar berukuran 300 cm x 500 cm dan terbuat dari bahan spanduk yang di cetak dan menambahkan beberapa gambar agar terlihat lebih menarik.



Gambar 2.6 Media Modifikasi Permainan Rakyat Damdas.

2. Pembelajaran Tematik

Sutirjo dan Sri Istuti Mamik dalam Suhelli (2018: 3) pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi

beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Trianto (2010: 39) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan model Webbed. Pembelajaran terpadu model webbed adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini pengembangannya dimulai dari menentukan tema tertentu. Setelah tema ditentukan kemudian dikembangkan kedalam sub-sub tema dengan memperhatikan kaitannya dengan bidang-bidang studi yang bisa dihubungkan. Dari sub-sub tema inilah dikembangkan aktivitas belajar yang harus dilakukan oleh siswa.

Pembelajaran tematik berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi siswa (Kemendikbud, 2014: 16).

Adapun menurut Hosnan dalam Resnani (2019: 9) tujuan pembelajaran tematik adalah meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari siswa secara lebih bermakna. Pembelajaran tematik dapat mengembangkan keterampilan mengolah, dan memanfaatkan informasi. Selain itu, pembelajaran tematik dapat menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti, menghargai pendapat orang lain, bekerja sama dalam memecahkan masalah, memilih aktivitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut Majid (2014: 89) beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif sebagai berikut: (a) Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran, (b) pembelajaran tematik perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi, ada materi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam standar isi. Namun ingat, penyajian materi pengayaan seperti ini perlu dibatasi dengan mengacu kepada tujuan pembelajaran, (c) pembelajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum (d) materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal, (e) Materi pembelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.

“Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik yaitu: (a) berpusat pada siswa, pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar, (b) memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak, (c) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa, (d) menyajikan konsep dari berbagai

mata pelajaran, pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, (e) bersifat fleksibel, pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada, (f) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya, (g) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.” (Majid, 2014: 90).

Dari definisi di atas, agar pembelajaran tematik ini dapat berjalan sesuai dengan fungsinya dan tujuannya, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah meninggalkan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*). Artinya, guru beralih dengan menggunakan berbagai strategi, metode, atau model pembelajaran yang inovatif yang dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

3. Metode Course Review Horay

Metode pembelajaran *course review horay* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran ini merupakan suatu pengujian terhadap pemahaman konsep siswa menggunakan kotak yang diisi dengan soal dan diberi nomor untuk menuliskan jawabannya. Siswa dapat memahami konsep dengan baik melalui metode pembelajaran ini. Guru dapat menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan karena setiap kelompok yang menjawab dengan benar diwajibkan berteriak hore. Metode ini dapat menghindari suasana tegang selama pembelajaran. Siswa juga dapat

bertukar pendapat dengan teman sekelompok sehingga terjadi pembelajaran tutor sebaya antar siswa (Shoimin, 2014: 54).

Menurut Huda, (2014: 229) *course review horay* merupakan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar diwajibkan berteriak hore atau yel-yel lainnya yang disukai. Metode ini berusaha menguji pemahaman siswa dalam menjawab soal yang dituliskan pada kartu atau kotak yang telah dilengkapi nomor. Metode ini juga membantu siswa untuk memahami konsep dengan baik melalui diskusi kelompok.

Shoimin (2014: 64) juga mengungkapkan bahwa metode pembelajaran *course review horay* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil serta menguji siswa dalam pemahaman konsep menggunakan kotak yang diisi dengan soal dan diberi nomor untuk menuliskan jawabannya. Siswa yang paling terdahulu mendapatkan tanda benar langsung horay atau yel-yel lainnya. Melalui pembelajaran *course review horay* diharapkan dapat melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan pembentukan kelompok kecil.

Tujuan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *course review horay* menurut Mudjiono dan Dimiyati (2013: 24) adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong siswa untuk ikut aktif dalam belajar. Metode ini merupakan cara belajar-mengajar yang lebih menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan guru dengan cara menyelesaikan soal-soal. Pada pembelajaran *course review horay*, aktivitas belajar lebih banyak berpusat pada siswa.

Dalam hal ini pada proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator dan pembimbing.

- b. Melatih siswa untuk mencapai tujuan-tujuan hubungan sosial yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi akademik siswa. Pembelajaran melalui metode ini dicirikan oleh struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif yang melahirkan sikap ketergantungan yang positif diantara sesama siswa, penerimaan terhadap perbedaan individu dan mengembangkan keterampilan bekerjasama antar kelompok. Kondisi seperti ini akan memberikan kontribusi yang cukup berarti untuk membantu siswa yang kesulitan dalam mempelajari konsep-konsep belajar, pada akhirnya setiap siswa dalam kelas dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.
- c. Membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah. Tidak bisa dipungkiri adakalanya terdapat siswa yang tidak atau kurang menyenangi suatu mata pelajaran. Sehingga, konsekuensinya bidang studi yang dipegang seseorang menjadi tidak disenangi. Bisa ditunjukkan dari sikap acuh tak acuh siswa ketika guru tersebut sedang menjelaskan materi pelajaran di kelas ketika mengajar, guru selalu duduk dengan santai di kelas tanpa memperdulikan tingkah laku siswa atau anak didiknya. Ini adalah jalan pengajaran yang sangat membosankan. Dalam hal ini guru gagal menciptakan suasana belajar yang membangkitkan kreativitas dan kegairahan belajar siswa.

Adapun langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *course review horay* menurut Aqib (2016: 28) yaitu:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru menyajikan atau mendemonstrasikan materi sesuai topik dengan tanya

jawab.

- c. Guru membagi siswa-siswa dalam kelompok-kelompok.
- d. Untuk menguji pemahaman siswa diminta membuat kartu atau kotak sesuai dengan kebutuhan.
- e. Kartu atau kotak tersebut diisi dengan nomor yang ditentukan guru.
- f. Guru membaca soal secara acak dan siswa menuliskan jawabannya di dalam kartu atau kotak yang nomornya disebutkan guru.
- g. Setelah pembacaan soal dan jawaban siswa ditulis di dalam kartu atau kotak, guru dan siswa mendiskusikan soal yang telah diberikan tadi.
- h. Bagi pertanyaan yang dijawab dengan benar, siswa memberi tanda check list dan langsung berteriak horay atau menyanyikan yel-yelnya.
- i. Nilai siswa dihitung dari jawaban yang benar dan yang banyak berteriak horay.
- j. Guru memberikan reward pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi atau yang paling sering memperoleh horay.

Menurut Huda (2015: 230) kelebihan pembelajaran *course review horay* yaitu: (1) Strukturnya yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk dapat terjun kedalamnya, (2) Metode yang digunakan tidak monoton karena diselengi oleh hiburan, sehingga suasana tidak menegangkan, (3) Semangat belajar yang meningkat karena suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan, (4) Skill kerjasama antarsiswa yang semakin berlatih. Sehingga dalam mengikuti pembelajaran aktivitas siswa lebih meningkat dan dari keaktifan tersebut diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kekurangan *course*

review horay yaitu: (1) penyamarataan nilai antara siswa pasif dan aktif, (2) adanya peluang untuk curang, (3) berisiko mengganggu suasana belajar kelas lain.

Metode *course review horay* merupakan metode yang membentuk kelompok kecil agar siswa belajar secara aktif, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran *course review horay* memungkinkan siswa untuk aktif selama pembelajaran. Dengan menggunakan metode *course review horay*, kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan. Selain itu pembelajaran *course review horay* dapat di implementasikan secara luas di berbagai bidang studi, termasuk salah satu pendekatan tematik seperti yang disarankan dalam kurikulum.

4. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan tertentu.

Menurut Uno (2013: 14) mengungkapkan bahwa motivasi belajar secara lebih spesifik yaitu dorongan internal dan eksternal pada siswa siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan berbagai indikator atau unsur yang mendukung. Dorongan yang ada dalam diri siswa ini akan menyertai siswa tersebut dari awal kegiatan belajarnya sampai siswa tersebut merasa cukup untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Dorongan motivasi tersebut akan sangat mempengaruhi bagaimana siswa tersebut mampu belajar dengan baik. Ini artinya melalui motivasi belajar setiap siswa dapat mengalami peningkatan dalam ketertarikan untuk sekolah dan mencapai potensi-potensinya secara lebih baik.

Sardiman (2014: 75) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya gerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai. Dikatakan keseluruhan karena pada umumnya ada beberapa yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar. Hasil belajar itu akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Siswa akan giat belajar jika ia mempunyai motivasi untuk belajar. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan. Khodijah (2014: 150) menjelaskan definisi motivasi belajar sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

Menurut Suhana (2014: 24) motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik. Belajar secara aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor dibutuhkan dalam menyikapi perubahan siswa. Senada dengan Suprihatin (2015: 74) mengemukakan pengertian motivasi belajar adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Sardiman (2014: 85) ada tiga fungsi motivasi dalam belajar sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat dan bergerak dalam melaksanakan

kegiatan yang akan dikerjakan.

- b. Menentukan arah berupa tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan tujuan yang harus dibedakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- c. Menyeleksi perbuatan, yang menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang sama guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang peserta didik yang memiliki keinginan lulus dalam ujian akan belajar dengan giat dan tidak membuang-buang waktu untuk bermain.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 97) indikator motivasi belajar antara lain:

- a. Cita-cita atau aspirasi. cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- b. Kemampuan siswa memilih kemampuan belajar yang berbeda. Hal ini diukur melalui taraf perkembangan berpikir siswa, dimana siswa yang taraf perkembangan berpikirnya konkrit tidak sama dengan siswa yang sudah sampai pada taraf perkembangan berpikir.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan usaha dan keinginan yang tumbuh dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Motivasi belajar mempunyai peranan yang sangat penting untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Bisa dikatakan motivasi adalah suatu energi penggerak, pengarah, dan memperkuat tingkah laku.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Hamalik (2007: 30) hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Menurut Arifin (2012: 298) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pangkal dan puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi dua yaitu: (a) dampak pembelajaran (prestasi),

adalah hasil yang dapat diukur dalam setiap pelajaran (pada umumnya menyangkut domain kognitif), seperti tertuang dalam angka rapor dan angka dalam ijazah, (b) dampak pengiring (hasil) adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain yang merupakan suatu transfer belajar (*transfer of learning*).

Menurut Sardiman (2014: 26) tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, penanaman sikap mental dan nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar menurut Bloom dalam Sudjana (2016: 21) diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah Kognitif, ranah ini berkenaan dengan hasil belajar yang memiliki enam aspek, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Hasil belajar diambil dari evaluasi akhir.
- b. Ranah Afektif (keterampilan sosial), berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Hasil belajar diambil dari pengamatan yang dilakukan oleh guru yaitu kerjasama siswa, kejujuran, tanggung jawab dan keberanian.
- c. Ranah Psikomotor, aspek ini berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Menurut Gagne (Aunurrahman 2013: 47) hasil belajar dapat berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.

- b. Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
- c. Strategi kognitif yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berpikir.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
- e. Sikap yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Wasliman (Susanto, 2013: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajar. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal adalah merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari diperlukan yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang serumpun atau relevan yang dapat mendukung ide dari suatu penelitian. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kasna dkk. (2015) adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik yang memuat mata pelajaran: Bahasa Indonesia, IPS, SBdP, PPKn, dan IPA dengan Tema Pahlawanku kelas IV Semester II SD Negeri 4 Banyuasri Tahun 2014/2015. Dapat diketahui pada siklus I hasil belajar tematik dilihat dari nilai rata-rata kelas saat prasiklus sebesar 64,36, pada siklus I meningkat menjadi 74 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 84 dengan kategori tinggi. Dilihat dari pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat dilihat saat prasiklus sebesar 50%, pada siklus I meningkat sebesar 53,38 dan pada siklus II meningkat

menjadi 100% melalui penerapan model pembelajaran *course review horay* dengan bantuan permainan ular tangga.

2. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Septiara Belina (2018) yang berjudul: Penerapan Model *Course Review Horay* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mulai dari proses pengumpulan data analisis data maka di dapati hasil bahwa model *course review horay* berperan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *course review horay* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas X 3 di SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Peningkatan aktivitas belajar siswa terlihat dari peningkatan persentase aktivitas belajar yang diamati tiap siklusnya, pada siklus I sebesar 65% meningkat pada siklus II menjadi 75% dan pada siklus III mencapai 90%. Penelitian ini dilakukan dengan 3 siklus, pada siklus I aktivitasnya masih tergolong rendah, sehingga dilakukan refleksi dan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Pada siklus II, jumlah siswa yang aktif maupun aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan namun masih belum mencapai indikator yang ditentukan, sehingga pada siklus III dilakukan dua kali pertemuan untuk pemantapan siklus agar aktivitas siswa semakin meningkat dan dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Guru mencoba melakukan inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus III ini, yaitu menjelaskan materi pelajaran dengan slide power point dan media audio visual agar siswa bisa memahami materi pelajaran secara mendalam.

Aktivitas siswa pada siklus III berhasil meningkat dengan kategori keberhasilan sangat aktif. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *course review horay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas X 3 di SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Hal ini terbukti dengan semakin bertambahnya jumlah siswa yang tuntas. pada siklus I yaitu 12 siswa dengan persentase 37,50% meningkat pada siklus II menjadi 51,51% dengan jumlah siswa yang tuntas 17 siswa, dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 82,86% yaitu 29 orang siswa dari 35 orang siswa yang hadir. Dengan demikian, maka penelitian ini dikatakan berhasil. Ini berarti ada kecenderungan semakin tinggi aktivitas belajar siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Dari beberapa penelitian yang relevan di atas persamaan penelitian yaitu menggunakan Model *course review horay*. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini, peneliti sebelumnya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas PTK. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.

C. Kerangka Pikir

Permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui \ bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan. Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak siswa sekolah dasar. Salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengarahkan dan membimbing siswa agar memperoleh pemahaman konsep secara utuh. Desain media pembelajaran yang dikembangkan pun tentunya harus

dapat menyenangkan siswa sehingga dapat menarik motivasi dan hasil belajar siswa.

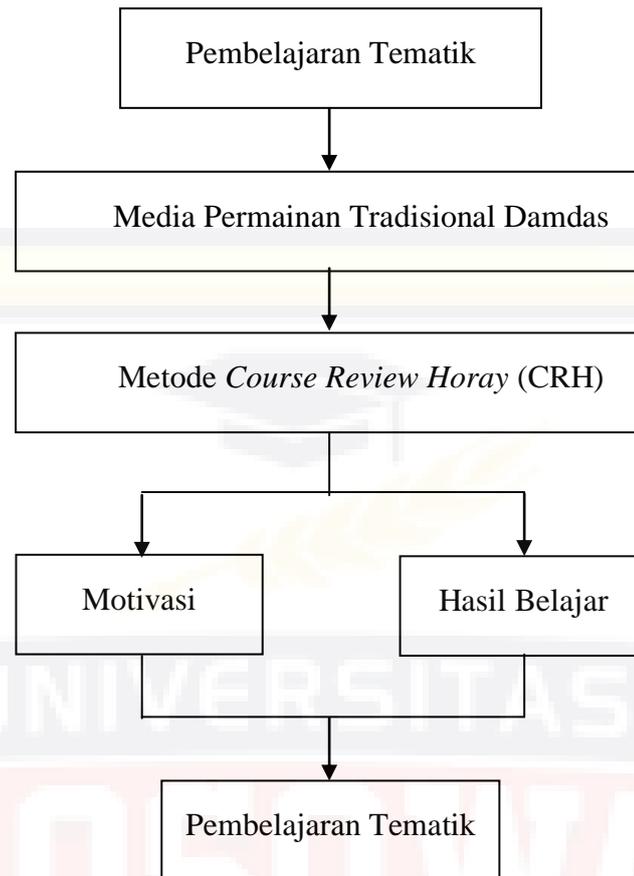
Salah satu cara meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan cara para pengajar juga berusaha membangkitkan motivasi dan keinginan untuk belajar pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaan bagi siswa masa yang akan datang. Motivasi adalah tenaga dari dalam diri individu yang mendorong dan menggerakkan individu untuk melakukan aktivitas guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Dengan demikian dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang akan menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar.

Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, keinginan untuk belajarnya kurang dan tidak suka dikritik serta lebih menyukai tidak menonjolkan diri di tempat umum, adalah tidak efektif bila mereka dibelajarkan dengan model pembelajaran struktural. Para siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan perasaan malasnya membuat mereka jarang berhasil dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Siswa pada umumnya tidak percaya bahwa apa yang dikerjakan dan dilakukan dalam pemecahan masalah adalah benar. Namun jika mereka dibelajarkan dengan metode pembelajaran yang komunikatif cenderung hasil belajarnya tinggi, karena dengan metode pembelajaran yang komunikatif yang kegiatan belajarnya terpusat pada siswa. Siswa saling bergotong royong dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Dari hal di atas dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan pemikiran karakteristik siswa agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran tematik, di mana terdapat beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan dan keterkaitan dalam suatu tema. Pembelajaran tematik di sekolah dasar pada dasarnya dimaksudkan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai-moral, dan keterampilan siswa agar menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama.

Penentuan metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu strategi dalam menciptakan situasi pembelajaran yang efektif yang tepat akan turut meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dan efisien. Metode pembelajaran *course review horay* adalah model yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab dengan benar maka siswa tersebut diwajibkan berteriak “hore” atau yel-yel yang disepakati. Dimana dapat menciptakan pembelajaran yang mampu merespon akan kebutuhan-kebutuhan siswa akan pentingnya pengembangan kemampuan melalui kerjasama, dan mewujudkan interaksi.

