



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Jl. Limau II, Kebayoran Baru, Jakarta 12130 Telp. (021) 7208177, 7222886, Fax. (021) 7261226, 7256620
Website : www.uhamka.ac.id; E-mail : info@uhamka.ac.id, uhamka1997@yahoo.co.id

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA Nomor: 815 /R/KM/2025

Tentang PENGANGKATAN PANITIA DAN PESERTA SIDANG TESIS PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Bismillahirrahmanirrahim,

REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA:

- Menimbang** : a. Bahwa mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA yang telah menyelesaikan ujian semua mata kuliah dan penyusunan tesisnya yang berbobot 4 (empat) sks, dipandang perlu untuk dilaksanakan Sidang Tesis .

b. Bahwa untuk kelancaran sidang tesis sebagaimana dimaksud konsideran a, maka dipandang perlu mengangkat Panitia dan Peserta Sidang Tesis dengan Surat Keputusan Rektor.

- Mengingat** : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tanggal 8 Juli 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tanggal 10 Agustus 2010, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tanggal 30 Desember 2005, tentang Guru dan Dosen;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tanggal 30 Januari 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Republik Indoensia Nomor 8 Tahun 2012 tanggal 17 Januari 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tanggal 21 Desember 2015, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 1952);
7. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 138/DIKTI/Kep/1997 tanggal 30 Mei 1997, tentang Perubahan Bentuk Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Muhammadiyah Jakarta menjadi Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
8. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 463/KPT/I/2016 tanggal 08 November 2016, tentang Izin Pembukaan Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Magister Pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA di Jakarta yang diselenggarakan oleh Persyarikatan Muhammadiyah;
9. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tentang Majelis Pendidikan Tinggi dan Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
10. Ketentuan Majelis Pendidikan Tinggi Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 178/KET/I.3/D/2012 tentang Penjabaran Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
11. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tanggal 16 April 2012, tentang Majelis Pendidikan Tinggi

12. Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 66/KEP/I.0/D/2023 tanggal 24 Januari 2023, tentang Penetapan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Masa Jabatan 2023-2027;
13. Statuta Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Tahun 2023;
14. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 530/A.31.01/2012,tentang Pengubahan Nama Program Pascasarjana menjadi Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
15. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 515/A.01.01/2023 tanggal 30 Mei 2023, tentang Pengangkatan Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Masa Jabatan 2023-2027;

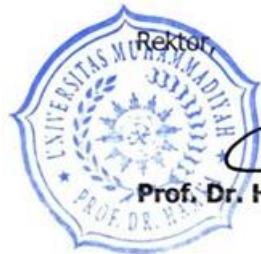
Memperhatikan: Kurikulum Operasional Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA;

M E M U T U S K A N

- Menetapkan Pertama** : Mengangkat Panitia dan Peserta Sidang Tesis Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025 sebagaimana tercantum dalam lampiran 1 keputusan ini.
- Kedua** : Apabila salah seorang di antara Panitia Penguji tidak dapat melaksanakan tugas karena sakit atau karena hal lainnya, maka ditunjuk penguji pengganti oleh Direktur.
- Ketiga** : Menetapkan peserta Ujian Sidang Tesis Program Studi Pendidikan Dasar sebagaimana tercantum pada lampiran 2 lajur 4, dengan judul tesis sebagaimana tersebut pada lajur 5 keputusan ini.
- Keempat** : Ujian Sidang Tesis dilaksanakan oleh penguji pada hari dan tanggal sebagaimana tercantum dalam lampiran surat keputusan ini.
- Kelima** : Pelaksanaan Sidang Tesis diketuai oleh Direktur, diuji oleh dua orang penguji dan dua orang pembimbing sebagai anggota tim penguji tesis dari masing-masing mahasiswa yang mengikuti sidang tesis.
- Keenam** : Peserta Ujian Sidang Tesis harus memperhatikan dan mematuhi pelaksanaan teknis Ujian Sidang Tesis yang telah diinformasikan sebagaimana tercantum dalam tata tertib ujian.
- Ketujuh** : Semua biaya yang berkaitan dengan sidang tesis ini dibebankan kepada anggaran Sekolah Pascasarjana UHAMKA yang diatur khusus untuk kepentingan tersebut.
- Kedelapan** : Pengumuman lulus atau tidak lulus disampaikan oleh Direktur kepada peserta ujian tesis berdasarkan hasil rapat Panitia Sidang Tesis pada hari pelaksanaan ujian, setelah keseluruhan peserta selesai mengikuti Sidang Tesis .
- Kesembilan** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan berakhirnya pelaksanaan Sidang Tesis
- Kesepuluh** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.
- Kesebelas** : Apabila dalam keputusan ini terdapat kekeliruan, maka akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di
Pada tanggal

: Jakarta
: 21 Dzulqa'dah 1447 H
25 Juli 2025 M



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

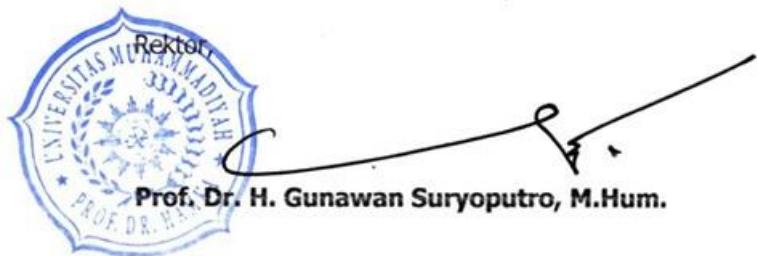
Tembusan:

- Yth. 1. Direktur
2. Para Kepala Biro
3. Kaprodi Magister Pendidikan Dasar SPs
4. Mahasiswa yang bersangkutan
UHAMKA

Lampiran 1 Keputusan Rektor UHAMKA
Nomor : /R/KM/2025
Tanggal : 21 Dzulqa'dah 1447 H/25 Juli 2025 M