Kerangka pikir penelitian tentang pengaruh media pembelajaran permainan tradisional Damdas terhadap motivasi dan hasil belajar tematik melalui metode *Course Review Horay* (CRH) dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut:



Gambar 2.7. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, dalam penelitian ini digunakan hipotesis yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Damdas terhadap motivasi dan hasil belajar tematik melalui metode *course review horay* di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, membahas tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: jenis penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data. Masing-masing poin akan dibahas seperti berikut ini:

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*quasi experiment*), pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014: 116) penelitian *quasi experiment* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut Sugiyono (2010: 75) ciri utama dari *quasi experiment* adalah pengembangan dari *true experiment*, yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

B. Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest kontrol group design*. Dalam desain *pretest-posttest kontrol group design* ini terdapat dua grup yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk

mengetahui perbedaan keadaan awal antara grup eksperimen dan grup kontrol. Hasil pre-test yang baik adalah jika nilai grup eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

Keterangan:

R = Random

O₁ = Kelompok Eksperimen

O₂ = Kelompok Eksperimen (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan penerapan metode *course review horay* media permainan tradisional

O₃ = Kelompok Kontrol

O₄ = Kelompok Kontrol (sebelum diberi perlakuan)

Paradigma desain penelitian ini terdapat pre-test sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelurahan Kaluku Bodoa terletak di Kecamatan Tallo, Kota Makassar. SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV terletak di daerah utara Kota Makassar, memiliki letak yang strategis, berada di tengah pemukiman padat penduduk, berhadapan dengan Puskesmas Kaluku Bodoa dan bersampingan dengan Koramil 02 serta mudah dijangkau dari

berbagai arah. Tingkat kebisingan tidak terlalu tinggi karena letak sekolah tidak langsung dengan jalan raya dan pusat keramaian sehingga proses belajar mengajar tidak terganggu. Oleh karena itu hal lain yang menyebabkan memilih lokasi penelitian ini adalah belum optimalnya metode mengajar yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik di kelas sehingga peneliti memilih lokasi di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan April-Mei 2021 semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007).

Menurut Kerlinger (1992: 58-59) tentang variabel bebas dan variabel terikat adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas (*independent variable*) atau variabel X adalah variabel yang mempengaruhi sebagai penyebab munculnya variabel terikat yang diduga sebagai akibatnya. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan tradisional Damdas dengan menggunakan metode CRH
- b. Variabel terikat (*dependent variable*) atau variabel Y adalah variabel (akibat) yang dipradugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan dari

variabel-variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah media permainan tradisional Damdas dengan metode CRH.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berada di Kecamatan Tallo dengan jumlah keseluruhan siswa 2.032 siswa.

Tabel 3.2. Populasi

No.	Nama Sekolah	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1.	SD Inpres Baraya I	26	28	54
2.	SD Inpres Baraya II	25	27	52
3.	SD Inpres Bertingkat Kaluku Bodoa	27	26	53
4.	SD Inpres Buttatianang II	28	22	50
5.	SD Inpres Cambaya I	26	25	51
6.	SD Inpres Cambaya II	29	21	50
7.	SD Inpres Cambaya III	22	23	45
8.	SD Inpres Galangan Kapal I	21	27	48
9.	SD Inpres Galangan Kapal II	27	23	50
10.	SD Inpres Galangan Kapal III	12	14	26
11.	SD Inpres Galangan Kapal IV	22	26	48
12.	SD Inpres Layang III	29	26	55
13.	SD Inpres Malimongan Baru	28	25	53
14.	SD Inpres Pannampu I	24	27	51
15.	SD Inpres Pannampu II	22	24	46
16.	SD Inpres Pannampu III	26	24	50
17.	SD Inpres Rappo Jawa	23	29	52
18.	SD Inpres Rappo kalling I	25	28	53
19.	SD Inpres Rappokalling II	30	25	55
20.	SD Inpres Tallo Tua I	11	14	25
21.	SD Inpres Tallo Tua II	14	12	26
22.	SD Inpres Ujung Pandang Baru I	28	27	55
23.	SD Negeri 67 Rappokalling	26	30	56
24.	SD Negeri Beroanging	12	15	27
25.	SD Negeri Kaluku Bodoa	29	25	54

No.	Nama Sekolah	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
26.	SD Negeri Kalukuang I	28	30	58
27.	SD Negeri Kalukuang II	28	26	54
28.	SD Negeri Kalukuang III	26	29	55
29.	SD Negeri Kalukuang IV	28	26	54
30.	SD Negeri Lakkang	26	24	50
31.	SD Negeri Rappojawa No. 71	28	26	54
32.	SD Negeri Tallo Tua 69	30	32	62
33.	SD Negeri. Negeri Rappokalling 671	28	29	57
34.	SDN Inpres Cambaya IV	26	25	51
35.	SD Islam Cokrominoto I	12	14	26
36.	SD Islam Cokrominoto II	14	13	27
37.	SD Islam Datuk Ribandang	12	16	28
38.	SD Islam Hasyim Asy Ari	11	17	28
39.	SD IT MA Arif Makassar	25	28	53
40.	SD IT Raffasyah Baitul Makmur	24	28	52
41.	SD Muhammadiyah 10 Tallo	26	29	55
42.	SDIT Ikhtiar	26	31	57
43.	SDS islam Terpadu Ibnu sina	11	15	26

Sumber: Data Dapodik Tahun Pelajaran 2020/2021

2. Sampel Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik *sampling*. Teknik sampling yang digunakan adalah *Random Sampling*. Dimana teknik ini dipilih berdasarkan nilai probabilitas dan pemilihannya dilakukan secara acak. Adapun ciri dari sampling acakan yaitu, setiap unsur dari keseluruhan populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih. Arikunto (1997:112) mengatakan bahwa:

“Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Apabila jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, bergantung setidaknya-tidaknya pada kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana, sempit luasnya pengamatan dari setiap subjek besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti.”

Sampel dalam penelitian ini dikelompokkan atas dua kelompok, yaitu siswa kelas IV yang terdiri dari kelas IV-A SD Inpres Galangan Kapal IV sebanyak 24 siswa sebagai kelompok/kelas kontrol dan IV-B SD Inpres Galangan Kapal II sebanyak 26 siswa sebagai kelompok/kelas eksperimen. pemilihan penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara random.

Tabel 3.3. Sampel Penelitian

No.	Variasi Kelas	Jenis Kelamin		Variasi Siswa	Variasi Sampel
		Laki-laki	Perempuan		
1.	IV B	12	14	26	Kelas Eksperimen
2.	IV A	11	13	24	Kelas Kontrol

Sumber: Bagian Tata Usaha SD Inpres Galangan Kapal IV dan SD Inpres Galangan Kapal II Tahun Pelajaran 2020/2021

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan metode *interview* (wawancara), tes dan observasi (pengamatan). Dalam penggunaan metode harus tepat dan memilih teknik atau alat pengumpulan data yang relevan. Jika penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat telah digunakan, maka akan memperoleh data yang objektif. Melihat jenis data yang dikumpulkan, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi (pengamatan)

Kegiatan observasi yang dilakukan meliputi pengamatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan. pada tahap awal observasi dilakukan secara umum, peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin. Tahap selanjutnya peneliti

harus melakukan observasi yang terfokus, yaitu mulai penyempitan data atau informasi yang diperlukan sehingga peneliti dapat menemukan pola-pola perilaku dan hubungan yang terus menerus terjadi. Jika hal itu sudah diketemukan, maka peneliti dapat menemukan tema-tema yang akan di teliti.

2. Metode *Interview* (wawancara)

Mengumpulkan berbagai informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan. Melalui tatap muka atau kontak langsung antara pencari informasi (*interviewer*) dan sumber informasi (*interview*). Metode ini digunakan oleh peneliti untuk mengajukan sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan pemahaman konsep dengan pemanfaatan media audio visual gerak pada pembelajaran tematik di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar.

3. Metode Dokumentasi

Analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang berada di tempat penelitian ataupun yang berada di luar tempat penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut.

Teknik ini merupakan penelaahan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan fokus pembahasan penelitian. Dokumen-dokumen yang dimaksud adalah dokumen pribadi, dokumen resmi, referensi-referensi, foto-foto, rekaman kaset dan lain sebagainya. Data ini dapat bermanfaat untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk memprediksikan jawaban dari fokus permasalahan penelitian. Peneliti menggunakan metode ini untuk mendokumentasikan kegiatan administrasi, memperoleh data sejarah berdirinya, struktur organisasi, sarana

prasarana, jumlah siswa, dan data guru dan karyawan sekolah di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar.

4. Metode Tes

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk tanya berupa tes uraian. Tes uraian dipilih karena lebih efektif untuk melihat sejauh mana siswa memahami konsep tentang materi yang akan diujikan. Sehingga dapat dianalisis bagaimana proses-proses penyelesaian yang dilakukan siswa dalam menjawab pertanyaan dalam tes tersebut.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sedangkan instrumen pendukungnya adalah sebagai berikut:

- a. Pedoman dokumentasi yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data yaitu alat bantu berupa kamera digital dan alat perekam.
- b. Pedoman observasi yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki.
- c. Pedoman wawancara yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui tanya-jawab dengan siswa guna mengetahui target penyelidikan. Subjek penelitian yang telah terpilih akan diberikan sejumlah pertanyaan berkenaan dengan alasan mengapa mereka menjawab soal tes tersebut sebagaimana tertulis dalam lembar jawabannya. Jawaban ini akan menimbulkan pertanyaan berikutnya sampai diketahui informasi yang lengkap untuk mendeskripsikan proses penalaran matematis pada subjek yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah dalam

menyelesaikan soal pemecahan masalah pada sistem persamaan dan pertidaksamaan linear dua variabel. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan strategi wawancara yang tidak terstruktur. Untuk memaksimalkan hasil wawancara peneliti menggunakan alat perekam dalam mengambil data berupa suara, tujuannya untuk mengantisipasi keterbatasan peneliti dalam mengingat informasi pada saat wawancara berlangsung.

- d. Instrumen tes berupa tes tertulis mengenai materi yang akan diujikan. Tes tulis ini berupa tes yang berisi soal-soal. Soal yang diberikan adalah soal yang mengacu siswa dalam pemahaman konsep materi yang disesuaikan dengan tema yang diajarkan. Instrumen tes yang digunakan adalah tes uraian karena untuk mempermudah peneliti mengetahui proses pemahaman konsep siswa dalam menyelesaikan soal berdasarkan kemampuan akademik melalui respon jawaban dalam menjawab tes. Tes uraian ini terdiri dari 20 butir soal yang disesuaikan dengan tema yang diajarkan pada saat penelitian dan sebelumnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru mata pelajaran di tempat penelitian ini dilaksanakan.

G. Teknik Analisis Data

Langkah-langkah menganalisis data secara statistik deskriptif sebagai berikut:

1. Membuat tabulasi skor siswa
2. Menghitung persentase kemampuan siswa dengan rumusan sebagai berikut:

Rumus mengubah skor menjadi nilai sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan
R = Skor mentah yang diperoleh siswa
ST = Skor tertinggi dari tes yang bersangkutan
100 = Bilangan tetap

3. Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistika Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t, sebelumnya dilakukan pengujian normalitas terlebih dahulu dilakukan sebelum menguji hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya.

Pengujian normalitas yang digunakan adalah *kolmogorow-smirnow* untuk mengetahui data yang mengikuti populasi berdistribusi normal atau tidak. Kriteria yang digunakan adalah data hasil belajar dikatakan mengikuti populasi yang berdistribusi normal jika nilai *p-value* $> \alpha = 0,05$.

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan maka pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t. Uji hipotesis tersebut dilakukan dengan uji *t-test Equality of Means* menggunakan program SPSS 25 *for windows* dengan nilai α adalah 0,05. Hipotesis nol ditolak dan kerja diterima jika nilai sig $< \alpha$. Sedangkan Hipotesis nol diterima dan Hipotesis kerja diterima jika nilai sig $> \alpha$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti memberikan penjelasan tentang hasil penelitian. Bagian ini terdiri dari; penyajian hasil analisis data, analisis deskriptif, analisis inferensial, pengujian hipotesis penelitian, dan pembahasan hasil penelitian. Masing-masing akan dibahas sebagai berikut:

A. Profil Sekolah Penelitian

SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar terletak di daerah utara Kota Makassar, memiliki letak yang strategis, berada di tengah pemukiman padat penduduk, berhadapan dengan Puskesmas Kaluku Bodoa dan bersampingan dengan Koramil 02 serta mudah dijangkau dari berbagai arah. Tingkat kebisingan tidak terlalu tinggi karena letak sekolah tidak langsung dengan jalan raya dan pusat keramaian sehingga proses belajar mengajar tidak terganggu. SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar ini sama dengan SD pada umumnya di Indonesia, masa pendidikan sekolah di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar ditempuh dalam waktu enam tahun pelajaran, mulai dari kelas I sampai kelas VI.

SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar menggunakan Kurikulum 2013. SD Inpres Galangan Kapal II Makassar memiliki enam kelas dan memiliki dua rombel tiap tingkatan kelas, dengan rentang kelas I-AB dan kelas VI-AB, sedangkan SD Inpres Galangan kapal IV memiliki enam

kelas dan memiliki dua rombel tiap tingkat kelas, dengan rentang kelas I-AB dan kelas VI-AB.

Berikut merupakan hasil analisis data berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas Melalui Metode *Course Review Horay* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar

Pembelajaran tematik yang diajarkan pada siswa kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar, dilaksanakan dengan membentuk dua kelompok belajar. Kelompok belajar yang pertama merupakan kelompok belajar kelas eksperimen siswa kelas IV-B SD Inpres Galangan Kapal II dan kelompok belajar yang kedua merupakan kelompok belajar kelas kontrol siswa Kelas VI-A SD Inpres Galangan Kapal IV. Tiap kelompok belajar dilakukan dua siklus pembelajaran. Pada siklus pertama, kedua kelompok belajar mendapatkan perlakuan yang sama dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu melaksanakan pembelajaran yang konvensional. Pada siklus kedua, kedua kelompok belajar mendapatkan perlakuan yang berbeda dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Untuk kelompok belajar kelas eksperimen mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay*, sedangkan pada kelompok belajar kelas kontrol tetap melaksanakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pengamatan penulis terhadap motivasi belajar siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tematik pada siklus pertama masih sangat kurang, ini ditandai dengan hasil wawancara yang dilakukan penulis

kepada siswa kelas IV-B di SD Inpres Galangan Kapal II dan kelas VI-A di SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar masih dalam kategori kurang. Hasil pengamatan penulis juga diperkuat dengan hasil pekerjaan siswa yang berada pada kategori gagal dan kurang (terlampir). Juga tergambar dalam proses belajar mengajar siswa tidak aktif dan antusias dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru, siswa hanya mendengarkan penjelasan tetapi tidak menghayati dan memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga pemahaman yang dimiliki siswa hanya sebatas mendengarkan penjelasan tetapi kurang memahami isi dari materi yang dijelaskan.

Pada siklus kedua, pembelajaran tematik pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* dilaksanakan dengan menganalisis atau menjelaskan materi pelajaran secara berkelompok. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* dilakukan dengan 6 tahap.

1. Guru membuat kartu soal
2. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok heterogen.
3. Kemudian membentuk kelompok A, B, C, dan D.
4. Tiap kelompok terdiri dari empat orang siswa. Tiga orang bertugas sebagai pion, satu orang bertugas untuk mencabut kartu soal dan membacanya.
5. Setiap menjawab pertanyaan dengan benar, pioneer melangkah sebanyak satu kali. Jika jawaban salah maka pertanyaan dilemparkan kepada kelompok yang lain.

6. Kelompok yang berhasil membentuk garis lurus vertikal, horizontal, atau diagonal adalah pemenangnya dan berteriak *horay*.

Pada siklus kedua ini, motivasi belajar siswa pada kelompok kelas eksperimen mengalami peningkatan. Hasil pengamatan penulis juga diperkuat dengan hasil pekerjaan siswa yang berada pada kategori berhasil. Ini membuktikan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* mengalami peningkatan positif yang signifikan. Sedangkan pada siklus kedua di kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional, dilaksanakan dengan menganalisis atau menjelaskan materi pelajaran secara klasikal saja. Adapun prosedur atau langkah-langkah pembelajarannya yaitu pertama, Guru menampilkan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik melalui media *PowerPoint* kemudian menjelaskan materi yang akan dipelajari. Langkah kedua Guru menampilkan contoh soal dan meminta siswa untuk menjawabnya secara perorangan. Langkah yang ketiga siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada buku paket. Langkah keempat guru memeriksa hasil kerja siswa.

Pada siklus kedua ini, motivasi belajar siswa pada kelompok kelas kontrol juga mengalami peningkatan, hanya saja peningkatannya tidak terlalu signifikan. Hasil pengamatan penulis juga diperkuat dengan hasil pekerjaan siswa yang berada pada kategori cukup. Ini membuktikan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional juga mengalami peningkatan positif tapi kurang signifikan.

Dalam pembelajaran tematik, materi ajar diintegrasikan dengan muatan pelajaran lain. Pada pertemuan pertama baik kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan 5 mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Setelah guru memberikan materi pembelajaran, seluruh siswa diberikan evaluasi berupa soal pretest. Pada pertemuan kedua baik kelas eksperimen dan kelas kontrol masih tetap mendapatkan pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan 5 mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Setelah guru memberikan materi pembelajaran, seluruh siswa diberikan evaluasi berupa soal posttest.

2. Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas Melalui Metode *Course Review Horay* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar

Berdasarkan hasil pengamatan penulis terhadap hasil belajar siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tematik pada kelompok belajar kelas kontrol dan kelompok belajar kelas eksperimen pada siklus pertama masih sangat kurang, ini ditandai dengan hasil belajar siswa kelas IV-B di SD Inpres Galangan Kapal II dan kelas VI-A SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar masih dalam kategori kurang.

Pada siklus kedua, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode

course review horay mengalami peningkatan positif yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil pekerjaan tugas yang dikerjakan siswa semua berada pada kategori tuntas. Sedangkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan, namun tidak terlalu signifikan. Hal ini terlihat dari hasil pekerjaan tugas yang dikerjakan siswa sebagian berada pada kategori tuntas dan sebagian masih tidak tuntas.

B. Analisis Deskriptif

Pendeskripsian data ini memuat gambaran umum mengenai hasil pre-test sebelum pelaksanaan pembelajaran, gambaran pelaksanaan pendekatan struktural genetik, dan gambaran pelaksanaan pendekatan konvensional, serta hasil post-test setelah perlakuan diberikan kepada kedua kelompok pengamatan yang disajikan pada uraian berikut.

1. Gambaran Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas Melalui Metode *Course Review Horay*

a. Data Pretest

Hasil pengamatan penulis terhadap hasil pembelajaran tematik siswa dalam memahami materi ajar melalui pembelajaran daring/luring masih sangat kurang, ini ditandai dengan hasil pre-test siswa yang berada pada kategori gagal dan kurang. Juga tergambar dalam proses belajar mengajar dimana siswa tidak aktif dan antusias dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tapi tidak mengetahui dan memahami materi yang diajarkan. Sehingga pemahaman tentang materi pembelajaran yang dimiliki siswa hanya sebatas mendengarkan.

b. Data Post test

Hasil pengamatan penulis terhadap keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* yang diberikan perlakuan kepada siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa pada umumnya siswa tertarik dan sangat antusias mengikuti proses pembelajaran setelah dijelaskan oleh guru secara struktur dan menyenangkan melalui pembelajaran daring/luring. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran tematik secara utuh dan menyeluruh. Pembelajaran tematik tidak lagi dianggap sebagai yang sulit dan membosankan melainkan sebagai kegiatan belajar yang menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Pembahasan materi pembelajaran ini lebih terarah pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Siswa lebih termotivasi untuk berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran tematik, sebab kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara utuh dan menyeluruh.

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* dapat diungkapkan dengan membandingkan antara nilai pre-test dan post-test siswa yang diajar pada kelas eksperimen. Selanjutnya, untuk mengetahui keberartian keefektifannya, maka nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan nilai siswa yang berada pada kelas kontrol, baik antara nilai pre-test atau post-test pada masing-masing kelompok yang telah diamati.

Setelah proses belajar dengan diberikan perlakuan siswa kelas eksperimen diberikan post-test sebagai tes akhir untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan apa terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Dan hasil post-test siswa kelas eksperimen siswa kelas VI-B SD Inpres Galangan Kapal II nampak peningkatan dari pre-test yang hanya pada kategori hasil belajar gagal dan kurang, meningkat di post-test pada kategori cukup sebanyak 5 siswa, baik 11 siswa, dan cukup baik 9 siswa, hanya terdapat 1 siswa yang berada pada kategori kurang dan tidak ada siswa pada kategori gagal. Serta dilihat dari hasil ketuntasan belajar kelas eksperimen terdapat pada pre-test tidak ada siswa yang tuntas dan 26 siswa yang tidak tuntas. Setelah diberi perlakuan terdapat 20 siswa yang tuntas dan 6 siswa yang tidak tuntas. Secara umum pada pre-test menunjukkan siswa belum memiliki pengetahuan yang memadai materi pembelajaran tematik yang diajarkan oleh guru, sedangkan pada post-test siswa telah memiliki seperangkat pemahaman tentang pembelajaran tematik yang sangat baik.

2. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Tematik yang tidak diberi Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas Melalui Metode *Course Review Horay* (pendekatan konvensional)

1. Data Pre-test

Hasil yang diperoleh dari data pre-test siswa menunjukkan hasil pre-test yang hampir sama dengan kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dimana nilai kelas kontrol siswa kelas VI-A SD Inpres Galangan Kapal IV pada pre-test berdasarkan kategori hasil belajar siswa terdapat 8 siswa dalam kategori gagal, 15 siswa dalam kategori kurang dan 1 siswa dalam kategori cukup. Dengan distribusi

ketuntasan tidak ada siswa berada pada kategori tuntas dan 24 siswa berada pada kategori tidak tuntas.

Proses belajar siswa juga tidak jauh beda dengan siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan, motivasi siswa dalam belajar sangat kurang, siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan dan selanjutnya siswa bergilir menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa diberi tugas oleh guru untuk menjawab soal yang pertanyaannya berkaitan dengan materi pembelajaran tematik. Ini secara singkat hanya memberikan pemahaman terbatas kepada siswa tentang pembelajaran tematik yang diajarkan serta membuat aktivitas belajar siswa menjadi tidak aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran tematik.

2. Data Post test

Hasil belajar siswa kelas kontrol siswa kelas VI-A SD Inpres Galangan Kapal IV yang tidak menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* (pendekatan konvensional) pada kegiatan awal pembelajaran guru menjelaskan materi ajar dengan metode ceramah. Selanjutnya melemparkan beberapa pertanyaan secara acak kepada peserta didik untuk dijawab terlihat beberapa siswa hanya saling melirik kepada teman sebangkunya namun terdapat pula siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan bahasanya sendiri dengan kalimat sederhana.

Selanjutnya pada pertemuan berikut siswa diberikan tugas untuk mengerjakan beberapa soal terkait dengan materi yang diajarkan. Dalam menjawab tugas ini tampak siswa ada kemajuan yaitu mampu menjawab dan

menyelesaikan soal dengan benar. Namun tidak semua siswa menjawab dengan benar. Masih nampak beberapa siswa yang tidak antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan sehingga siswa sulit untuk memahami pembelajaran tematik secara menyeluruh.

Hasil akhir post-test terlihat ketuntasan masing-masing siswa dimana terdapat 12 siswa yang berada pada kategori tuntas dan 12 siswa berada pada kategori tidak tuntas, ini berarti 50% siswa yang berada pada kategori tidak tuntas. Hal ini masih jauh dari yang diharapkan di mana masih ada 50% siswa yang tidak tuntas. Ini menunjukkan bahwa secara umum pemahaman pembelajaran tematik siswa kelas kontrol masih kurang dibandingkan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan.

3. Hasil Belajar Siswa yang Diajar dengan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas Kontrol

Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dideskripsikan berdasarkan analisis data tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Dari hasil pengolahan data hasil belajar pada kelas kontrol diperoleh rekapitulasi data hasil belajar siswa seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Rekapitulasi hasil belajar tematik siswa pada kelas kontrol

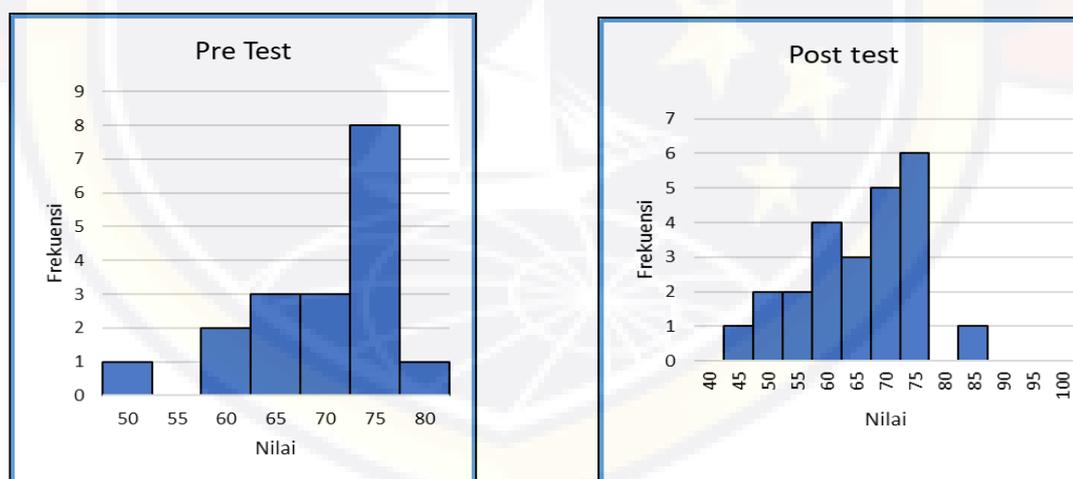
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Ukuran Sampel	24	24
Mean	42,50	65,62
Median	45,5	65,5
Mode	43,1	71,33
Std. Deviation	7,66	9,92
Variance	58,69	95,13

Minimum	30	45
Maximum	60	85

Berdasarkan data hasil belajar tematik siswa pada *pre-test* terlihat bahwa nilai mean 42.50, median 45.5 dan modus 43.1 menunjukkan bahwa 50% siswa memperoleh nilai di bawah 45. sedangkan pada *post-test* terlihat bahwa nilai mean 65.62 median 65.5 dan modus 71.33 menunjukkan bahwa 50% siswa memperoleh nilai dibawah 67.71. Simpangan baku *pre-test* adalah 7.66 lebih kecil dari pada simpangan baku *post-test* yaitu 9.92. Hal ini menunjukkan bahwa variasi dari kemampuan siswa sebelum konvensional dan setelah diberikan pembelajaran secara konvensional hampir sama.

Adapun histogram hasil belajar tematik siswa untuk data *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol disajikan sebagai berikut:

Gambar 4.1 Histogram hasil belajar tematik siswa pada kelas kontrol

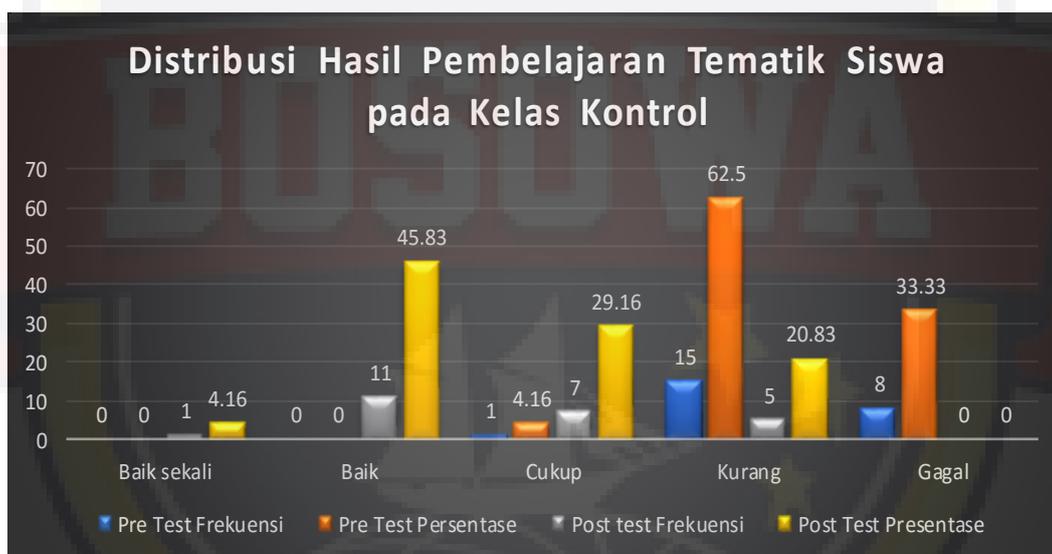


Adapun kategori perolehan hasil belajar siswa pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 2. Kategori hasil pembelajaran tematik siswa untuk pre-test dan post-test pada kelas kontrol

NO	Interval Nilai	Kategori	Pre-Test		Post-Test	
			Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
1	80 – 100	Baik Sekali	0	0	1	4
2	66 – 79	Baik	0	0	11	46
3	56 – 65	Cukup	1	4	7	29
4	40 -55	Kurang	15	63	5	21
5	0 39	Gagal	8	33	0	0
	Jumlah		24	100	24	100

Jika data tersebut digambarkan dalam bentuk diagram batang, maka distribusi frekuensi akan sebagai berikut:



Gambar 4.2 Distribusi Hasil Pembelajaran Tematik Siswa pada Kelas Kontrol

Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kelas kontrol sebelum diberi pembelajaran konvensional yaitu tidak ada siswa yang berada pada kategori baik sekali dan baik, 1 orang (4.17%) berada pada kategori cukup, 15 orang (62.5%) berada pada kategori kurang, dan 8 orang (33.33%) berada pada kategori gagal. Sedangkan hasil belajar siswa setelah diberi pembelajaran konvensional yaitu 1

orang (4.17%) berada pada kategori baik sekali, 11 orang (45.83%) siswa berada pada kategori baik, 7 orang (29.17%) berada pada kategori cukup, 5 orang (20.83%) berada pada kategori kurang dan tidak ada siswa yang berada pada kategori gagal.

Ditinjau dari ketuntasan siswa, hasil belajar siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Distribusi ketuntasan siswa pada kelas kontrol

	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pre-test</i>	0	24	0	100
<i>Post-test</i>	12	12	50	50

Tabel di atas menunjukkan bahwa secara umum pada pre-test siswa belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang materi pembelajaran tematik yang diajarkan, sedangkan pada post-test, siswa telah memiliki seperangkat pengetahuan tentang materi pembelajaran tematik yang diajarkan, tetapi hanya 12 orang (50%). Hal ini masih jauh dari yang diharapkan, di mana masih ada 12 orang (50%) yang belum tuntas.

4. Hasil Belajar Siswa yang diajar dengan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas melalui Metode *Course Review Horay* pada Kelas Eksperimen

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dideskripsikan berdasarkan analisis data tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Dari hasil pengolahan data hasil belajar pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review*

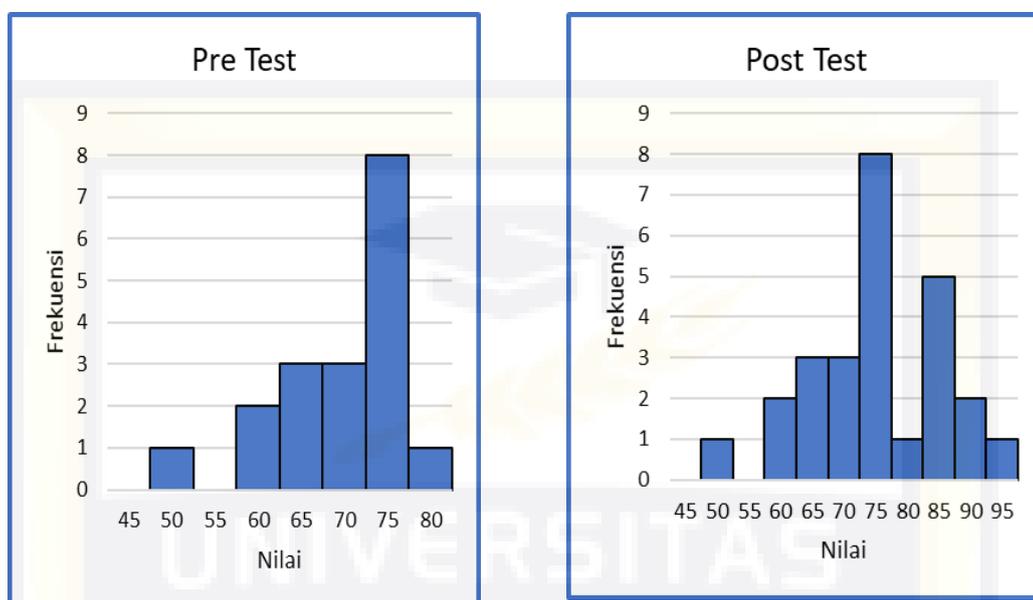
horay diperoleh rekapitulasi data hasil belajar siswa seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Rekapitulasi hasil belajar tematik siswa pada kelas eksperimen

	Pre-test	Post-test
Ukuran Sampel	26	26
Mean	38.46	75.19
Median	35.5	73
Mode	31	72.58
Std. Deviation	7.58	10.63
Variance	57.56	113
Minimum	25	50
Maximum	55	95

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada *pre-test* terlihat bahwa nilai mean 38.46, median 35.5 dan modus 31 menunjukkan bahwa 50% siswa memperoleh nilai di bawah 40. Sedangkan pada *post-test* terlihat bahwa nilai mean 75.19 median 73.00 dan modus 72.58 menunjukkan bahwa 35% siswa memperoleh nilai di bawah 75.00. Simpangan baku *pre-test* adalah 7.58 lebih kecil dari pada simpangan baku *post-test* yaitu 10.63. Hal ini menunjukkan kemampuan siswa setelah diberikan pembelajaran dengan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* lebih bervariasi dari pada sebelum diberikan pembelajaran dengan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* yaitu sebanyak 76.92% siswa tuntas dan 23.07% siswa tidak tuntas.

Adapun histogram hasil belajar tematik siswa untuk data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen disajikan sebagai berikut:



Gambar 4.3 Histogram hasil belajar tematik siswa pada kelas eksperimen

Adapun kategori perolehan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5. Kategori hasil pembelajaran tematik siswa pada kelas eksperimen

NO	Interval Nilai	Kategori hasil Pembelajaran	Pre-Test		Post-Test	
			Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
1	80 – 100	Baik Sekali	0	0	9	35
2	66 – 79	Baik	0	0	11	42
3	56 – 65	Cukup	0	0	5	19
4	40 – 55	Kurang	13	50	1	4
5	0 – 39	Gagal	13	50	0	0
	Jumlah		26	100	26	100

Jika data tersebut digambarkan dalam bentuk diagram batang, maka distribusi frekuensi akan sebagai berikut:



Gambar 4.4 Distribusi hasil pembelajaran tematik siswa pada kelas eksperimen

Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen sebelum diberi pembelajaran konvensional yaitu tidak ada siswa berada pada kategori baik sekali, baik, dan cukup, 13 orang (50.00%) berada pada kategori kurang, dan 13 orang (50.00%) berada pada kategori gagal. Sedangkan hasil belajar siswa setelah diberi pembelajaran dengan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* yaitu 9 orang (34.62%) berada pada kategori baik sekali, 11 orang (42.30%) berada pada kategori baik, 5 orang (19.23%) berada pada kategori cukup, 1 orang (3.85%) berada pada kategori kurang dan tidak ada siswa yang berada pada kategori gagal.

Ditinjau dari ketuntasan siswa, hasil belajar siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Distribusi ketuntasan siswa pada kelas eksperimen

	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pre-test</i>	0	26	0	100
<i>Post-test</i>	20	6	77	23

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa secara umum pada pre-test siswa belum memiliki pengetahuan yang memadai terhadap materi ajar, sedangkan pada post-test, siswa telah memiliki seperangkat pengetahuan tentang materi ajar yang sangat baik, yakni 20 orang (77%) sudah memenuhi kriteria ketuntasan, dan hanya 6 orang (23%) yang belum tuntas.