**PANITIA SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

- Penanggung Jawab : Rektor,
Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.
- Ketua : Direktur Sekolah Pascasarjana
Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
- Sekretaris : Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
- Anggota Pengudi :
1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
2. Dr. H. Nurrohmatal Amaliyah, M.Pd.
3. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
4. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
5. Pro. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
6. Prof. Dr. H. Abd Rahman Ghani, M.Pd.
7. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
8. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
9. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
10. Dr. Arum Fatayan, M.Pd.
11. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
12. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
13. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
14. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
15. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.
16. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
17. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.
- Pelaksana Teknis :
1. Sekretaris Bidang I SPs, Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.
2. Sekretaris Bidang II SPs, Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
3. Kepala Tata Usaha, Deni Indra Nofendar, S.E.
4. Kasubag. Akademik, Nurlaelah, SKM.
5. Kasubag. Keuangan, Enur Nurlaela, S.Kom.
6. Kasubag. Umum, Agus Purlianto, A.Md.
7. Staf Sekolah Pascasarjana



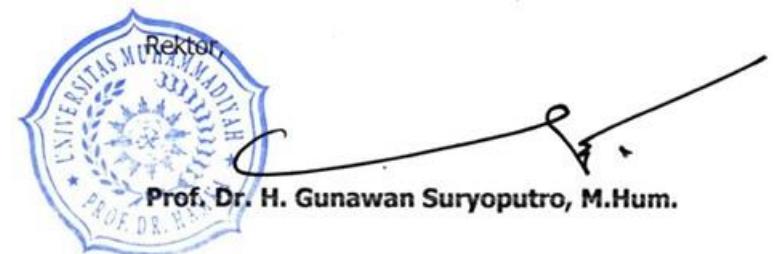
**DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAPTAHUN AKADEMIK 2024/2025**

Hari, Tanggal : Senin, 28 Juli 2025**Tempat :** Kampus SPs UHAMKA

Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
08.00 – 08.30		PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS				
1.	08.30-09.15	2209087080	HASTRI LIA SARIE	Pengaruh Model Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Kemampuan Literasi Sains Pada Mata Pelajaran IPA SDN Sunter Agung 09	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatal Amaliyah, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309087026	MARISA ANA TIARA	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwali Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Pendekatan Meaningful Learning Untuk Meningkatkan Civic Dispositon Peserta Didik Sekolah Dasar	1. Purnama Syae purrohman, Ph.D. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.
3.	10.00-10.45	2109087026	ROSLINA CHANDRAWATY	Evaluasi Implementasi Program Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Di Sds Gita Bangsa School Kecamatan Panongan Kabupaten Tangerang	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.	1. Dr. Ervin Azhar, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2309087022	DIAN SAFITRI	Implementasi Pendidikan Inklusi Pada Pembelajar Lambat (Slow Learners) Di Sdn Jagakarsa 02 : Tantangan Model Pembelajaran Joyful Learning	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
5.	13.45-14.30	2309087047	RETNO HASTUTI	Evaluasi Implementasi Literasi Digital Untuk Meningkatkan Mutu Sekolah Di Sdn Tugu Utara 03 Jakarta Utara	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6.	14.30-15.15	2109087006	NUNY DWI FRIANTINY	Pengembangan Media Pembelajaran Papan Operasi Hitung Matematika (Paranti) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Pada Peserta Didik Fase B	1. Dr. Sidig Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
7.	15.15-16.00	2309087033	FITRI YANTI	Pengaruh Penerapan Asesmen Awal Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas III SDN Pondok Labu 14 Pagi	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Sidig Edy Purwanto, M.Pd.	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
8.	16.00-16.45	2309087004	ANNA LAMRIA SAMOSIR	Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Sketchfab Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Tinjau Dari Motivasi Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd	1. Dr. Ervin Azhar, S.SI.,M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
9.	16.45-17.30	2309087024	VIVIAN RUBIANTI	Pengembangan E- Modul Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Cipete Utara 09	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
10.	17.30–16.15	2309087027	NUR JIHADAH ISLAMIAH	Pengembangan Asesmen Berbasis Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Rawa Buaya 01	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.



**DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

Hari, Tanggal : Senin, 28 Juli 2025

Tempat : Kampus SPs UHAMKA

Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
08.00 – 08.30		PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS				
1.	08.30-09.15	2309087042	FADHLIYAH	Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Genially Dengan Teknik Akrostik Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Di Kelas V SDN Duri Kosambi 01	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309087045	NUR FAIZAH	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Book Creator Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN DURI Kosambil 01	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
3.	10.00-10.45	2309087059	NOVA NAHDIATI S	Evaluasi Program Tahfidz Al-QURAN Dalam Meningkatkan Sikap Spiritual Siswa Di Sekolah Dasar Islam Tahfidz	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2209087075	EVA KURNIA	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Gunung 05 Kebayoran Baru	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5.	11.15-12.00	2309089009	RIFA MISRITA	Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Dan Minat Belajar Terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M
6.	13.00-13.45	2109087066	ZAHRA AULIA RAHMAH	Pengaruh Model Pembelajaran PJBL Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Mata Pelajaran IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 5 Jakarta	1. Dr. Ervin Azhar, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
7.	13.45-14.30	2309087009	CAHYO BUDHI SANTOSO	Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Dengan Gimkit Materi System Pernafasan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.
8.	14.30-15.15	2209087031	ANGGI WIDYA APRILIANI	Pengaruh Model Radec(Read, Answer, Discuss, Explain , And Create) Dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Materi Pernapasan Di Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
9	15.15-16.00	2309087035	MIFTAH DEA FACHRUDIN	Evaluasi Program Kurikuler Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar Kecamatan Kebayoran Baru	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
10	16.00-16.45	2409089005	ECIN	Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistic Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas 3 SDN Wijaya Kusuma 01	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
11	16.45-17.30	2309087058	NURUL WIJAYANTI	Implementasi Penggunaan Gambar Poster Berbasis Canva Dalam Upaya Mencegah Perundung Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Melalui Mata Pelajaran Pancasila Di Kelas VI SDN Sukapura 01	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Purnama Syaepurrohman, Ph.D. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
12.	17.30-18.15	2309087055	AJENG ANGELLA SARI	Pengembangan Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi System Pernapasan Di Sekolah Dasar	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
13.	18.15-19.00	2409089002	EVA NAILUN NI'MA	Pengembangan Modul Ajar Digital Berbasis Meaningful Learning Dan Etnomatematika Budaya Betawi Dalam Meningkatkan Kemampuan Geometri Siswa Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Hari, Tanggal : **Senin, 28 Juli 2025**Tempat : **Kampus SPs UHAMKA****Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan**