C. Analisis Inferensial

Analisis inferensial merupakan langkah yang ditempuh untuk melakukan uji hipotesis. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

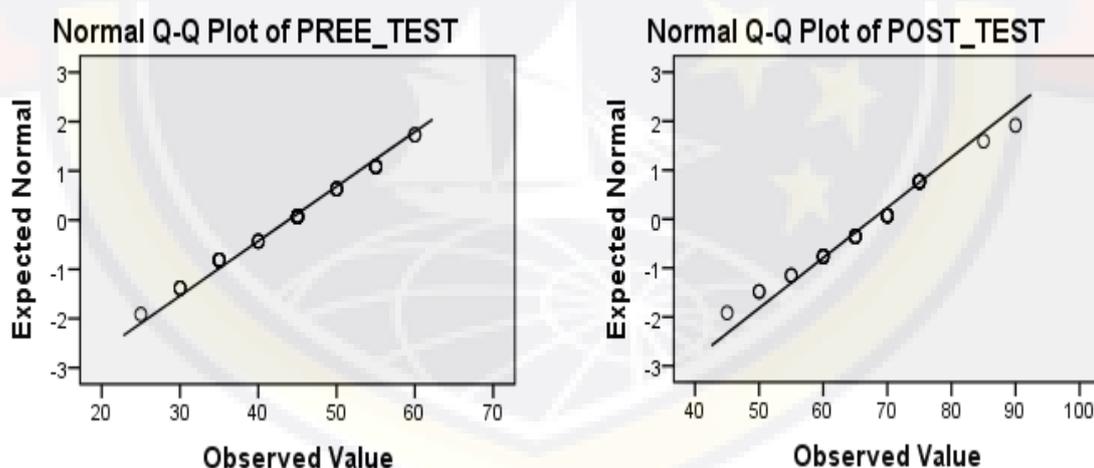
Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah populasi dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini, uji normalitas data dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen masing-masing untuk data pre-test dan post-test.

a) **Kelas Kontrol**

Tabel 4.7. Normalitas *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest Kontrol	0.211	24	0.07	0.929	24	0.90
	Post Test Kontrol	0.170	24	0.70	0.949	24	0.263

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnow* dan *Shapiro-Wilk* pada tabel 4.7, nilai signifikansi untuk kelas *pre-test* adalah 0.07 (*Kolmogorov-Smirnow*) dan 0.90 (*Shapiro-Wilk*) sedangkan untuk *post-test* adalah 0.70 (*Kolmogorov-Smirnow*) dan 0.263 (*Shapiro-Wilk*). Karena nilai signifikansi masing-masing lebih dari 0.05, maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut:



Gambar 4.5 Normalitas Q-Q Plot Pre-test dan post-test Kelas Kontrol

Dari gambar 4.5 terlihat garis lurus dari kiri bawah ke kanan atas. Tingkat penyebaran titik di suatu garis menunjukkan normal tidaknya suatu data. “Jika

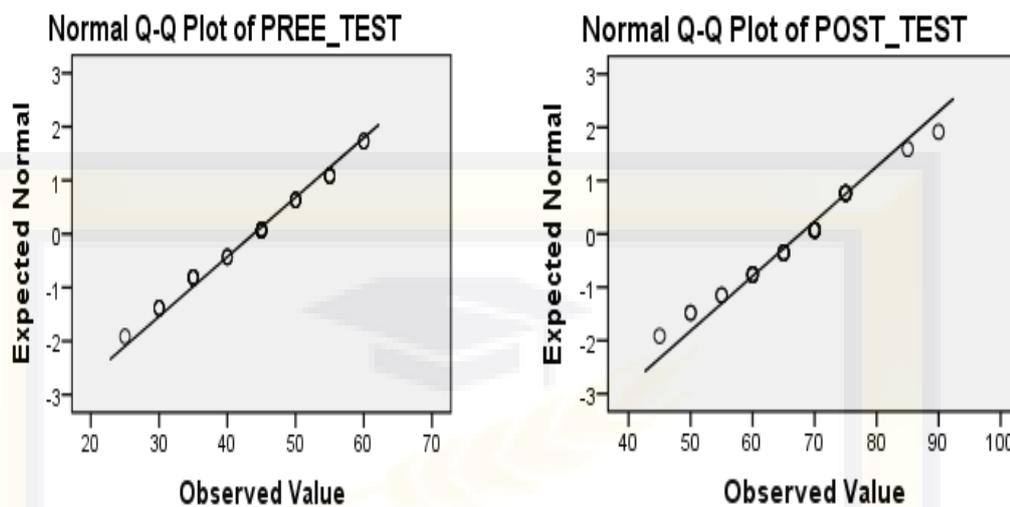
suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis”. Grafik di atas terlihat bahwa data tersebar di sekeliling garis lurus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data skor *pre-test* dan *post-test* untuk siswa kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b) Kelas Eksperimen

Tabel 4.8. Normalitas *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest Eksperimen	0.176	26	0.37	0.944	26	0.164
	Post Test Eksperimen	0.161	26	0.81	0.963	26	0.450

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnow* dan *Shapiro-Wilk* pada tabel 4.8, nilai signifikansi untuk kelas *pre-test* adalah 0.37 (*Kolmogorov-Smirnow*) dan 0.164 (*Shapiro-Wilk*) sedangkan untuk nilai *post-test* adalah 0.81 (*Kolmogorov-Smirnow*) dan 0.450 (*Shapiro-Wilk*). Karena nilai signifikansi masing-masing lebih dari 0.05, maka dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.6 Normalitas Q-Q Plot Pre-test dan post-test Kelas Eksperimen

Dari gambar 4.6 terlihat garis lurus dari kiri bawah ke kanan atas. Tingkat penyebaran titik di suatu garis menunjukkan normal tidaknya suatu data. “Jika suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis”. Grafik di atas terlihat bahwa data tersebar di sekeliling garis lurus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data skor *pre-test* dan *post-test* untuk siswa kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kehomogenan varians kedua data *pre-test* dan *post-test*.

a. Uji Homogenitas *Pre-Test*

Tabel 4.9. Homogenitas varians tes awal (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0.006	1	48	0.937
	Based on Median	0.053	1	48	0.819
	Based on Median and with adjusted df	0.053	1	45.807	0.819
	Based on trimmed mean	0.013	1	48	0.911

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene* pada tabel 4.9, nilai signifikansinya adalah 0.937. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen ditinjau dari *pre-test* berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

b. Uji Homogenitas *Post-Test*

Tabel 4.10. Homogenitas varians *Post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0.011	1	48	0.919
	Based on Median	0.018	1	48	0.895
	Based on Median and with adjusted df	0.018	1	46.446	0.895
	Based on trimmed mean	0.004	1	48	0.951

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene* pada tabel 4.10, nilai signifikansinya adalah 0.919. Karena nilai

signifikansinya lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen ditinjau dari *post-test* berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

3. Uji Perbedaan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Uji perbedaan *Pre-test* dan *Post-test* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada masing-masing kelas dari *pre-test* ke *post-test*. Pengujian ini dilakukan dengan program SPSS 25 for Windows menggunakan analisis *Paired Samples Test*.

a. Kelas Kontrol

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan *output* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11. Hasil pengujian peningkatan *pre-test* ke *post-test* kelas kontrol

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	PreTest - PostTest	-23.125	6.886	1.406	-26.033	-20.217	-16.452	23	0.000

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai P (Sig.2-tailed) = 0.001 < $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran pada kelas kontrol.

b. Kelas Eksperimen

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan *output* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12. Hasil pengujian peningkatan *pre-test* ke *post-test* kelas eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest – PostTest	-36.731	9.994	1.960	-40.768	-32.694	-18.740	25	0.000

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai P (Sig.2-tailed) = 0,001 < $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran pada kelas eksperimen.

4. Uji Kesamaan Kemampuan Awal (Pre-test)

Uji kesamaan kemampuan awal dilakukan untuk mengetahui bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal dari siswa pada kedua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan *output* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13. Hasil pengujian kesamaan kemampuan awal kelas kontrol dan eksperimen

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	0.006	0.937	-1.872	48	0.067	-4.038	2.158	-8.376	0.300
	Equal variances not assumed			-1.871	47.600	0.067	-4.038	2.158	-8.379	0.302

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai P (Sig.2-tailed) = $0,067 > \alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal antara siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

D. Pengujian Hipotesis Penelitian

Hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua varians baik dari kelas kontrol (pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran konvensional) maupun dari kelas eksperimen (pembelajaran dengan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* memberikan keterangan pada tingkat kepercayaan 95% dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang homogen. Sehingga untuk uji yang digunakan adalah uji-*t*.

Hasil uji-*t* untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* (kelas eksperimen) lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menerapkan pendekatan dengan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* (kelas kontrol). Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25 for windows dengan *Independent Samples Test*.

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan *output* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14. Hasil uji-*t* data gain ternormalisasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	0.011	0.919	3.282	48	0.002	9.567	2.915	3.707	15.428
	Equal variances not assumed			3.291	47.992	0.002	9.567	2.907	3.723	15.412

Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji-*t* melalui program SPSS 25.0 for Windows menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai P (Sig.2-tailed) = $0,002 < \alpha = 0,05$. Nilai signifikan $P = 0,001$ dengan taraf kesalahan 5% atau $\alpha = 0,05$. Kaidah pengujian hipotesis digunakan apabila nilai $P \leq \alpha = 0,05$. Ini berarti bahwa hipotesis alternative (H1) diterima, sehingga ada

perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* dengan kelas yang tidak diberi media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* (pendekatan konvensional) dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV-A SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar dengan siswa kelas IV-B SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* pada kelas eksperimen di kelas IV-B SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar lebih efektif daripada penerapan pembelajaran tanpa media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* (pembelajaran konvensional) pada kelas kontrol di kelas IV-A SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta pembelajaran dalam memberikan pengalaman yang bermakna. Hamalik dalam Umar (2014: 131) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Arsyad (2010: 25) menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2)

media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan inovasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, dan (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan hal di atas yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya seperti belajar sambil bermain. Pengertian permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan secara sederhana dengan menggunakan alat yang sederhana. Menurut Johan Huizinga permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan untuk menanamkan budaya dan karakter terhadap pelakunya. Permainan tradisional yang digunakan peneliti adalah permainan tradisional Damdas, dimana dalam permainan Damdas memiliki banyak manfaat khususnya untuk perkembangan anak, yaitu: (1) melatih kesabaran, (2) melatih kecerdasan dan kecermatan, (3) mengajarkan bahwa semua manusia sama, (4) melatih untuk berani mengambil resiko, (5) mengajarkan nilai gotong royong, (6) mengenalkan konsep bangun datar, dan (7) membantu mencegah demensia.

Pengaruh permainan tradisional terhadap model pembelajaran *course review horay* adalah keduanya saling melengkapi. *Course review horay* merupakan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar diwajibkan berteriak horee atau yel-yel lainnya yang disukai. Metode ini juga bertujuan untuk menguji pemahaman siswa dalam menjawab soal, selain itu metode ini juga membantu dalam memahami konsep dengan baik melalui diskusi kelompok (Huda, 2014: 229). Sedangkan permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan Kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Penelitian ini berupa penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* dan kelompok kontrol tidak menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* (pendekatan konvensional). Setelah data terkumpul, selanjutnya menyajikan data hasil penelitian.

Proses hasil pembelajaran siswa dinilai berdasarkan pemahaman belajar siswa dan hasil pengerjaan tugas siswa yang diberikan oleh guru. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan berarti antara kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik sebelum pemberian perlakuan. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata kemampuan siswa dalam

memahami materi pembelajaran tematik yang relatif sama. Hasil ini menurut penelitian sangat wajar, mengingat pendekatan yang digunakan guru dalam pembelajaran tematik sama, yakni pendekatan konvensional.

Pendekatan dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* yang dilakukan dengan aktivitas pembelajaran tematik siswa kelas IV-B SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar, bersifat prosedural dalam arti penerapan metode pembelajaran tematik dilaksanakan dengan melalui langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap, dimulai dari penyusunan RPP, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan analisis inferensial. Dari analisis deskriptif terlihat bahwa pada tes terakhir (post-test) siswa kelas IV-B SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar (kelas eksperimen) keefektifan pemahaman materi ajar lebih baik daripada siswa kelas IV-A SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar (kelas kontrol) yang ditunjukkan dengan rata-rata perolehan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 75.19 sedangkan kelas kontrol adalah 65.62 dengan ketuntasan secara klasikal pada kelas eksperimen adalah 79.62% sedangkan pada kelas kontrol adalah 50%.

Analisis deskriptif untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa keefektifan hasil belajar siswa kurang meningkat. Dari hasil pengkategorian terlihat bahwa pada tes awal tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat baik dan 15 orang atau 62.5% berada pada kategori kurang sedangkan pada tes akhir, hanya 1 orang siswa atau 4.16% yang berada pada kategori sangat baik dan 5 orang siswa atau

20.83% berada pada kategori kurang. Peningkatan ini cukup rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Di mana pada tes awal kelas eksperimen tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat baik dan 13 orang atau 50% berada pada kategori kurang, sedangkan pada tes akhir terdapat 9 orang atau 34.61% yang berada pada kategori sangat baik dan 1 orang siswa atau 3.84% yang berada pada kategori kurang.

Secara analisis deskriptif, jika dibandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, keefektifan pemahaman pembelajaran tematik siswa dengan pendekatan dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan pendekatan dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* (pendekatan konvensional). Dari analisis deskriptif terlihat bahwa kelas eksperimen, terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup tajam.

Pendekatan dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* adalah pendekatan yang mengacu pada metode pembelajaran struktural, yang mana metode struktural ini menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik dan keterampilan sosial siswa.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk peningkatan pemahaman materi ajar dengan pendekatan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review*

horay siswa kelas IV-B SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran adalah pembelajaran lebih menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan guru dengan cara menyelesaikan soal-soal. Pada pembelajaran *course review horay*, aktivitas belajar lebih banyak berpusat pada siswa. Dalam hal ini pada proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator, dan pembimbing. Adapun pelaksanaannya dalam satu kesatuan waktu, untuk memahami pembelajaran tematik secara utuh dan menyeluruh. Metode ini berusaha menguji pemahaman siswa dalam menjawab soal yang dituliskan pada kartu atau kotak yang telah dilengkapi nomor. Metode ini juga membantu siswa untuk memahami konsep dengan baik melalui diskusi kelompok.

Selanjutnya setelah pelaksanaan perlakuan pada siswa kelas IV-A SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar (kelas kontrol) yang tidak menggunakan metode *course review horay* (pendekatan konvensional) dan pelaksanaan perlakuan pada siswa kelas IV-B SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar (kelas eksperimen) yang menggunakan metode *course review horay*, maka pemahaman pembelajaran tematik siswa dengan menggunakan metode *course review horay* lebih baik dibandingkan pemahaman pembelajaran tematik dengan yang tidak menggunakan metode *course review horay* (pendekatan konvensional pada kelas kontrol).

Untuk mengetahui ada perbedaan yang berarti antara skor yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji-*t* dalam analisis inferensial. Syarat untuk melakukan uji *t* adalah data-data yang diperoleh harus berdistribusi

normal dan homogen. Data-data yang diperoleh masing-masing dari tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengujian hipotesis dengan uji-t karena semua data berdistribusi normal, serta varians kedua kelas homogen. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui ada perbedaan antara hasil pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *course review horay* dengan yang tidak menggunakan metode *course review horay* (pendekatan konvensional) sehingga dapat diketahui bahwa pendekatan menggunakan metode *course review horay* efektif atau tidak efektif dilakukan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji-t menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil pembelajaran tematik pada kelas yang telah diberi pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *course review horay* sebagai kelas eksperimen dengan pendekatan konvensional sebagai kelas kontrol. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu $75.19 > 65.62$. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan nilai signifikan P (Sig.2-tailed) = $0.002 < \alpha = 0,05$. Ini berarti bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *course review horay* pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode *course review horay* (pendekatan konvensional).

Berdasarkan temuan ini, maka seorang guru sudah sepatutnya merencanakan dan melaksanakan pembelajaran tematik dengan membentuk kelompok kecil agar siswa belajar secara aktif, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran *course review horay* memungkinkan siswa untuk aktif selama pembelajaran. Dengan menggunakan metode *course review horay*,

kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan. Selain itu pembelajaran *course review horay* dapat diimplementasikan secara luas di berbagai bidang studi, termasuk salah satu pendekatan tematik seperti yang disarankan dalam kurikulum.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan yang merupakan tujuan akhir dari suatu penelitian yang dijelaskan berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya. Dari kesimpulan penelitian ini akan dikemukakan beberapa saran atau rekomendasi bagi penelitian pengembangan hasil penelitian lebih lanjut.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar.
2. Penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* berpengaruh positif terhadap hasil belajar tematik di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD inpres Galangan kapal IV Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu $75,19 > 65,62$. Dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan.

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* berpengaruh positif pada motivasi belajar siswa sehingga dianjurkan bagi para guru sekolah dasar maupun sekolah lanjutan tingkat pertama, menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* demi peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik.
2. Peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai modal penelitian terhadap fokus penelitian yang mirip dengan melakukan modifikasi sesuai dengan konteks dan permasalahan yang tengah dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol. 9, No. 1.
- Aqib, Zainal. 2016. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontesktual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Atik Soepandi, Mulyani, dkk. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi IV. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Belina, Septiara, dkk. 2018. Penerapan Model Course Review Horay Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Geografi Unila*. Vol. 6, No. 1.
- Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Regional II Jayagiri 2006. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional*. Bandung: BP-PLSP Regional II Jayagiri.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Domingos, Triharso, dkk. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi.
- Gelishi, Yucel and Elcin Yazici. 2015. "A Study in to Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children". *Journal of Social and Behavioral Science* 197: 1859-1865. Doi: 10.1016/j.sbspro.2015.07.247.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heriawan, Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Islamuddin, Haryu. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johan Huizinga, Homo Ludens. *Permainan Tradisional*. Terj. Hasan Basri (Jakarta: LP3ES, 1990), terj., 39.
- Kasna, I. M. F. P., Sudhita dkk. (2015). Penerapan Model Pembelajaran CRH (Course Review Horay) dengan Bantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD. *E-journal Mimbar PGSD Undiksha*. Vol. 3, No. 1.
- Karina, Rizky Meuthia, dkk. 2017. Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*. Vol. 2, No. 1.
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khasanah, Leviatun, dkk. 2018. Pengaruh Metode Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Permainan Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas 4 SD Negeri Bendungan Semarang. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 6. No. 1.
- Khodija, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniati, Euis. 2011. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenadamedia Group.
- Majid, Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran: Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37. No. 1.
- Munib, Achmad, dkk. 2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Resnani. 2019. Penerapan Model Discovery Learning untuk Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VC SDIT Generasi Rabbani Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 12, No.1.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Suhelli. 2018. Strategi Guru Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Tematik Pada Min Di Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Pionir*. Vol. 7. No.2.
- Suprihatin, Siti. 2015. Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 2, No. 1.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Ciri Utama Quasi Experiment Pengembangan dari True Experiment*.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Traditional Games Returns. 2019. *Manfaat Permainan Tradisional Damdas*. Diakses pada 25 Februari 2021. <https://tgrcampaign.com/read/130/ragam-permainan-tradisional-Damdas>
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umar, Satin. 2014. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*. Vol. 11, No. 1.
- Uno, Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijayanti, Rina. 2016. Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal Cakrawala Dini*. Vol. 4, No. 1.