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS						
1.	08.30-09.15	2309087018	LILIS SULASTRI	Evaluasi Implementasi Program Kartu Jakarta Pintar (KJP) Dalam Meningkatkan Prestasi Peserta Didik Di SDN Pademangan Barat 03 Jakarta Utara	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Ervin Azhar, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309089005	MUHAMMAD SURYO PRABOWO	Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Keterampilan Proses Sains Terhadap Penalaran Ilmiah Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
3.	10.00-10.45	2209087029	KHOIRUNNISA PERTIWI	Pengaruh Remedial Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas SATU SD Muhammadiyah 24 Rawamangun	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Ervin Azhar, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2309087037	SITI CHUSNUL HOTIMAH	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPAS Materi Lingkungan Sekitar Siswa Kelas III SDN Gandaria Utara 11	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5.	11.15-12.00	2409089003	DIAN SUGIHARTINI	Pengaruh Model PJBL Berbasis Steam Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Sidig Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
6.	13.00-13.45	2309087013	NUR AYATTI	Pengembangan Media Pembelajaran Kata Dalam Puzzle (Talamzel) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Satu Di SDN Grogol 01	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
7.	13.45-14.30	2309087038	URIP MUJIYATI	Evaluasi Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Membangun Karakter Mandiri Pada Siswa SDN Jagakarsa 05 Pagi	1. Prof. Dr. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
8.	14.30-15.15	2309087030	WAHYU KARISMA WATI	Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.	1. Dr. Ika Yatri, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
9.	15.15-16.00	2409089016	ADINDA NURMAULINDA	Pengembangan Model Project Based Learning Berbasis Penilaian Dengan Aplikasi Quiz Pada Materi Sumber Energi Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
10.	16.00-16.45	2209087078	FITRIA NIRWANINGTY AS	Modifikasi Pembelajaran Individual Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa Tunasrchita Di SDN Semper Barat 07	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
11.	16.45-17.30	2209087126	SARIPAH	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Local Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
12.	17.30-18.15	2309087014	YENI NUR FATIAH	Pengembangan Media Assemblr Edu Berbasis Tpack Pada Materi Ekosistem Terhadap Penalaran Ilmiah Peserta Didi Kelas V Sekolah Dasar	1. Purnama Syae Purrohman, Ph.D. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* DAN MINAT BELAJAR TERHADAP
RETENSI KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS V SD**

TESIS

Disampaikan untuk memenuhi persyaratan
Memperoleh gelar Magister Pendidikan

Oleh
RIFA MISRITA
2309089009



Uhamka
SEKOLAH PASCASARJANA

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DAN MINAT BELAJAR TERHADAP RETENSI KOGNITIF
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

TESIS

Oleh
RIFA MISRITA
 2309089009

PEMBIMBING

TANDA

TANGGAL

TANGAN

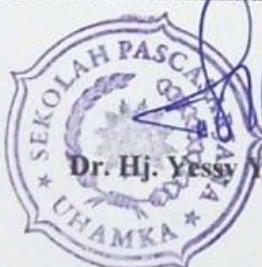
Dr. Hj. Nurrohmatal Amaliyah, M.Pd.

10 / 7²⁵

Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.

11 / 7²⁵

15 Juli
 Jakarta, 2025
 Ketua Program Studi Pendidikan Dasar
 Sekolah Pascasarjana
 Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA



Dr. Hj. Yesy Yanita Sari, M.Pd.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

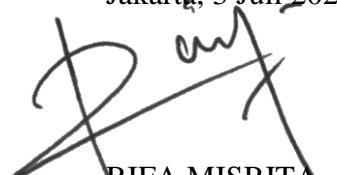
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rifa Misrita
NIM : 2309089009
Program Studi : Pendidikan Dasar
Sekolah Pascasarjana
Judul Tesis : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DAN MINAT BELAJAR TERHADAP RETENSI KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS V SD

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tesis ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/Lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam Daftar Pustaka.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Tesis ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Jakarta, 3 Juli 2025



RIFA MISRITA
NIM.2309089009

ABSTRAK

Rifa Misrita: 2309089009. "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dan Minat Belajar Terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik Kelas V SD". Tesis. Jakarta: Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, 2025.

Permasalahan tentang rendahnya retensi kognitif secara umum yang dialami oleh peserta didik di Indonesia, juga dialami oleh peserta didik di SDN Jatipulo 03. Keberhasilan dalam retensi kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditentukan oleh faktor internal dan eksternal, salah satunya ialah minat belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Tesis ini dibuat bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V SD pada tahun pelajaran 2024/2025.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kuantitatif "Quasi Eksperimental Design" faktorial 2x2. Penelitian dilaksanakan di SDN Jatipulo 03 dengan subjek penelitian data sampel berjumlah 54 peserta didik kelas V yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai variabel X1, minat belajar sebagai variabel X2, dan satu variabel terikat yaitu retensi kognitif sebagai variabel Y. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket minat belajar dan tes retensi kognitif.

Berdasarkan hasil hipotesis dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa: (1) Variabel X1 terhadap variabel Y, berdasarkan Fhitung yang diperoleh dengan Ftabel, didapatkan nilai $10,12 > 4,12$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V SD khususnya di SDN Jatipulo 03. (2) Variabel X2 terhadap variabel Y, berdasarkan Fhitung yang diperoleh dengan Ftabel, didapatkan nilai $19,03 > 4,12$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V SD khususnya di SDN Jatipulo 03. (3) Variabel X1 dan X2 terhadap variabel Y, berdasarkan Fhitung yang diperoleh dengan Ftabel, didapatkan nilai $5,11 > 4,12$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat interaksi antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V SD khususnya di SDN Jatipulo 03.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, Direct Learning, Minat Belajar, Retensi Kognitif

ABSTRACT

Rifa Misrita: 2309089009. "The Effect of Team Games Tournament Learning Model and Learning Interest on Cognitive Retention of Fifth Grade Elementary School Students". Thesis. Jakarta: Master of Elementary Education Study Program, Graduate School, Muhammadiyah University Prof. DR. Hamka, 2025.

The problem of low cognitive retention in general experienced by students in Indonesia is also experienced by students at SDN Jatipulo 03. Success in cognitive retention of students in the learning process can be determined by internal and external factors, one of which is students' interest in learning Natural Sciences (IPA). This thesis was created with the aim of determining the effect of the Team Games Tournament learning model and learning interest on cognitive retention of fifth grade elementary school students in the 2024/2025 academic year.

The method used in this study is a quantitative research method "Quasi Experimental Design" factorial 2x2. The study was conducted at SDN Jatipulo 03 with sample data research subjects totaling 54 fifth grade students consisting of the experimental class and the control class. The research variables consist of two independent variables, namely the Team Games Tournament learning model as variable X1, learning interest as variable X2, and one dependent variable, namely cognitive retention as variable Y. The data collection techniques used were a learning interest questionnaire and a cognitive retention test.

Based on the results of the hypothesis and data analysis, it can be concluded that: (1) Variable X1 against variable Y, based on the calculated F obtained with Ftable, obtained a value of $10.12 > 4.12$ or $F_{count} > F_{table}$, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means there is an influence of the Team Games Tournament learning model on cognitive retention of fifth grade elementary school students, especially at SDN Jatipulo 03. (2) Variable X2 against variable Y, based on the calculated Ftable, obtained a value of $19.03 > 4.12$ or $F_{count} > F_{table}$, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means there is an influence of learning interest on cognitive retention of fifth grade elementary school students, especially at SDN Jatipulo 03. (3) Variable X1 and X2 against variable Y, based on the calculated Ftable obtained with Ftable, obtained a value of $5.11 > 4.12$ or $F_{count} > F_{table}$, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means there is an interaction between the Team Games Tournament learning model and learning interest towards cognitive retention of fifth grade elementary school students, especially at SDN Jatipulo 03.

Keywords: Team Games Tournament Learning Model, Direct Learning, Learning Interest, Cognitive Retention

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap Alhamdulillah Hirabbil ‘Alamin dan memanjatkan puji syukur atas kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal tesis yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dan Minat Belajar Terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD”**

Tesis ini sebagai syarat untuk melengkapi salah satu persyaratan memperoleh gelar magister pada PASCASARJANA UHAMKA Jakarta. Penulisan dalam penelitian ini, penulis mendapat banyak masukan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, di kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd., selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
2. Ibu Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar.
3. Ibu Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan masukan, bimbingan, arahan, dan bantuan sehingga proposal tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan, bimbingan, arahan, dan bantuan sehingga proposal tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Seluruh dosen dan staf di Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
6. Ibu Susiana, S.Pd., selaku kepala SDN Jati Pulo 03 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Bapak/Ibu guru dan tenaga kependidikan SDN Jati Pulo 03 yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2023 semester genap Kelas RPL dan bergabai pihak yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu yang selalu memberikan bantuan, minat, dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa ilmu yang dimiliki masih banyak keterbatasan, sehingga kemungkinan masih terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan oleh penulis. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Aamiin.

Jakarta, 3 Juli 2025

Rifa Misrita

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	7
C. Pembatasan Masalah Penelitian	8
D. Perumusan Masalah Penelitian.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Hasil Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis.....	10
BAB II KERANGKA TEORITIK	
A. Deskripsi Teori	
1. Retensi Kognitif Dalam Pembelajaran	
a.Pengertian Retensi	11
b.Jenis-jenis Retensi	14
c.Kognitif Dalam Pembelajaran	15
d.Retensi Kognitif	19
2. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar	
a.Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam	21
b.Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	22
c.Ruang Lingkup Pembelajaran IPA.....	23
d.Fungsi Pembelajaran IPA.....	23

3. Minat Belajar	
a. Pengertian Minat Belajar.....	24
b. Fungsi Minat Belajar	25
c. Ciri – Ciri Minat Belajar	26
d. Indikator Minat Belajar	27
e. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	30
4. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	
a. Model Pembelajaran Cooperative Learning.....	31
b. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	33
c. Langkah-langkah pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	34
d. Kelebihan & Kelemahan Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	36
B. Penelitian Relevan.....	38
C. Kerangka Berpikir	42
D. Hipotesis Penelitian.....	46

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	44
1. Tempat Penelitian.....	44
2. Waktu Penelitian	44
B. Metode Penelitian.....	46
1. Desain Penelitian	46
2. Bentuk Penelitian Kuantitatif	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	51
1. Populasi Penelitian	51
2. Sampel Penelitian	52
D. Teknik Pengumpulan Data.....	55
1. Tes	55
2. Angket	56
E. Instrumen Pengumpulan Data	57
1. Instrumen Variabel Terkait Retensi kognitif.....	57

a. Definisi Konseptual	57
b. Definisi Operasional	58
c. Kisi-Kisi.....	58
d. Validasi Instrumen.....	60
1) Validitas	60
2) Reliabilitas	62
2. Instrumen Variabel Bebas Model Pembelajaran TGT	63
a. Definisi Konseptual	63
b. Definisi Operasional	64
3. Instrumen Variabel Bebas Minat Belajar	64
a. Definisi Konseptual	64
b. Definisi Operasional	64
c. Kisi-Kisi.....	65
d. Validasi Instrumen.....	66
1) Validitas	66
2) Reliabilitas	68
F. Teknik Analisis Data.....	68
1. Uji Normalitas	69
2. Uji Homogenitas.....	69
3. Uji Hipotesis.....	70
G. Hipotesis Statistik.....	70

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	72
1. Hasil Perhitungan Minat Belajar	73
a. Kelas Eksperimen	73
b. Kelas Kontrol	74
c. Hasil Perhitungan Minat Belajar terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik	75
2. Hasil Perhitungan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> terhadap Retensi Kognitif.....	78
3. Hasil Perhitungan Model Pembelajaran	