Yulianti, Rani. 2010. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.



Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dan Pengambilan Data

UNIVERSITAS BOSOWA
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Urip Sumoharjo Km. 4 Telp. (0411) 452901 - 452789 Fax. (0411) 424568
Website: <http://www.univ45.ac.id> E-mail: pascasarjana_empatlima@yahoo.com
MAKASSAR - INDONESIA

Makassar, 15 April 2021
No. : **419/B.02/PPs/Unibos/IV/2021**
Lamp. : **Satu buah Proposal Penelitian**
Hal : **Izin Penelitian dan Pengambilan Data**

Kepada Yth.
Dinas Penanaman Modal Sulawesi Selatan (PTSP)
di
Tempat

Dengan hormat,

Bersama ini kami sampaikan bahwa Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Penelitian pada Tanggal **Dua Belas** Bulan **April** Tahun **Dua Ribu Dua Satu** Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Bosowa Makassar atas nama:

Nama : **Nur Lindah Sari**
NIM : **4619106016**
Program Studi : **Magister Pendidikan Dasar**
Judul Tesis : **Pengaruh Media Pembelajaran (Damdas) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Tematik Melalui Metode Course Review Horay Di Kecamatan Tallo Kota Makassar**

Untuk mendukung penulisan Tesis Mahasiswa tersebut di atas maka Kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan penelitian.

Mahasiswa tersebut di atas dibimbing oleh:
1. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd
2. Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si

Demikian permohonan izin penelitian ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terma kasih

Direktur
/u.b. Asisten Direktur

Dr. Syamsul Bahri, S.Sos., M.Si.
NIDN 00 1501 6704

Tembusan:
1. Rektor Universitas Bosowa Makassar
2. Direktur PPs Universitas Bosowa
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Peringgal

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kelas Eksperimen (SD Inpres Galangan Kapal II)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD INPRES GALANGAN KAPAL II
Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap
Tema : 9 (Kayanya Negeriku)
SubTema : 1 (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia)
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia dan IPA
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan 1)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Membaca bacaan tentang lingkungan, siswa memahami hubungan manusia dengan lingkungan dengan penuh kepedulian.
2. Membuat peta pikiran, siswa dapat memahami hubungan manusia dengan lingkungan dengan penuh tanggung jawab.
3. Mengamati gambar lingkungan alam, siswa dapat mengenali lingkungan alam dengan penuh kepedulian.
4. Membaca teks dan mengamati gambar tentang siklus beberapa hewan, siswa memahami siklus hidup beberapa hewan dengan penuh rasa kepedulian.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pendahuluan

- ✓ Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa.
- ✓ Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa (religius).
- ✓ Menyanyikan lagu nasional guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- ✓ Pembiasaan membaca/menulis/mendengar/berbicara selama 15-20 menit (literasi).

b. Kegiatan Inti

- ✓ Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar.
- ✓ Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.
- ✓ Siswa dibentuk kelompok. Satu kelompok terdiri dari empat orang siswa.
- ✓ Siswa mengamati gambar tentang pengaruh contoh sumber energi, yaitu air dan listrik.
- ✓ Siswa diberikan waktu untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya berdasarkan gambar yang diamati.

- ✓ Guru mengkonfirmasi setiap jawaban siswa untuk kemudian memandu siswa untuk membuat kesimpulan secara Bersama-sama.
- ✓ Hasil pekerjaan siswa saling ditukarkan untuk kemudian dievaluasi ketepatan jawabannya dari setiap jawaban siswa.
- ✓ Bagi kelompok yang jawabannya tepat atau benar akan berteriak hore atau mengucapkan yel-yel.
- ✓ Penilaian yang dilakukan berdasarkan ketepatan jawaban yang paling banyak benar.
- ✓ Guru mengingatkan kembali tentang isi bacaan dengan judul “lingkungan”, guru meminta siswa untuk mencari informasi mengenai manfaat lingkungan bagi kehidupan manusia.

c. Kegiatan Penutup

- ✓ Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini.
- ✓ Menyanyikan salah satu lagu daerah Nasionalisme
- ✓ Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

C. PENILAIAN

Penilaian sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian pengetahuan

Penilaian keterampilan

Makassar, April 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Hasanang, S.Pd.
NIP. 19670414 198809 2 002

Nur' Lindah Sari

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD INPRES GALANGAN KAPAL II
Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap
Tema : 9 (Kayanya Negeriku)
Sub Tema : 1 (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia)
Pembelajaran ke : 1
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan 2)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyanyikan lagu berjudul “Alam Bebas”, siswa dapat bernyanyi dengan memperhatikan nada dan tempo dengan penuh percaya diri.
2. Dengan berdiskusi mengidentifikasi hak dan kewajiban terhadap lingkungan, siswa memahami hak dan kewajiban terhadap lingkungan dengan penuh kepedulian.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa.
- Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa (religius).
- Pembiasaan membaca/menulis/mendengarkan/berbicara selama 15-20 menit (literasi).

b. Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan di jelaskan.
- Sebelum guru membagikan topik pembelajaran kepada tiap kelompok. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan Damdas.
- Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok yaitu kelompok A, B, C, dan D
- Tiap kelompok terdiri dari empat orang siswa. Tiga orang bertugas sebagai pion, satu orang bertugas untuk mencabut kartu soal dan membacanya.
- Setiap menjawab pertanyaan dengan benar, pioneer melangkah sebanyak satu kali. Jika jawaban salah maka pertanyaan dilemparkan kepada kelompok lain.
- Kelompok yang berhasil membentuk garis lurus vertikal, horizontal, atau diagonal adalah pemenangnya dan berteriak horay atau menyanyikan yel-yelnya.
- Setiap kelompok diberikan waktu untuk membaca topik atau bagian materi masing-masing.
- Nilai siswa dihitung dari jawaban yang benar dan yang banyak berteriak horay.

- Guru memberikan reward pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi atau yang paling sering memperoleh horay.

c. Kegiatan Penutup

- Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini.
- Menyanyikan salah satu lagu Nasionalisme.
- Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

C. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung
Penilaian Pengetahuan
Penilaian Keterampilan

Makassar, April 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Hasanang, S.Pd.
NIP. 19670414 198809 2 002

Nur' Lindah Sari

DOSO WA

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kelas Kontrol (SD Inpres Galangan Kapal IV)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD INPRES GALANGAN KAPAL IV
Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap
Tema : 9 (Kayanya Negeriku)
SubTema : 1 (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia)
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia dan IPA
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 32 menit (Pertemuan 1)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Membaca bacaan tentang lingkungan, siswa memahami hubungan manusia dengan lingkungan dengan penuh kepedulian.
2. Membuat peta pikiran, siswa dapat memahami hubungan manusia dengan lingkungan dengan penuh tanggung jawab.
3. Mengamati gambar lingkungan alam, siswa dapat mengenali lingkungan alam dengan penuh kepedulian.
4. Membaca teks dan mengamati gambar tentang siklus beberapa hewan, siswa memahami siklus hidup beberapa hewan dengan penuh rasa kepedulian.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pendahuluan

- ✓ Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa.
- ✓ Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa (religius).
- ✓ Menyanyikan lagu nasional guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- ✓ Pembiasaan membaca/menulis/mendengar/berbicara selama 15-20 menit (literasi).

b. Kegiatan Inti

- ✓ Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar.
- ✓ Siswa mengamati gambar tentang pengaruh contoh sumber energi, yaitu air dan listrik.
- ✓ Guru mengkonfirmasi setiap jawaban siswa untuk kemudian memandu siswa untuk membuat kesimpulan secara Bersama-sama.
- ✓ Hasil pekerjaan siswa saling ditukarkan untuk kemudian dievaluasi

- ketepatan jawabannya dari setiap jawaban siswa.
- ✓ Siswa membaca bacaan berjudul Lingkungan
 - ✓ Siswa melakukan pengamatan berkaitan dengan cara kerja listrik menggunakan saklar.
 - ✓ Guru mengarahkan kepada siswa untuk membuat catatan pengamatan.
 - ✓ Berdasarkan catatan pengamatan, siswa Menyusun sebuah kesimpulan dari pengamatan.
 - ✓ Hasil pekerjaan siswa saling ditukarkan untuk kemudian dievaluasi kebenarannya.
 - ✓ Guru mengingatkan Kembali tentang isi bacaan dengan judul “Lingkungan”, guru meminta siswa untuk mencari informasi mengenai manfaat lingkungan bagi kehidupan manusia.
 - ✓ Siswa mencari informasi dengan cara bertanya atau melakukan wawancara sederhana terhadap orang-orang yang ada di sekitarnya.

c. Kegiatan Penutup

- ✓ Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini.
- ✓ Menyanyikan salah satu lagu daerah Nasionalisme
- ✓ Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

C. PENILAIAN

Penilaian sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung
 Penilaian pengetahuan
 Penilaian keterampilan

Makassar, April 2021

Mengetahui
 Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Sudirman, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19651231 198612 1 018

Nur' Lindah Sari

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD INPRES GALANGAN KAPAL IV
Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap
Tema : 9 (Kayanya Negeriku)
Sub Tema : 1 (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia)
Pembelajaran ke : 1
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan 2)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyanyikan lagu berjudul “Alam Bebas”, siswa dapat bernyanyi dengan memperhatikan nada dan tempo dengan penuh percaya diri.
2. Dengan berdiskusi mengidentifikasi hak dan kewajiban terhadap lingkungan, siswa memahami hak dan kewajiban terhadap lingkungan dengan penuh kepedulian.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa.
- Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa (religius).
- Pembiasaan membaca/menulis/mendengarkan/berbicara selama 15-20 menit (literasi).

b. Kegiatan Inti

- Pada kegiatan AYO BERDISKUSI: siswa berdiskusi untuk mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru menciptakan suasana interaktif dan atraktif dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi secara klasikal.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih para petugas diskusi, seperti pembawa acara, sekretaris/notulis, dan lain-lain. Sementara anak-anak yang lain bertindak sebagai peserta diskusi.
- Pembawa acara bertanggung jawab atas jalannya diskusi. Pembawa acara juga bertugas untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan untuk didiskusikan oleh peserta.
- Notulis bertugas untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi saat diskusi berlangsung, seperti pendapat-pendapat yang disampaikan oleh peserta diskusi. Notulis juga bertugas untuk membuat laporan dan kesimpulan hasil diskusi.
- Setiap peserta diskusi berhak mengemukakan pendapatnya berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pembawa acara.

- Setelah siswa memberikan pendapatnya,
- Masing-masing siswa menulis jawaban sesuai pertanyaan pada buku siswa berdasarkan hasil diskusi.
- Siswa berlatih menyanyikan lagu “Alam”.
- Kegiatan ini dapat dikreasikan layaknya sebuah pertunjukan ataupun perlombaan menyanyi agar kegiatan pembelajarannya berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Kegiatan Penutup

- Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini.
- Menyanyikan salah satu lagu Nasionalisme.
- Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

C. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung
Penilaian Pengetahuan
Penilaian Keterampilan

Makassar, April 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Sudirman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19651231 198612 1 018

Nur' Lindah Sari

Air dan Listrik

Air memiliki manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Salah satu pemanfaatan air adalah sebagai pembangkit listrik tenaga air. Manfaat air sangat besar dan berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Oleh sebab itu, dalam pemanfaatan air hendaknya diimbangi dengan kesadaran menjaga sumber air yang ada di bumi. Membuang-buang air merupakan perbuatan yang tidak bijak.



Air dan listrik menjadi kebutuhan manusia yang tidak bisa digantikan oleh apa pun. Kegiatan sehari-hari akan terganggu ketika pasokan air dan listrik terganggu.

Di Indonesia, pembangkit listrik tenaga air adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi seluruh kebutuhan pasokan listrik bagi masyarakat. Banyaknya ketersediaan air menjadi salah satu alasan paling mendasar untuk membangun pembangkit listrik tenaga air di Indonesia. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika di Indonesia memiliki banyak waduk atau bendungan. Waduk atau bendungan merupakan salah satu rangkaian sistem dari pembangkit listrik tenaga air. Aliran air dari bendungan atau waduk digunakan untuk menggerakkan turbin yang akan membangkitkan energi listrik.

Air merupakan salah satu sumber energi cukup berlimpah. Air menyimpan energi yang cukup besar. Aliran air mampu menggerakkan kincir yang dibangun di dekat sungai. Kincir-kincir ini akan dihubungkan dengan generator untuk menghasilkan listrik. Makin deras aliran air, semakin kencang kincir berputar. Energi listrik yang dihasilkan pun semakin besar.

Dengan adanya PLTA atau Pembangkit Listrik Tenaga Air, ketersediaan energi listrik ke rumah-rumah akan terpenuhi. Kita pun bisa memanfaatkannya untuk menghidupkan berbagai peralatan listrik yang memudahkan kegiatan kita sehari-hari seperti lampu, televisi, dan peralatan lainnya.

Materi 2. Lingkungan

Kegiatan manusia tidak dapat dipisahkan dari lingkungan alam maupun lingkungan sosial. Lingkungan menjadi penyedia berbagai sumber daya. Sumber daya itu termasuk sumber daya energi yang dibutuhkan untuk menunjang kehidupan manusia. Kehidupan manusia tidak bisa dipisahkan dari lingkungan alam dan lingkungan sosial. Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang memengaruhi kehidupan manusia. Berikut fungsi lingkungan bagi kehidupan.

1. Lingkungan sebagai tempat mencari makan

Nelayan memperoleh nafkah dari laut. Petani memperoleh sumber penghidupannya dari lahan pertanian. Pengusaha memperoleh sumber penghidupan nafkah dari proses produksi yaitu mengelola bahan-bahan dari lingkungan.



2. Lingkungan sebagai tempat bekerja

Setiap manusia melakukan berbagai aktivitas untuk mencari nafkah. Berbagai aktivitas tersebut menimbulkan terjalinnya interaksi sosial. Hal ini juga menunjukkan ketergantungan antarmanusia dengan sesamanya. Melalui interaksi sosial manusia mampu mencapai kesejahteraan hidupnya.



3. Lingkungan sebagai tempat tinggal

Kalian tentu bisa membayangkan jika suasana lingkungan rumah kotor dan penuh dengan sampah yang bau. Tambahan lagi bising, penug asap pabrik maupun kendaraan, air yang keruh, dan listrik yang padam.



Tumbuhan dan hewan tidak mampu bertahan hidup jika keadaan lingkungannya berubah. Ikan tidak dapat bertahan hidup di darat dan kambing tak dapat hidup di air. Setiap makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu sebagai tempat tinggal.

Menyediakan ruang terbuka hijau yang ditanami pepohonan bertujuan mengikat air hujan sehingga mencegah terjadinya banjir. Tindakan itu merupakan salah satu bentuk kewajiban kita terhadap lingkungan. Kewajiban merupakan sesuatu yang harus dilakukan. Sebaliknya, sesuatu yang harus kita terima disebut hak.

Menjaga dan melestarikan lingkungan merupakan salah satu kewajiban kita Bersama. Kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan alam harus ditumbuhkan sejak kecil. Salah satu cara menumbuhkan kesadaran tersebut adalah dengan melakukan pembiasaan-pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Pembiasaan tersebut seperti berhemat air dan membuang sampah pada tempatnya.

Kegiatan penumbuhan kesadaran menjaga lingkungan dapat dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan. Salah satunya dengan bernyanyi menyanyikan lagu-lagu bertema lingkungan. Contohnya lagu yang berjudul “Alam Bebas”.

Alam Bebas

Mars Gembira
4/4

H. Muchtar

2 . 7 1 3 2 1 2 7 . 6 5
A lam yang lu as be bas Kar ya ti

7 6 5 6 3 . 1 2 3 6 3 6 4 . 5 6
a da ba tas Sla lu se di a Di a ba gi ki

7 5 . 3 2 2 . 7 1 3 2 1 2 2 . 7 5
di a Mem be ri a ja ran nya pan dang an lu

6 1 . 1 6 . 5 6 7 2 . 7 5 1 1 6 7
as Ma ri ki ta se ko lah di sa na A gar

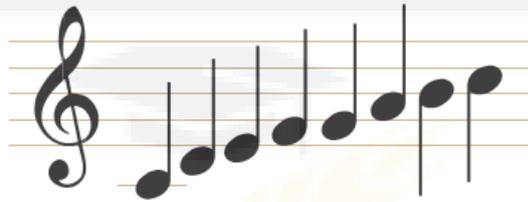
5 . 5 7 . 7 . 7 3 7 5 3 6 . 1 . 7 . 7 7 . 7 .
da pat lu as lah pan dang an Di sa na

7 3 7 5 3 2 . 1 . 2 . 2 2 . 7 1
ki ta kan be la jar ber pan dang an lu as

3 2 5 6 7 1 2 7 7 6 6 5 . 5

A. Nada

Nada adalah bunyi yang beraturan dan memiliki frekuensi tertentu. Dalam musik setiap nada memiliki tinggi nada atau nada tertentu. Nada dapat diatur dalam tangga nada yang berbeda-beda. Nada sering diistilahkan dengan not, walaupun sebenarnya keduanya memiliki perbedaan arti.



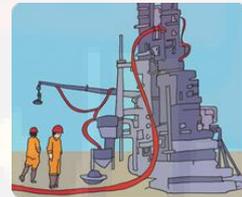
B. Tempo

Tempo merupakan ukuran kecepatan music dalam birama lagu atau cepat lambatnya lagu dinyanyikan. Kecepatan lagu bisa diukur dengan alat bernama *metroname*. Keterangan tempo biasanya diletakkan di bagian kiri atas pada sebuah lagu, di bawah penulisan nada dasar lagu tersebut. Tanda ini digunakan untuk menyatakan kecepatan lagu yang tepat.



C. Not adalah tinggi rendahnya frekuensi sebuah suara yang diberi simbol tertentu.

Indonesia adalah bangsa yang memiliki banyak sumber energi. Sumber energi mulai dari minyak dan gas bumi (migas) sampai yang bukan minyak dan gas bumi (nonmigas). Sumber-sumber energi tersebut tersebar di seluruh pulau-pulau yang ada di Indonesia. Kesemuanya harus dimanfaatkan secara bijak demi kesejahteraan penduduknya.