<i>Direct Learning</i> terhadap Retensi Kognitif	79
4. Kelompok A ₁ B ₁ (Kelas Eksperimen Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dengan Minat Tinggi	80
5. Kelompok A ₁ B ₂ (Kelas Eksperimen Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dengan Minat Rendah	81
6. Kelompok A ₂ B ₁ (Kelas Kontrol Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dengan Minat Tinggi	81
7. Kelompok A ₂ B ₂ (Kelas Kontrol Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dengan Minat Rendah	82
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	82
1. Uji Normalitas	82
2. Uji Homogenitas	83
C. Pengujian Persyaratan Analisis.....	84
1. Hipotesis I	84
2. Hipotesis II.....	84
3. Hipotesis III.....	84
D. Pembahasan.....	86
1. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik Kelas V SD	87
2. Pengaruh Minat Belajar terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik Kelas V SD	95
3. Interaksi Antara Model Pembelajaran <i>Team Games</i> <i>Tournament</i> dan Minat Belajar terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik Kelas V SD (AxB)	97

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	100
B. Implikasi.....	101
1. Implikasi Teoritis	102
2. Implikasi Praktis	102
C. Saran-Saran	
1. Bagi Guru	102

2. Bagi Peserta Didik.....	103
3. Bagi Peneliti	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	38
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	45
Tabel 3.2 Desain Penelitian Faktorial 2 x 2	47
Tabel 3.3 Alur Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kontrol	49
Tabel 3.4 Rincian Sampel Penelitian	52
Tabel 3.5 Skala Likert	57
Tabel 3.6 Indikator Penilaian Retensi Kognitif.....	57
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Retensi Kognitif	58
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Tes Retensi Kognitif	62
Tabel 3.9 Reliabilitas Tes Retensi Kognitif	62
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar.....	65
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	66
Tabel 3.12 Reliabilitas Minat Belajar	68
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	77
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Retensi Kognitif dengan Uji Liliefors	83
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Retensi Kognitif dengan Uji Bartlett.....	84
Tabel 4.4 Hasil Uji Anova dua Jalur.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir Model Pembelajaran TGT dan Minat Belajar terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD.....	45
Gambar 3.1	Peta SDN Jati Pulo 03	44
Gambar 4.1	Grafik Pre Tes Minat Belajar Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	73
Gambar 4.2	Grafik Post Tes Minat Belajar Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	74
Gambar 4.3	Grafik Pre Tes Minat Belajar Model Pembelajaran Direct Learning	74
Gambar 4.4	Grafik Post Tes Minat Belajar Model Pembelajaran Direct Learning	75
Gambar 4.5	Grafik Minat Belajar Model Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77
Gambar 4.6	Grafik Retensi Kognitif Kelas Eksperimen Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	79
Gambar 4.7	Grafik Retensi Kognitif Kelas Kontrol Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	80
Gambar 4.8	Grafik Rata-Rata Nilai Retensi Kognitif	82

DAFTAR GAMBAR

Lampiran 1 : Instrumen

1.	Daftar Penilaian Sumatif Akhir Matematika Tahun Pelajaran 2023/2024	102
2.	Rapor Pendidikan SDN Jatipulo 03	103
3.	Kisi-Kisi Ujicoba Instrumen Angket Minat Belajar.....	104
4.	Instrumen Ujicoba Angket Minat Belajar.....	105
5.	Kisi-Kisi Penelitian Instrumen Angket Minat Belajar	108
6.	Instrumen Angket Minat Belajar	109
7.	Kisi-Kisi Penelitian Instrumen Retensi Kognitif	112
8.	Instrumen Retensi Kognitif.....	119
9.	Pedoman Penskoran	123
10.	Modul Ajar Kelas Eksperimen	124
11.	Modul Ajar Kelas Kontrol	138
12.	Validasi Ahli Instrumen Retensi Kognitif	149
13.	Validasi Ahli Instrumen Angket Minat Belajar.....	151

Lampiran 2 : Hasil Ujicoba

A.	Hasil Ujicoba Validitas Instrumen Retensi Kognitif.....	153
B.	Hasil Ujicoba Reliabilitas Instrumen Retensi Kognitif	155
C.	Hasil Ujicoba Validitas Minat Belajar.....	156
D.	Hasil Ujicoba Reliabilitas Instrumen Minat Belajar	163

Lampiran 3: Hasil Penelitian

A.	Nilai Retensi Kognitif Kelas Eksperimen Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	167
B.	Nilai Retensi Kognitif Kelas Kontrol Model Pembelajaran <i>Direct Learning</i>	168
C.	Hasil Minat Belajar Kelas Eksperimen Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	169
D.	Hasil Minat Belajar Kelas Kontrol Model Pembelajaran <i>Direct Learning</i>	170

E.	Daftar Nilai Hasil Penelitian Tes Retensi Kognitif Kelas Eksperimen	171
F.	Daftar Nilai Hasil Penelitian Tes Retensi Kognitif Kelas Kontrol	172
G.	Uji Normalitas	173
H.	Data Homogenitas.....	179
I.	Uji Homogenitas (Bartlett)	180
J.	Uji Anova Dua Jalur.....	181

Lampiran 4: Surat Izin Penelitian

A.	Surat Ujicoba Instrumen.....	183
B.	Surat Izin Penelitian	184

Lampiran 5 : Surat Keterangan Telah Meneliti

A.	Surat Keterangan Ujicoba Instrumen	185
B.	Surat Keterangan Penelitian	186

Lampiran 6 : Dokumentasi

A.	Dokumentasi Validasi Data.....
B.	Dokumentasi Kelas Eksperimen.....
C.	Dokumentasi Kelas Kontrol
D.	Hasil Retensi Kognitif dan Minat Belajar Peserta Didik Nilai Tertinggi Kelas Eksperimen
E.	Hasil Retensi Kognitif dan Minat Belajar Peserta Didik Nilai Terendah Kelas Eksperimen
F.	Hasil Retensi Kognitif dan Minat Belajar Belajar Peserta Didik Nilai Tertinggi Kelas Kontrol
G.	Hasil Retensi Kognitif dan Minat Belajar Belajar Peserta Didik Nilai Terendah Kelas Kontrol.....

Lampiran 7 : Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara megungkapkan bahwa tujuan pendidikan adalah menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Sebagaimana tertuang pada hadist berikut :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

"Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim" (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih al-Jaami'ish Shaghir no. 3913). "

Hadist riwayat Ibnu Majah di atas menjelaskan tentang kewajiban setiap manusia untuk menuntut ilmu. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas seseorang dan masyarakat.