A. Sumber Energi yang Tidak Dapat Diperbaharui

Sumber energi yang tidak dapat diperbaharui merupakan sumber-sumber energi yang akan habis. Sumber energi tersebut juga tidak dapat diperbaharui lagi. Pada umumnya, Minyak dan gas merupakan sumber energi yang tidak dapat diperbaharui.



Contoh lain adalah batu bara, gas alam, dan hasil tambang lainnya.

Minyak bumi dan batu bara merupakan sumber energi yang berasal dari tumbuhan dan makhluk hidup yang terpendam selama jutaan tahun.

Minyak bumi dan batu bara akan habis jika digunakan secara terus menerus. Dibutuhkan waktu berjuta-juta tahun agar minyak bumi dan gas agar tersedia lagi.

B. Sumber Energi yang Dapat Diperbaharui

Sumber energi yang dapat diperbaharui merupakan sumber energi yang tidak akan habis meskipun digunakan secara terus-menerus. Sumber energi ini dapat memperbarui diri. Ada pula sumber energi yang bisa diusahakan atau dibuat oleh manusia. Meskipun demikian, kita harus tetap bijak dan hemat dalam menggunakannya. Contoh sumber energi ini adalah air, matahari, hewan dan tumbuhan.



Matahari merupakan sumber energi yang terbesar bagi bumi. Energi matahari tidak akan pernah habis digunakan. Energi matahari bermanfaat bagi seluruh alam terutama makhluk hidup.

BOSOWA



Materi 3. Hemat Energi Hemat Biaya

Hemat energi adalah mempergunakan energi yang ada dengan seperlunya saja. Energi yang kita gunakan tidak dapat diperbaharui. Oleh karena itu, kita harus mempergunakannya sehemat mungkin. Apabila kita menghemat menggunakan energi, kita pun akan menghemat biaya.



Contoh energi yang perlu kita hemat penggunaannya adalah listrik. Listrik merupakan energi yang tidak dapat dilihat, namun kita dapat merasakan manfaatnya. Listrik sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Pada saat ini listrik sangat berperan dalam membantu berbagai aktivitas manusia sehari-hari.

Untuk mendapatkan listrik manusia harus bersusah payah membuat berbagai macam pembangkit listrik. Contoh pembangkit listrik antara lain pembangkit listrik tenaga air (PLTA), pembangkit listrik tenaga surya (PLTS), dan pembangkit listrik tenaga uap (PLTU). Setiap pembangkit listrik ini memerlukan biaya yang sangat besar dalam pembangunannya. Oleh karena itu, kita harus menghemat dalam menggunakan listrik.

Keberadaan listrik juga memakan biaya yang sangat tinggi. Kita harus membayar biaya pemasangan listrik di rumah dan harus membayar biaya penggunaan setiap bulannya. Semakin boros menggunakan listrik maka akan semakin besar pula beban biaya yang harus dibayar.

Oleh karena itu, mulai sekarang dan seterusnya marilah kita menghemat listrik dengan cara seperti berikut:

1. Tidak menyalakan lampu pada siang hari
2. Menyalakan lampu hanya jika diperlukan
3. Lampu dinyalakan maksimal 10 jam setiap hari
4. Mematikan peralatan elektronik jika tidak digunakan
5. Menggunakan listrik seoptimal mungkin

Sumber-sumber energi yang ada di Indonesia yang menyangkut kepentingan orang banyak dikelola oleh negara dan dipergunakan untuk sebesar-besarnya kemakmuran atau kesejahteraan rakyat. Contohnya minyak bumi, batu bara, gas, dan air. Setiap warga negara juga memiliki kewajiban untuk memanfaatkannya dengan bijak dan hemat.

Berikut hak dan kewajiban setiap warga negara terhadap sumber energi dan pemanfaatannya.

1. Kewajiban terhadap Sumber Energi

Setiap orang memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang besar terhadap lingkungan, dan sumber energi. Setiap aktivitas manusia memiliki pengaruh yang besar terhadap lingkungan. Manusia dan lingkungan memiliki hubungan yang erat satu sama lain. Artinya, apa yang dilakukan manusia akan berpengaruh kepada alam.



Oleh karena besarnya pengaruh manusia terhadap alam, maka manusia berkewajiban menjaga alam dengan baik.

Berikut kewajiban manusia dalam menggunakan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Menghemat energi dengan menggunakannya seperlunya.
- b. Memanfaatkan teknologi dan peralatan yang ramah lingkungan.
- c. Menjaga dan melestarikan alam untuk menjaga ketersediaan sumber energi.
- d. Melakukan reboisasi untuk menjaga ketersediaan sumber air.
- e. Menggunakan energi alternatif seperti energi angin, air, atau matahari untuk menggantikan energi yang tidak dapat diperbaharui.

2. Hak Memanfaatkan Sumber Energi

Setiap orang memiliki hak yang sama untuk menggunakan energi agar dapat menunjang kegiatan sehari-hari. Untuk hal-hal tertentu setiap orang pun berhak mengelola energi. Hak mengelola energi diperbolehkan selama tidak melanggar undang-undang dan merugikan orang lain.



Jika hak dan kewajiban terhadap sumber energi telah dijalankan dengan baik, manfaat sumber energi pun dapat kita rasakan dengan baik pula.

Materi 4. Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

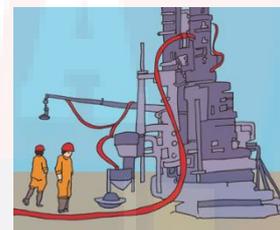
Contoh pemanfaatan sumber daya energi dan perubahan energi (gas menjadi panas) bagi manusia adalah penggunaan gas LPG. Gas LPG diperoleh dari pengolahan dan penyaluran gas alam. Gas tersebut berubah menjadi energi panas sehingga dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memasak.



Seperti yang telah kita ketahui, energi merupakan kemampuan suatu benda untuk melakukan usaha atau kerja. Energi pun dapat berubah bentuk menjadi energi lainnya.

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang dikaruniai sumber daya alam yang sangat banyak dan beragam. Sumber daya alam Indonesia tersebar dari sabang sampai Merauke. Setiap daerah memiliki kekhasan sumber daya alamnya masing-masing.

Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi dua: sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui merupakan sumber daya alam yang dapat dihasilkan Kembali meskipun kita telah menggunakannya. Sumber daya alam ini tidak akan habis jika kita dapat mengelolanya dengan baik. Hasil pertanian, perkebunan, peternakan, dan perikanan merupakan contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui.



Adapun sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui merupakan sumber daya alam yang tidak dapat dihasilkan lagi setelah kita menggunakannya. Sumber daya ini memiliki jumlah terbatas. Minyak bumi, batu bara, gas. Dan barang-barang tambang lainnya merupakan contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui. Oleh karena itu, kita harus mengelolanya dengan baik.

Di bawah ini adalah contoh-contoh jenis sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.

Sumber Daya Alam Bukan Logam	Sumber Daya Alam Logam	Sumber Daya Alam Industri
Aspal	Emas	Berlian
Batu bara	Perak	Belerang
Minyak bumi	Mangan	Fosfat
Gas alam	Nikel	Gamping
	Pasir besi	Batu kapur
	Platina	Yodium
	Timbal	Asbes
	Timah	Gypsum

Negara kita dikenal sebagai penghasil barang-barang tambang. Minyak bumi, gas alam, tembaga, dan emas merupakan Sebagian dari hasil kekayaan alam kita. Setelah diolah, barang-barang tambang tersebut dimanfaatkan untuk membiayai pembangunan. Namun demikian, hasil tambang tidaklah merata persebarannya, baik jumlah maupun jenisnya.

Sumber daya alam yang kita miliki, baik hayati maupun nonhayati menjadi modal utama pembangunan. Selain dari pajak, modal utama pembangunan juga berasal dari penjualan sumber daya alam. Misalnya bahan-bahan tambang dan hasil pertanian yang dijual atau diekspor ke negara lain. Dari situlah kita mendapatkan uang untuk membiayai pembangunan.

Banyak sekali sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi. Beberapa yang dimanfaatkan kegiatan ekonomi, misalnya hasil pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, dan pertambangan.

Salah satu sumber daya alam yang kita miliki kelapa sawit. Kelapa sawit dapat dimanfaatkan untuk membuat minyak goreng, margarin, dan bahan baku sabun. Pemanfaatan kelapa sawit menjadi beberapa produk tersebut merupakan usaha pemanfaatan sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi. Masih banyak contoh lain tentang pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi.

Melihat potensi sumber daya alam yang demikian melimpahnya, membuat kita semakin cinta terhadap tanah air. Kesadaran akan rasa cinta tanah air dapat diwujudkan dengan berbagai cara, salah satunya melalui kesenian, misalnya seni musik dan lagu. Cinta tanah air juga dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya dengan pelaksanaan hak dan kewajiban secara seimbang.

Tanah Airku

4/4 Largo
Do=Bes

Ciptaan: Ibu Sud

5 3 4 5 5 1̇ 3̇ 2̇ 1̇ 7 6 5 . 5 1̇ 3̇

Ta nah a ir ku ti dak ku lu pa kan Kan ter ke
Wa lau pun ba nyak ne gri ku ja la ni Yang masy hur

2̇ 2̇ 1̇ 7 7 6 7 1̇ . 1̇ 1̇ 7

nang se la ma hi dup ku Bi ar pun
per mai di ka ta o rang Te ta pi

6 6 1̇ 7 6 5 . 3 4 5 7 6 6 2 3 4

sa ya per gi ja uh Ti dak kan hi lang da ri kal
kam pung dan ru mah ku Di sa na lah ku ra sa se

3 . 5 1̇ 1̇ 7 6 6 2̇ 3̇ 4 6 5 5 1̇ 7 2̇

bu Ta nah ku yang ku cin ta i Eng kau ku har ga
nang Ta nah ku tak ku lu pa kan Eng kau ku bang ga

i .
i
Kan

Salah satu cara untuk melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik adalah:

1. Kewajiban warga Negara
 - a. Menjunjung hukum dan pemerintahan Indonesia
 - b. Menjaga kelestarian lingkungan sekitar
 - c. Membayar pajak
 - d. Mengikuti Pendidikan dasar
2. Hak Warga Negara
 - a. Menikmati persamaan kedudukan dan kepastian di muka hukum dan pemerintahan
 - b. Menikmati hidup layak
 - c. Mengeluarkan pendapat
 - d. Beragama dan beribadah
 - e. Membela negara
 - f. Mendapat Pendidikan yang layak
 - g. Mengembangkan kebudayaan
 - h. Hak menikmati kekayaan alam

Lampiran 3. Pedoman Wawancara

LEMBAR WAWANCARA SISWA

Dalam upaya memperoleh data, penelitian ini menggunakan wawancara sebagai pelengkap untuk mengumpulkan data melalui tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui target penyelidikan. Berikut ini pedoman wawancara yang tidak terstruktur karena adanya sistem persamaan dan pertidaksamaan linear dua variabel.

Nama :

Kelas :

No.	Pertanyaan Kunci	Jawaban
1.	Bagaimana kesan kamu terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran Damdas?	
2.	Apakah kamu mengalami peningkatan motivasi setelah mengikuti pembelajaran dengan metode CRH?	
3.	Apakah kamu mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan metode CRH?	
4.	Apakah kamu mengalami kesulitan pada saat pembelajaran berlangsung! Apakah ada, kesulitan apakah itu?	
5.	Menurut kamu, apakah pelajaran tematik adalah pelajaran paling sulit?	
6.	Kesulitan apa yang kamu alami dalam belajar tematik?	
7.	Menurut kamu, bagaimana cara mengajar guru? Membosankan apa menyenangkan?	
8.	Apakah guru selalu mengajak siswa aktif dalam pembelajaran di kelas?	
9.	Media apa yang sering digunakan guru dalam mengajar?	
10.	Apakah kamu aktif dalam pembelajaran di kelas dan senang berdiskusi?	

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

a. Pretest

Tes Uraian

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan tepat!

IPA

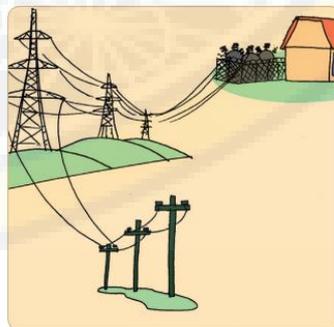
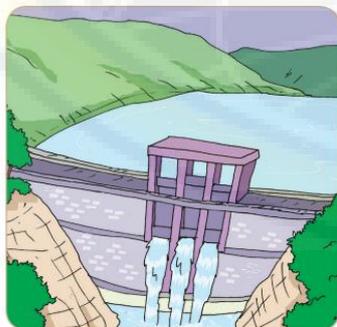
1. Apa pengertian sumber energi?
2. Sebutkan tiga contoh sumber energi!
3. Tuliskan salah satu contoh perubahan bentuk energi listrik menjadi cahaya!
4. Sebutkan lima sumber energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari!

IPS

5. Tuliskan tiga pengaruh kondisi geografis bagi Indonesia!
6. Apakah yang dimaksud dengan lingkungan?
7. Sebutkan tiga fungsi lingkungan bagi manusia!
8. Mengapa lingkungan dapat mempengaruhi aktivitas manusia?

BAHASA INDONESIA

Amatilah gambar di bawah ini!



9. Apakah air dan listrik termasuk sumber energi?
10. Berapa banyakkah sumber energi air di sekitar tempat tinggalmu?
11. Seberapa sering kamu menggunakan sumber energi air dalam kegiatan sehari-harimu?
12. Seberapa sering kamu menggunakan sumber energi listrik dalam kegiatan sehari-harimu?

PKn

13. Apa yang dimaksud dengan hak?
14. Apa yang dimaksud dengan kewajiban?
15. Tuliskan tiga kewajibanmu sebagai seorang pelajar!
16. Tuliskan tiga hak sebagai warga negara Indonesia!

SBdP

17. Siapa pencipta lagu Alam Bebas?
18. Apa yang dimaksud dengan nada?
19. Apakah pengertian tempo?
20. Sebutkan dua jenis tangga nada!

b. Post Test

Tes uraian

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan tepat!

IPA

1. Tuliskan jenis-jenis sumber daya alam dan contohnya masing-masing!
2. Tuliskan tiga manfaat sumber daya alam!
3. Apa kepanjangan dari PLTA!
4. Tuliskan tiga manfaat sumber energi listrik!

IPS

5. Tuliskan tiga kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di daerah pantai!
6. Tuliskan tiga kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di daerah sungai!
7. Sebutkan tiga kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di daerah dataran tinggi!
8. Sebutkan tiga kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di daerah dataran rendah!

BAHASA INDONESIA

Bacalah bacaan berikut!

Air dan listrik

Air memiliki manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Salah satu pemanfaatan air adalah sebagai pembangkit listrik tenaga air. Manfaat air sangat besar dan



berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Oleh sebab itu, dalam pemanfaatan

air hendaknya diimbangi dengan kesadaran menjaga sumber air yang ada di bumi. Membuang-buang air merupakan perbuatan yang tidak bijak.

Air dan listrik menjadi kebutuhan manusia yang tidak bisa digantikan oleh apa pun. Kegiatan sehari-hari akan terganggu ketika pasokan air dan listrik terganggu.

Di Indonesia, pembangkit listrik tenaga air adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi seluruh kebutuhan pasokan listrik bagi masyarakat. Banyaknya ketersediaan air menjadi salah satu alasan yang paling mendasar untuk membangun pembangkit listrik tenaga air di Indonesia. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika di Indonesia memiliki banyak waduk atau bendungan.

Waduk atau bendungan merupakan salah satu rangkaian system dari pembangkit listrik tenaga air. Aliran air dari bendungan atau waduk digunakan untuk menggerakkan turbin yang akan membangkitkan energi listrik.

Air merupakan salah satu sumber energi yang cukup berlimpah. Air menyimpan energi yang cukup besar. Aliran air mampu menggerakkan kincir yang dibangun di dekat sungai. Kincir-kincir ini akan dihubungkan dengan generator untuk menghasilkan listrik. Makin deras aliran air, semakin kencang kincir berputar. Energi yang dihasilkan pun semakin besar.

9. Apa fungsi air dalam pembangkit listrik tenaga air itu?
10. Mengapa untuk menghasilkan listrik perlu dibangun sebuah bendungan?
11. Adakah pembangkit listrik tenaga air di daerahmu?
12. Mengapa air merupakan salah satu sumber energi yang cukup berlimpah?

PKn

13. Tuliskan tiga contoh hak manusia terhadap lingkungan!
14. Sebutkan tiga contoh kewajiban manusia terhadap lingkungan!
15. Tuliskan tiga akibat jika manusia tidak melaksanakan kewajiban terhadap lingkungan!
16. Sebutkan tiga perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari!

SBdP

17. Siapa pencipta lagu “Tanah Airku”!
18. Apa yang dimaksud dengan not?
19. Apakah fungsi dari metronome?
20. Tulislah salah satu bait lagu “Tanah Airku”!

KUNCI JAWABAN**a. Pretest****IPA**

1. Sumber energi adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kita yang mampu menghasilkan suatu energi baik yang kecil maupun yang besar.
2. Tiga contoh sumber energi yaitu:
 - 1)Energi matahari
 - 2)Energi angin
 - 3)Energi air
 - 4)Energi potensial
 - 5)Energi kimia
 - 6)Energi panas
 - 7)Energi listrik
 - 8)Energi bunyi
3. Contoh perubahan bentuk energi listrik menjadi energi cahaya yaitu:
 - 1)Lampu
 - 2)Televisi
 - 3)Komputer
4. Lima sumber energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari yaitu:
 - 1)Panas matahari
 - 2)Angin
 - 3)Air
 - 4)Biomassa
 - 5)Panas bumi

6) Gelombang laut

IPS

5. Tiga pengaruh kondisi geografis bagi Indonesia adalah:

- 1) Karena terletak diantara 2 samudra (hindia dan pasifik) maka Indonesia menjadi penghubung kegiatan ekonomi antar negara.
- 2) Karena terletak diantara benua Australia dan Asia, Indonesia dapat mengimpor atau ekspor ke negara lain dengan mudah.
- 3) Karena Indonesia termasuk negara kepulauan, maka Indonesia kaya akan hasil lautnya.