Untuk mencapai tujuan pendidikan di atas maka diperlukan suatu sistem yang dapat menuntun hal tersebut salah satunya adalah kurikulum. Seiring berkembangnya zaman, Kurikulum terus mengalami perubahan dan penyesuaian sesuai kebutuhan masyarakat. Seperti saat ini Kurikulum Merdeka sudah diimplementasikan secara meluas di wilayah Indonesia. Kurikulum Merdeka mengusung konsep “Merdeka Belajar” artinya memberikan kebebasan ke sekolah, pendidik, dan siswa untuk bebas berinovasi, mandiri dan kreatif, dimana kebebasan ini dimulai dari guru sebagai penggerak. Kurikulum Merdeka menawarkan struktur

kurikulum yang lebih fleksibel dan berfokus pada materi penting sehingga memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengajar sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Kemdikbud, 2022).

Mengingat kemajuan teknologi yang hadir dalam dunia Pendidikan, maka guru perlu mengimplementasikan pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi dan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk peserta didik, sehingga retensi kognitif peserta didik meningkat. Penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan berdampak positif bagi peserta didik, karena dapat memberikan pengalaman bermakna dan dapat diingat dalam jangka waktu panjang. Maka dari itu, Dalam menyiapkan pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Namun guru di sini hanya sebagai fasilitator dan pembimbing agar peserta didik dapat menemukan pemahaman sendiri dengan cara mereka masing-masing.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memiliki peran yang sangat penting karena tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan ilmiah, tetapi juga membentuk cara berpikir logis dan kritis yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berkонтibusи besar dalam membangun kemampuan literasi dan diukur pada asesmen nasional di kelas 5 SD. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPA sering kali mengalami tantangan terkait dengan retensi kognitif peserta didik, yaitu kemampuan peserta didik untuk mempertahankan dan mengingat informasi dalam jangka waktu yang lama. Hasil penelitian Maylatu

Nova Rieschka mengatakan bahwa selama ini pembelajaran IPA lebih menekankan pada aspek kognitif saja yang menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan (Rieschka, 2020). Dalam hal tersebut guru dianggap kurang menarik dalam menyajikan pembelajaran karena hanya menggunakan metode ceramah yang pembelajarannya masih menggunakan satu arah dan didominasi oleh guru sehingga minat belajar peserta didik tergolong rendah. Lain hal dengan pernyataan Hasibuan yang dikutip dari jurnal Fena Prayunisa dan Ahmad Dedi Marzuki bahwa kesulitan utama yang dihadapi guru adalah kekurangan alat untuk mengamati terjadinya proses IPA sehingga pembelajaran IPA yang bersifat abstrak dan sulit dipahami sehingga memberikan peluang terjadinya miskonsepsi (Prayunisa dan Marzuki, 2023).

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Anggun Zuhaida dan Yusi Riksa Yustiana bahwa Masih ada siswa yang miskonsepsi tentang materi, Kesulitan tersebut disebabkan karena masih minimnya sarana dan prasarana untuk menghadirkan pembelajaran yang nyata kepada siswa (Zuhaida dan Yustiana, 2023). Oleh sebab itu, guru perlu mengikuti pembelajaran sesuai dengan zamannya, guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menyajikan pembelajaran sehingga peserta didik aktif dalam pembelajaran. Menurut Aulia Azizah dkk mengatakan bahwa keaktifan siswa dalam kelas dibutuhkan dalam menimbulkan pengalaman belajar yang bermakna. Akibat kurangnya pengalaman bermakna dalam belajar maka dapat mengakibatkan rendahnya daya ingat siswa (Azizah et al, 2020). Rendahnya Daya ingat peserta didik akan membuat retensi kognitif pasif

terhadap materi pembelajaran sehingga mempengaruhi minat belajar peserta didik. Hal tersebut merupakan salah satu masalah yang sering dihadapi guru.

Berdasarkan rapor pendidikan tahun 2023 di SDN Jatipulo 03, munjukkan bahwa kualitas pembelajaran dan kemampuan literasi menurun dari tahun sebelumnya, artinya kualitas pembelajaran dan kemampuan literasi masih tergolong rendah meskipun skala baik. Ada beberapa penyebab hal tersebut dapat terjadi diantaranya model pembelajaran masih tradisional dan pasif sehingga rendahnya retensi informasi dalam memori jangka panjang peserta didik yang mengakibatkan kemampuan literasi peserta didik menurun. Kondisi tersebut sesuai yang dirasakan peneliti, pada saat pembelajaran langsung dikelas, guru dominan menggunakan ceramah dan metode satu arah sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat.

Selain itu guru yang kurang kreatif dalam menggunakan model pembelajaran ataupun kurangnya inovasi dapat mengakibatkan minat belajar rendah sehingga mempengaruhi retensi kognitif peserta didik, hal ini tercermin dari hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah. Karwono & Mularsih mengatakan bahwa retensi adalah kemampuan menyimpan sesuatu yang dipelajari ke dalam memori, nantinya dapat digunakan jika dibutuhkan. Selanjutnya, dikatakan retensi belajar merupakan salah satu indikator yang penting untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. (Makmur et al., 2019)

Rendahnya retensi kognitif peserta didik dalam belajar memiliki banyak faktor, salah satunya adalah kurangnya minat belajar dari diri peserta didik, guru, keluarga, maupun lingkungan sosialnya. Minat menurut Slameto adalah suatu rasa

lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan minat belajar menurut Guilford adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk (Friantini & Winata, 2019)

Pembelajaran IPA yang bermakna dan menyenangkan jika kegiatan belajar pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang kooperatif. Kooperatif berasal dari Cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Nurhadi, 2022) sedangkan menurut (Ayuni & Hidayat, 2024) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa Cooperative learning adalah pendekatan pembelajaran melibatkan peserta didik bekerja sama dalam suatu kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi ini mendorong kerja sama dalam kelompok, interaksi dan komunikasi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan guru, sehingga memungkinkan mereka untuk saling belajar dan saling mendukung.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Pendekatan ini mendorong kolaborasi, komunikasi, dan pemikiran kritis, sehingga siswa dapat saling belajar dan mengembangkan keterampilan sosial. Banyak model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan agar pembelajaran menyenangkan dan membuat peserta didik ingat dengan apa yang dipelajari. Salah satu pembelajaran kooperatif adalah *Team Games*

Tournament.