6. Lingkungan adalah kombinasi antara kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi, surya, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah maupun di dalam lautan, dengan kelembagaan yang meliputi ciptaan manusia seperti keputusan bagaimana menggunakan lingkungan fisik tersebut.

7. Tiga fungsi lingkungan bagi manusia adalah:

- 1) Sebagai wahana atau habitat, tempat manusia melangsungkan aktifitas kehidupannya.
- 2) Sebagai tempat manusia mendapatkan makanannya.
- 3) Sebagai tempat manusia bersosialisasi, mencari kekayaan, mendapatkan hiburan, edukasi dan lain-lain.
- 4) Sebagai sumber kebudayaan. Adaptasi yang dilakukan manusia terhadap lingkungan lama kelamaan akan membentuk tradisi dan budaya.

8. Lingkungan bisa mempengaruhi aktivitas manusia, karena lingkungan adalah tempat manusia beraktivitas. Semua aktivitas manusia mulai dari aktivitas

social, ekonomi, politik, budaya, dan lainnya semuanya dilakukan di lingkungan. Manusia bekerja, mencari makan dan tinggal juga di lingkungan. Jika tidak ada lingkungan maka tidak ada aktivitas manusia.

BAHASA INDONESIA

9. Air dan listrik termasuk sumber energi karena air dan listrik digolongkan sebagai sumber energi. Sebab, keduanya dapat menghasilkan energi lain yang bisa dimanfaatkan untuk kehidupan.

10. Jawaban alternatif siswa

Terdapat tiga sumber energi air di sekitar tempat tinggal saya yaitu dari sumur, aliran PDAM, dan sungai.

11. Jawaban alternatif siswa

Setiap hari, karena kita sangat membutuhkan energi air dan listrik.

12. Jawaban alternatif siswa

Untuk menghidupkan peralatan elektronik yang sangat berguna bagi kita.

PKn

13. Hak adalah segala macam yang dimana mutlak dan akan menjadi milik dari kita dan juga menggunakannya dan hal tersebut juga akan tergantung dari diri kita sendiri untuk mendapatkan sebuah pengajaran, sehingga kepada hak untuk mengeluarkan pendapat.

14. Kewajiban adalah segala macam bentuk hal yang dimana haruslah dilakukan dengan sebuah rasa tanggung jawab.

15. Tiga kewajiban sebagai seorang pelajar adalah:

1) Hormat pada guru

2) Rajin belajar

- 3) Mengerjakan PR atau tugas rumah
- 4) Melaksanakan piket kelas
- 5) Mendengarkan guru saat guru menjelaskan
- 6) Menaati tata tertib sekolah

16. Tiga hak sebagai warga negara adalah:

- 1) Hak atas untuk mendapatkan sebuah pekerjaan dan penghidupan yang layak
- 2) Hak untuk dapat membela negara
- 3) Hak untuk memberikan berpendapat
- 4) Hak untuk mendapatkan kemerdekaan dalam memeluk agama
- 5) Hak untuk mendapatkan pengajaran
- 6) Hak untuk melakukan pengembangan dan memajukan kebudayaan nasional Indonesia.
- 7) Hak ekonomi guna untuk mendapatkan kesejahteraan sosial
- 8) Hak untuk mendapatkan jaminan keadilan sosial.

SBdP

17. Pencipta lagu Alam Bebas adalah H. Mochtar
18. Nada adalah tinggi rendahnya bunyi (dalam lagu, musik, dan sebagainya)
19. Tempo adalah ukuran kecepatan dalam birama lagu
20. Dua jenis tangga nada yaitu tangga nada diatonic dan tangga nada pentatonic.

b. Post Test

IPA

1. Jenis-jenis sumber daya alam dan contohnya masing-masing yaitu:

1) Sumber daya alam yang dapat diperbaharui, contohnya air, matahari, hewan, tanah, dan tumbuhan.

2) Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui, contohnya batubara dan minyak.

2. Tiga manfaat sumber daya alam yaitu:

- 1) Sebagai sumber energi dan bahan bakar
- 2) Sebagai pembangkit listrik
- 3) Untuk kebutuhan makan bagi manusia dan hewan
- 4) Untuk kebutuhan tempat tinggal
- 5) Sebagai pengembangan teknologi
- 6) Untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian alam
- 7) Menyuplai oksigen
- 8) Sebagai sumber mata pencaharian dan pendapatan
- 9) Sebagai cadangan devisa negara
- 10) Untuk menghidupi kegiatan ekonomi secara global

3. Kepanjangan dari PLTA adalah Pembangkit Listrik Tenaga Air

4. Tiga manfaat sumber energi listrik sebagai berikut:

- 1) Sebagai penerangan
- 2) Sumber energi
- 3) Sarana hiburan
- 4) Penghasil panas
- 5) Penghasil gerak

IPS

5. Tiga kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di daerah pantai yaitu:

- 1) Usaha-usaha nelayan dalam menangkap ikan, meliputi seluruh kebutuhannya seperti jaring, pancing, dan perahu
 - 2) Pembuatan tambak-tambak untuk budidaya ikan bandeng dan udang
 - 3) Budidaya mutiara dan rumput laut
 - 4) Pembuatan tambak-tambak untuk menghasilkan garam
 - 5) Restaurant dan pasar wisata
6. Tiga kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di daerah sungai yaitu:
- 1) Memancing ikan
 - 2) Pertambangan emas
 - 3) Menangkap udang
 - 4) Pengolahan pasir
 - 5) Objek wisata arum jeram
 - 6) Objek pariwisata
 - 7) Pembangkit Tenaga Listrik
 - 8) Sarana Transportasi
 - 9) Mengairi sawah
 - 10) Pasar apung
7. Tiga kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di daerah dataran tinggi yaitu:
- 1) Berdagang
 - 2) Berkebun
 - 3) Bercocoktanam
 - 4) Holtikultura

- 5) Pariwisata
 - 6) Peternakan
 - 7) Kebun teh
 - 8) Kebun buah
 - 9) Kebun sayur
8. Tiga kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di daerah dataran rendah yaitu:
- 1) Pertanian
 - 2) Peternakan
 - 3) Perikanan air tawar
 - 4) Industry
 - 5) Pariwisata

BAHASA INDONESIA

9. Fungsi air dalam pembangkit listrik tenaga air adalah energi gerak dari aliran air, pada waduk dan bendungan, diubah dalam PLTA menjadi energi listrik.
10. Untuk menghasilkan listrik perlu dibangun sebuah bendungan agar listrik yang dihasilkan dapat dinaikkan atau diturunkan.
11. Jawaban alternatif siswa
- Ada, antara lain pembangkit listrik tenaga air, tenaga angin, tenaga surya, dan tenaga panas bumi
12. Air merupakan salah satu sumber energi yang cukup berlimpah karena energi air adalah salah satu diantara sekian banyak sumber energi yang telah banyak dimanfaatkan untuk menggantikan energi fosil.

PKn

13. Tiga contoh hak manusia terhadap lingkungan yaitu:

- 1) Berhak mendapatkan lingkungan rapi, resik, dan sehat
- 2) Berhak mendapatkan udara yang sehat dan bersih
- 3) Berhak mendapatkan air yang sehat dan bersih
- 4) Berhak memanfaatkan lingkungan dalam hal budidaya dan menikmati hasil dari tanaman yang dibudidayakan
- 5) Berhak memperoleh lingkungan yang aman dan nyaman, tidak bising atau rawan kejahatan.

14. Tiga contoh kewajiban manusia terhadap lingkungan yaitu:

- 1) Tidak membuang sampah sembarangan
- 2) Tidak menebang pohon sembarangan
- 3) Tidak memburu binatang sembarangan
- 4) Mengurangi penggunaan bahan-bahan kimia yang bisa merusak lingkungan
- 5) Mengurangi penggunaan kendaraan yang merupakan sumber polusi
- 6) Melakukan penanaman Kembali atas penebangan pohon yang dilakukan
- 7) Menjaga ketentraman dan kenyamanan Bersama
- 8) Tidak bising dan mengganggu orang lain

15. Tiga akibat jika manusia tidak melaksanakan kewajiban terhadap lingkungan adalah:

- 1) Rusaknya alam
- 2) Global warming
- 3) Timbulnya bencana alam
- 4) Keadaan alam menjadi tidak seimbang

5)Meningkatkannya karbon dioksida

6)Meningkatnya polutan

7)Kesehatan menjadi terganggu

8)Susahnya mencari sumber daya alam

9)Manusia akan berlomba-lomba dalam hal mencari SDA

10) Tidak ada lagi kehidupan yang sehat

16. Tiga perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

1) Hak mengungkapkan pendapat

2) Hak memperoleh hidup layak

3) Hak untuk memperoleh Pendidikan

4) Hak untuk memperoleh Kesehatan

5) Kewajiban untuk membela negara

6) Membayar pajak

7) Kewajiban untuk mempertahankan kemerdekaan

8) Kewajiban untuk selalu melestarikan budaya bangsa

SBdP

17. Pencipta lagu Tanah Airku adalah Ibu Sud

18. Not adalah tinggi rendahnya frekuensi sebuah suara yang diberi simbol tertentu.

19. Fungsi metronome adalah sebuah irama yang terdapat sebuah tempo yang mengatur nada atau agar dapat selaras dan lebih baik dimainkan.

20. Lagu Tanah Airku

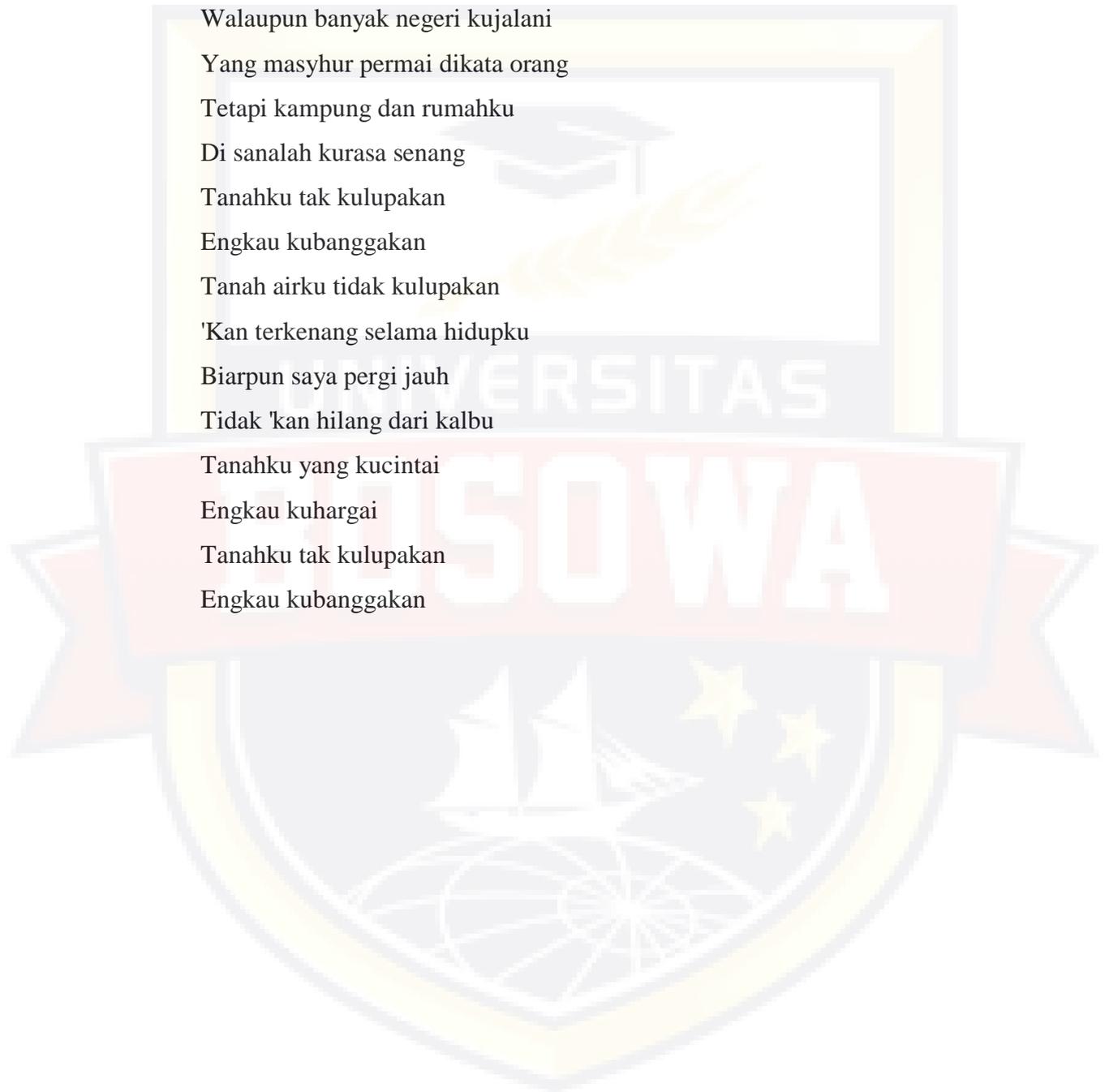
Tanah airku tidak kulupakan

'Kan terkenang selama hidupku

Biarpun saya pergi jauh
Tidak 'kan hilang dari kalbu
Tanahku yang kucintai
Engkau kuhargai

Walaupun banyak negeri kujalani
Yang masyhur permai dikata orang
Tetapi kampung dan rumahku
Di sanalah kurasa senang
Tanahku tak kulupakan
Engkau kubanggakan
Tanah airku tidak kulupakan
'Kan terkenang selama hidupku
Biarpun saya pergi jauh
Tidak 'kan hilang dari kalbu

Tanahku yang kucintai
Engkau kuhargai
Tanahku tak kulupakan
Engkau kubanggakan



Lampiran 6. Daftar Nilai siswa pre-test dan post-test

Lampiran 6 Data Hasil Penelitian

Kelas Eksperimen									
No	Nama	Jumlah benar	Hasil pretes				Hasil Postes		
			Skor	Nilai	Ketuntasan	Jumlah benar	Skor	Nilai	Ketuntasan
1	Adelia Asrul	6	6	30	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
2	Aiyra Zahra Ramadani	7	7	35	TIDAK TUNTAS	13	13	65	TIDAK TUNTAS
3	Attahulla Fajar Dzaky	6	6	30	TIDAK TUNTAS	12	12	60	TIDAK TUNTAS
4	Karunia Az'Zahra Rustam	8	8	40	TIDAK TUNTAS	16	16	80	TUNTAS
5	M. Kaysan Fatih Aرسال	11	11	55	TIDAK TUNTAS	18	18	90	TUNTAS
6	Magfirah Tuljannah	7	7	35	TIDAK TUNTAS	13	13	65	TIDAK TUNTAS
7	Muh. Abdul Karim bin	6	6	30	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
8	Muh. Afdal Rahmatullah	10	10	50	TIDAK TUNTAS	19	19	95	TUNTAS
9	Muh. Nawfal Hermansyah	10	10	50	TIDAK TUNTAS	17	17	85	TUNTAS
10	Muh. Qadri Khaerum	8	8	40	TIDAK TUNTAS	13	13	65	TIDAK TUNTAS
11	Muh. Raihanul Islam	7	7	35	TIDAK TUNTAS	17	17	85	TUNTAS
12	Muh. Ramges Pratama	7	7	35	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
13	Muh. Ridho Alam	9	9	45	TIDAK TUNTAS	18	18	90	TUNTAS
14	Muh. Yusuf Ramafhan. G	7	7	35	TIDAK TUNTAS	17	17	85	TUNTAS
15	Muhammad Ayyub	7	7	35	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
16	Muhammad Haerul	8	8	40	TIDAK TUNTAS	12	12	60	TIDAK TUNTAS
17	Nilah Jihan Nurafifah. P	7	7	35	TIDAK TUNTAS	17	17	85	TUNTAS
18	Nur Aisyah	6	6	30	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
19	Nur Khalishah Shalihah	8	8	40	TIDAK TUNTAS	14	14	70	TUNTAS
20	Nurfaika Nailatul Izza	9	9	45	TIDAK TUNTAS	14	14	70	TUNTAS
21	Nurhalizah Srimulyani	6	6	30	TIDAK TUNTAS	10	10	50	TIDAK TUNTAS
22	Nurjannah	9	9	45	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
23	Nurul Utisari	8	8	40	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
24	Putri Adelia. AR	10	10	50	TIDAK TUNTAS	14	14	70	TUNTAS
25	Putri Nurul Azkia	5	5	25	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS

Kelas Eksperimen									
No	Nama	Jumlah benar	Hasil pretes				Hasil Postes		
			Skor	Nilai	Ketuntasan	Jumlah benar	Skor	Nilai	Ketuntasan
26	Sarbina	8	8	40	TIDAK TUNTAS	17	17	85	TUNTAS
rata-rata				38.46				75.19	
Median				35.5				73	
modus				31				72.58	
	standar_deviasi			7.58				10.63	
	Varians			57.56				113	

Keterangan:

Skor = 5 x (jumlah jawaban benar)

$$\text{Nilai} = \frac{S}{SM} \times 100$$

S = Skor diperoleh siswa

SM = Skor maksimal

Kelas Kontrol									
No	NAMA	Jumlah benar	Hasil Pretes				Hasil Postes		
			Skor	Nilai	Ketuntasan	Jumlah benar	Skor	Nilai	Ketuntasan
1	Alif	6	6	30	TIDAK TUNTAS	10	10	50	TIDAK TUNTAS
2	Abdul Halik	9	9	45	TIDAK TUNTAS	12	12	60	TIDAK TUNTAS
3	Achmad Rifal Ryan	8	8	40	TIDAK TUNTAS	12	12	60	TIDAK TUNTAS
4	Ajeng Ismawati Muharrama	8	8	40	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
5	Al Fariza	12	12	60	TIDAK TUNTAS	17	17	85	TUNTAS
6	Aliefka Akbary	7	7	35	TIDAK TUNTAS	12	12	60	TIDAK TUNTAS
7	Dwi Ramadhani	7	7	35	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
8	Erlangga. T	7	7	35	TIDAK TUNTAS	10	10	50	TIDAK TUNTAS
9	M. Farhan Muyassar	10	10	50	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
10	M. Irsan Saputra	9	9	45	TIDAK TUNTAS	13	13	65	TIDAK TUNTAS
11	Melani Arjuna	9	9	45	TIDAK TUNTAS	14	14	70	TUNTAS
12	Muh. Dwi Anggara Putra	10	10	50	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
13	Nur Alga Zali Ramadan	9	9	45	TIDAK TUNTAS	13	13	65	TIDAK TUNTAS
14	Olivia Angreani	11	11	55	TIDAK TUNTAS	14	14	70	TUNTAS
15	Pandi	9	9	45	TIDAK TUNTAS	13	13	65	TIDAK TUNTAS
16	Sri Aulia Permata Sari	7	7	35	TIDAK TUNTAS	14	14	70	TUNTAS
17	Sri Putri Muwahda	7	7	35	TIDAK TUNTAS	11	11	55	TIDAK TUNTAS
18	Muh. Daffa Radi	9	9	45	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
19	Muh. Fadhel Pratama Ramadhan	7	7	35	TIDAK TUNTAS	11	11	55	TIDAK TUNTAS
20	Muhammad Nabil Hilmi	9	9	45	TIDAK TUNTAS	14	14	70	TUNTAS
21	Ahmad Rifuji Coragau	6	6	30	TIDAK TUNTAS	9	9	45	TIDAK TUNTAS
22	Aliyah Ramadani. S	9	9	45	TIDAK TUNTAS	12	12	60	TIDAK TUNTAS
23	Alya Atriana	9	9	45	TIDAK TUNTAS	15	15	75	TUNTAS
24	Azya Sakhira	10	10	50	TIDAK TUNTAS	14	14	70	TUNTAS
rata-rata				42.50				65.62	
Med				45.5				65.5	

Kelas Kontrol									
No	NAMA	Jumlah benar	Hasil Pretes				Hasil Postes		
			Skor	Nilai	Ketuntasan	Jumlah benar	Skor	Nilai	Ketuntasan
ian									
modus				43.1				71.33	
	standar_deviasi			7.66				9.925	
	Varians			58.69				95.13	

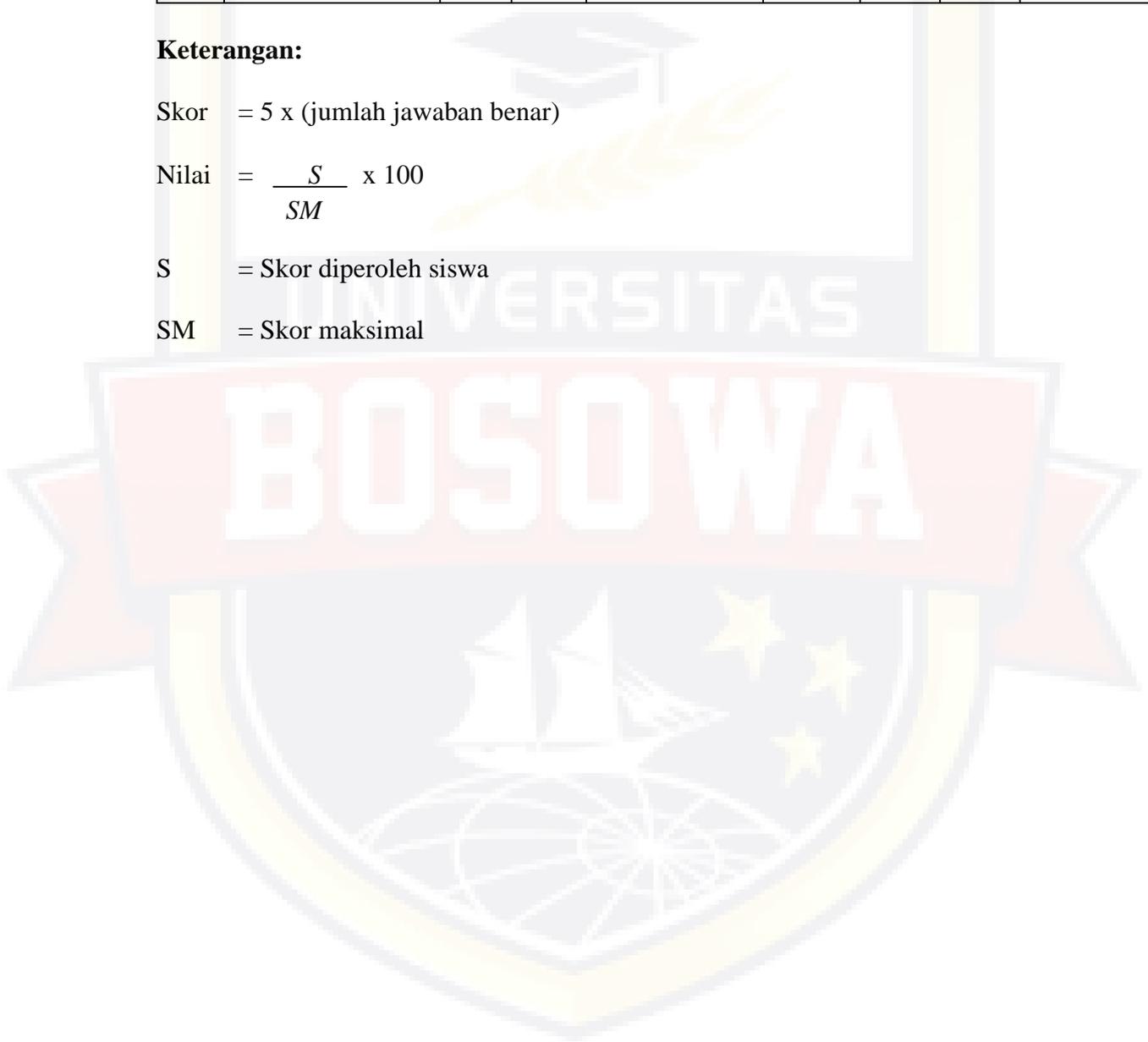
Keterangan:

Skor = 5 x (jumlah jawaban benar)

Nilai = $\frac{S}{SM} \times 100$

S = Skor diperoleh siswa

SM = Skor maksimal



UNIVERSITAS
BOSOWA

1. Uji normalitas

a. Kelas kontrol

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-test Eksperimen	176	26	.037	.944	26	.164
	Post-test Eksperimen	161	26	.081	.963	26	.450
	Pre-test Kontrol	211	24	.007	.929	24	.090
	Post-test Kontrol	170	24	.070	.494	24	.263

b. Kelas eksperimen

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-test Eksperimen	176	26	.037	.944	26	.164
	Post-test Eksperimen	161	26	.081	.963	26	.450
	Pre-test Kontrol	211	24	.007	.929	24	.090
	Post-test Kontrol	170	24	.070	.949	24	.263

2. Uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen Pre test

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.006	1	48	.973
	Based on Median	.053	1	48	.819
	Based on Median and with adjusted df	.053	1	45.807	.819
	Based on trimmed mean	.013	1	48	.911

Post test

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.011	1	48	.919
	Based on Median	.018	1	48	.895
	Based on Median and with adjusted df	.018	1	46,446	.895
	Based on trimmed mean	.004	1	48	.951

3. Paired sample test

Hasil pengujian peningkatan *pre-test* ke *post-test* kelas kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95 % Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	PreTest-PostTest	-23,125	6,886	1,406	-26,033	-20,217	-16,452	23	.000

Hasil pengujian peningkatan *pre-test* ke *post-test* kelas Eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95 % Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	PreTest-PostTest	-36,731	9,994	1,960	-40,768	-32,649	-18,740	25	.000

4. Independent sample test

Hasil pengujian kesamaan kemampuan awal kelas kontrol dan eksperimen

Independent Samples Test										
		Levene's Test		t-test for Equality of Means						
		For Equality of		t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
		Variances								
		F	Sig							
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	006	937	1,872	48	067	-4,038	2,158	-8,376	300
	Equal variances not assumed			-1,871	47,600	067	-4,038	2,158	-8,379	302

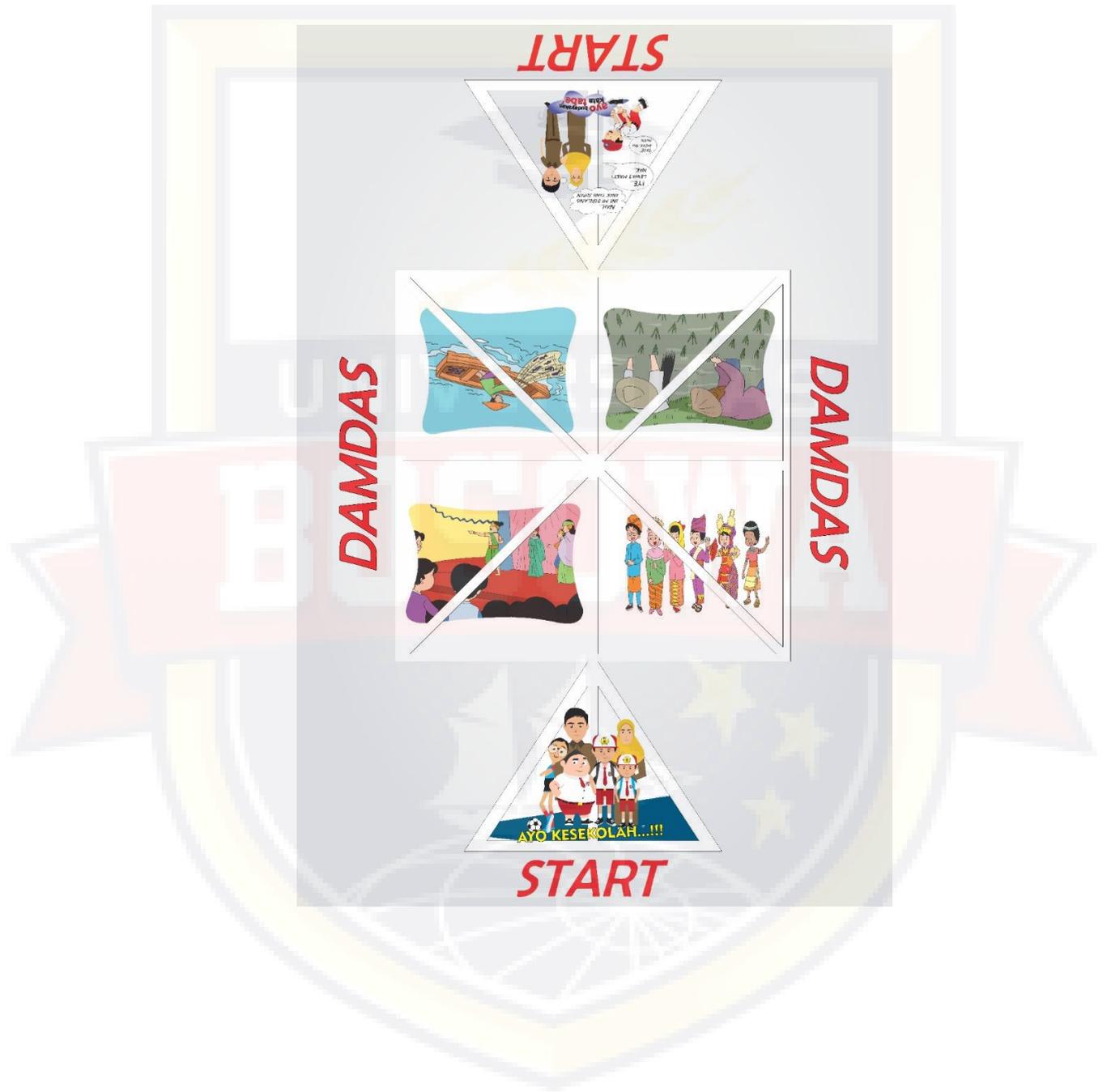
5. Uji-t data gain ternormalisasi

Hasil uji-t data gain ternormalisasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test		t-test for Equality of Means						
		For Equality of		t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
		Variances								
		F	Sig							
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	011	919	3,282	48	002	9,567	2,915	3,707	15,428
	Equal variances not assumed			3,291	47,992	002	9,567	2,907	3,723	15,412

Lampiran 8. Dokumentasi

Media permainan tradisional Damdas



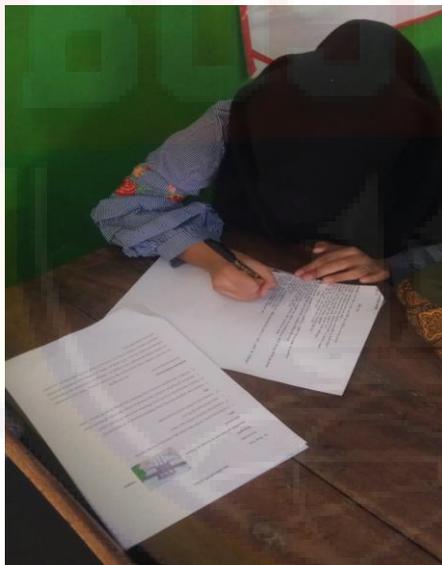
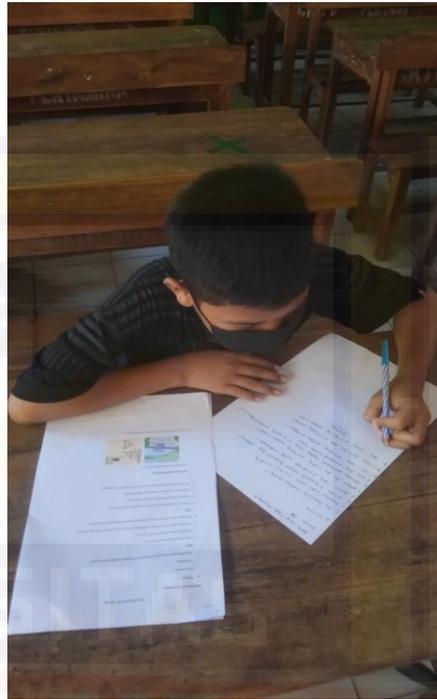
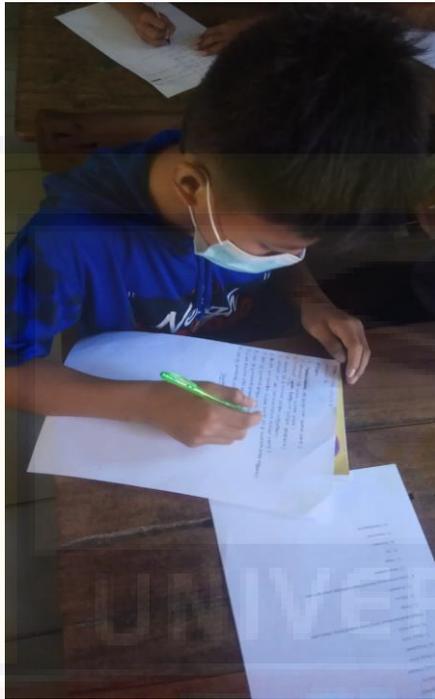
Menjelaskan materi pelajaran



Siswa secara berkelompok belajar sambil menggunakan permainan Damdas



Pre-tes dan Post-test



Cuci tangan dan mengukur susu





**GUGUS MUTU
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA**

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)

Nomor: 237/GPM/PPS-Unibos/VIII/2021

Gugus Mutu Program Pascasarjana Universitas Bosowa dengan ini menyatakan:

Nama : NUR' LINDAH SARI
 NIM : 4619106016
 Program Studi : PENDIDIKAN DASAR
 Jenis Dokumen : TESIS
 Persyaratan : SEMINAR HASIL

Judul:
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAMDAS TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR TEMATIK MELALUI METODE COURSE REVIEW HORAY DI KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi Turnitin. Dokumen yang telah diperiksa dinyatakan telah memenuhi syarat:

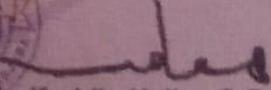
LULUS UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)
 Persentase 24%

Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 13 AGUSTUS 2021
 Kepala Gugus Mutu,




Dr. Harifuddin Halim, S.Pd., M.Si.
 NIDN. 0929127302

Alamat:
 Ruang Gugus Mutu
 Program Pascasarjana Universitas Bosowa
 Lantai 3 Gedung 2
 Jalan Urip Sumaharto Km. 4 Makassar

Phone: +62852 9522 1190
 Email: harifuddin.halim@universtasbosowa.ac.id



**GUGUS MUTU
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA**

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK)

Nomor: 253/GPM/PPs-Unibos/VII/2021

Gugus Mutu Program Pascasarjana Universitas Bosowa dengan ini menyatakan:

Nama	: NUR LINDAH SARI
NIM	: 4619106016
Program Studi	: PENDIDIKAN DASAR
Jenis Dokumen	: ARTIKEL ILMIAH/JURNAL
Persyaratan	: UJIAN TUTUP

Judul:
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAMDAS TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR TEMATIK MELALUI MEDIA COURSE REVIEW HORAY DI KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (Similarity Check) dengan menggunakan aplikasi Turnitin. Dokumen yang telah diperiksa dinyatakan telah memenuhi syarat.

LULUS UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK)

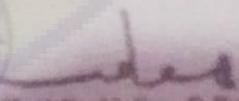
Persentase 20%

Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 24 AGUSTUS 2021
Kepala Gugus Mutu,





Dr. Harifuddin Halim, S.Pd., M.S
 NIDN. 0829127302

RIWAYAT HIDUP



Nur' Lindah Sari, lahir di Ujung Pandang pada tanggal 27 Juli 1985. Anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan bapak H. Muh. Sahir dan ibu ST. Basriah Abdullah.

Penulis menempuh pendidikan dasar pada tahun 1991 di SD Inpres Tallo Tua I Kota Makassar dan tamat pada tahun 1997.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) di SMP Negeri 7 Makassar dan tamat pada tahun 2000. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMU Hang Tuah Makassar dan tamat pada tahun 2003.

Pada tahun 2004 penulis diterima di Universitas Negeri Makassar Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada Program Diploma Dua (D-II) dan tamat pada tahun 2006. Kemudian pada tahun 2007, penulis melanjutkan Pendidikan di Universitas Negeri Makassar Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada program strata satu (S-I) dan tamat pada tahun 2009. Selanjutnya pada tahun 2019, penulis melanjutkan Pendidikan S-2 Program Studi Magister Pendidikan Dasar di Pascasarjana Universitas Bosowa.

Tahun 2016 menikah dengan Aidul Akbar. Tahun 2010 terangkat menjadi Calon Pegawai Negeri Sipil sebagai tenaga pendidik di SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar sampai sekarang.