Menurut hikmah bahwa *Team Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda (Niri et al., 2023). Selain itu, Ningrum menjelaskan bahwa dalam *Team Games Tournament* peserta didik memainkan permainan akademik dengan anggota tim lainnya untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya, ada lima komponen utama dalam *Team Games Tournament*, yaitu 1) penyajian kelas, 2) belajar kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan, dan 5) penghargaan kelompok. Selanjutnya beliau mengatakan bahwa Model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengandung kelebihan seperti proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan peserta didik, mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi, hasil belajar lebih baik, dan dapat menguasai materi secara mendalam karena terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan (Aisyah et al., 2024).

Berdasarkan penilitian yang dilakukan oleh Kusumawati et al. (2023) bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournamet* terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Tempuran 1. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil rata-rata nilai pretest 73,0 dan posttest 85,8. Penelitian tersebut menggunakan desain eksperimen kuantitatif dengan pendekatan *One-Group Pre Test – Post Test Design*, Populasi yang dijadikan sampel hanya satu kelompok dengan melibatkan 20 siswa yaitu siswa kelas 1. Karena tidak adanya kelompok kontrol, ada kemungkinan bahwa perubahan hasil belajar siswa dapat

disebabkan oleh faktor-faktor lain selain dari perlakuan yang diuji seperti minat belajar siswa. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian tersebut bahwa hasil belajar siswa hanya dipengaruhi oleh perlakuan yang diuji yakni menggunakan model pembelajaran *Team Games Tounament*. Sedangkan menurut peneliti minat belajar siswa juga merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga peneliti ingin mengetahui seberapa besar *Team Games Tournamen* dan minat belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan Desain *Quasi Experimental Pretest Posttest Nonquivalent Control Group Design*, yaitu terdapat 2 kelas yang akan dijadikan sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirasa perlu untuk dilakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* dan Minat Belajar terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SD.”

B. Identifikasi Masalah

Analisis permasalahan yang didapatkan pada latar belakang diatas dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Hasil rapor mutu pendidikan di SDN Jatipulo 03 mengalami penurunan yang signifikan pada kategori kemampuan literasi.
2. Penggunaan model pembelajaran yang monoton dan kurang variatif masih terjadi di SDN Jatipulo 03.

3. Model pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik.
4. Minat belajar yang rendah pada SDN Jatipulo 03 berdampak negatif kepada kemampuan peserta didik dalam mengingat dan menyimpan materi pembelajaran (retensi kognitif)
5. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang dapat mengakomodasi gaya belajar dan kebutuhan peserta secara individual
6. Minimnya penggunaan media pembelajaran dan teknologi sebagai sarana peningkatan minat dan retensi kognitif
7. Kurangnya pendekatan pembelajaran yang menstimulasi emosi positif dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.
8. Dampak dari model pembelajaran yang kurang efektif terlihat dari rendahnya prestasi belajar dan kemampuan mengingat kembali materi secara jangka panjang.
9. Perlunya inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat retensi kognitif peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini digunakan untuk menghindari meluasnya pemecahan masalah yang dijadikan sebagai titik pemfokusan dalam pembahasan. Maka pembatasan masalah tersebut mencakup tiga variabel yaitu :

1. Lingkup penelitian ini menggunakan lima sintak model pembelajaran *Team Games Tounament* yaitu : Penyajian kelas (presentasi), mengorganisasikan

- peserta didik (pembentukan tim), Permainan (game), Turnamen (Kompetisi), dan Penghargaan.
2. Minat belajar yang tinggi dan rendah dapat diukur berdasarkan indikator berikut; perasaan senang terhadap materi pembelajaran, tingkat perhatian peserta didik, ketertarikan terhadap materi, dan keterlibatan aktif selama pembelajaran.
 3. Retensi kognitif yang diukur berdasarkan kemampuan peserta didik melakukan recall, recognition, dan reintegrative pada materi sistem pernapasan manusia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *teams games tournament* terhadap retensi kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas V SD ?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas V SD ?
3. Apakah ada interaksi antara model *teams games tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tounament* terhadap retensi kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas V SD.
2. Mengetahui apakah ada pengaruh minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas V SD.
3. Mengetahui apakah ada interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tounament* dan minat belajar peserta didik terhadap retensi kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis untuk :

1. Memperkuat landasan teori terkait pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tounament* terhadap peningkatan retensi kognitif peserta didik dalam konteks pembelajaran kooperatif.
2. Mengetahui peran minat belajar yang dapat memperkuat pengaruh model pembelajaran terhadap retensi kognitif pada mata pelajaran IPA kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Membantu sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sekaligus memperkuat kemampuan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi

pelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat memberikan panduan kepada guru atau pendidik dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tounament* yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan retensi kognitif peserta didik dikelas. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluai dan pengembangan program pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif dan berdampak positif terhadap daya ingat peserta didik.

c. Bagi Siswa

Mendorong peserta didi untuk aktif berpartisipasi dan meningkatkan minat belajar, sehingga memudahkan proses penguasaan materi dan meningkatkan prestasi akademik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Retensi Kognitif Dalam Pembelajaran

a. Pengertian Retensi

Retensi adalah keampuan untuk mengingat materi yang diajarkan dalam periode tertentu. Proses memori adalah aktivitas di otak yang disebabkan oleh adanya pengalaman di lingkungan sehari-hari, ketika proses berhenti, namun efeknya masih tersimpan di otak. Retensi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah penyimpanan atau penahanan (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2019). Pranata dan Rose mengatakan bahwa Retensi adalah banyaknya pengetahuan yang dipelajari oleh siswa yang dapat disimpan dalam memori jangka panjang dan dapat diungkapkan kembali selang waktu tertentu (Darman et al., 2019)

Walgit menyatakan bahwa ingatan merupakan alih bahasa dari memori, dengan adanya kemampuan mengingat manusia hal ini menunjukkan bahwa manusia mampu menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali apa yang pernah dialami (Ayuni & Hidayat, 2024). Retensi adalah salah satu fase dalam tindakan belajar yang menekankan pada penerimaan informasi baru dan pemindahan informasi memori jangka pendek ke memori jangka panjang. Retensi juga dapat diartikan sesuatu yang tertinggal dan akan diingat kembali

saat seseorang mempelajari sesuatu.

Menurut Santrock yang mendefinisikan ingatan sebagai retensi informasi yang diterima melalui tiga tahap, yaitu penkodean (encoding), penyimpanan (storage), dan pemanggilan kembali (retrieval) (Maulida, 2012). Dengan demikian informasi tidak akan terbuang sia-sia. Peserta didik yang hanya mempelajari suatu materi sekali akan memiliki retensi berbeda dengan peserta didik yang mempelajari materi secara berulang karena interaksi dengan suatu materi lebih banyak sehingga peluang untuk mengingat lebih lama.

Menurut Oman dkk dalam (Abdurakhman & Rusli, 2020) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi retensi seseorang, yaitu:

1) Pelajaran pada permulaan (Original Learning)

Pembelajaran permulaan sangat mempengaruhi retensi peserta didik karena jika di awal peserta didik mendapatkan kesan menyenangkan maka akan muncul minat untuk mengingat yang dipelajari.

2) Belajar melebihi penguasaan (Overlearning)

Peserta didik tidak dapat dipaksa untuk menerima semua materi dalam satu waktu karena keterbatasannya.

3) Pengulangan dengan interval waktu (Spaced Learning)

Pengulangan materi secara konsisten akan membantu peserta didik untuk meningkatkan daya ingat secara berkala.

Menurut seorang tokoh psikologi Hilgard, terdapat tiga

indikator dalam mengingat, yaitu sebagai berikut:

- a) Pertama, recall yaitu proses mengingat kembali informasi yang dipelajari di masa lalu tanpa petunjuk yang dihadapkan pada organisme (contohnya, mengingat materi pelajaran tanpa adanya pemberian contoh dari guru yang sedang diingatnya tersebut);
- b) Kedua, recognition yaitu proses mengenal kembali informasi yang sudah dipelajari melalui suatu petunjuk yang dihadapkan pada organisme (contohnya, mengingat materi pelajaran ketika melihat contoh yang diberikan guru); dan
- c) Ketiga, reintegrative yaitu proses mengingat dengan menghubungkan berbagai informasi menjadi suatu konsep atau cerita yang cukup kompleks (contohnya, ketika Anda ditanya sebuah materi, misalnya siswa akan teringat banyak hal dari penjelasan guru sebelumnya karena anda telah diberikan penjelasan oleh guru).

Selanjutnya menurut Guntara bahwa retensi yang baik merupakan kebutuhan setiap siswa untuk belajar secara maksimal, karena hasil belajar siswa di sekolah diukur berdasarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, yang prosesnya tidak terlepas dari aktivitas mengingat, maka dengan retensi yang baik siswa akan mampu mengingat, belajar dengan mudah dan mencapai hasil belajar yang

optimal (Majid, 2022).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, retensi adalah ingatan yang diterima peserta didik melalui tiga tahapan yaitu pengkodean, penyimpanan, dan pemanggilan kembali. Informasi. Tahapan pengkodean berfungsi untuk mengolah dan mengubah informasi agar dapat diterima oleh otak, kemudian informasi tersebut disimpan dalam memori untuk jangka waktu tertentu dan akhirnya dipanggil kembali saat diperlukan untuk digunakan dalam berbagai aktivitas belajar maupun penerapan pengetahuan.

b. Jenis-jenis Retensi

Santrock menyatakan bahwa terdapat tiga tipe memori yang bervariasi berdasarkan kerangka waktunya adalah memori sensoris (yang berlangsung hanya beberapa detik); memori jangka pendek (juga disebut working memory, bertahan sekitar 30 detik); dan memori jangka panjang (bertahan sampai seumur hidup) (Ningtyas, 2018), dengan penjelasan sebagai berikut :

- 1) Memori sensoris atau sensory memory mempertahankan informasi dari dunia dalam bentuk sensoris aslinya hanya selama beberapa saat, tidak lebih lama ketimbang waktu murid menerima sensasi visual, suara dan sensasi lainnya;
- 2) Memori jangka pendek adalah sistem memori berkapasitas terbatas di mana informasi dipertahankan sekitar 30 detik, kecuali informasi itu diulangi atau diproses lebih lanjut, di

mana dalam kasus itu daya tahan simpanannya dapat lebih lama. Dibandingkan dengan memori sensoris, memori jangka pendek kapasitasnya terbatas tapi durasinya relatif lebih panjang;

- 3) Memori jangka panjang adalah tipe memori yang menyimpan banyak informasi selama periode waktu yang lama secara relatif permanen. Dalam penjelasan diatas berarti kapasitas penyimpanan memori jangka panjang pada dasarnya tak terbatas.

c. Kognitif dalam Pembelajaran

Palipi mengatakan Kognitif berasal dari Bahasa latin *cognition* memiliki pengenalan yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan itu sendiri (Widodo & Nugroho, 2019). Selanjutnya Jean Piaget, mengungkapkan anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka, mereka berlatih menggunakan informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal, mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan- gagasan baru (Khoiruzzadi & Prasetya, 2021).

Vgotsky mengatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak.Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibelitas (Syarif, 2020). Menurut Kuper yang

dikutip oleh Desmita dijelaskan bahwa kognisi adalah istilah umum yang mencakup segenap mode pemahaman yakni persepsi imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran (Supriyadi & Nurpalah, 2018). Secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah Dalam hubungannya dalam satuan pembelajaran, ada dua ranah kognitif yaitu kognitif tinggi dan kognitif rendah.

Ranah kognitif tinggi merupakan hasil belajar untuk berfikir sehingga akan mudah memahami dan meyakini materi-materi yang diberikan kepada peserta didik serta mampu memahami moral-moral dan nilai-nilai yang terkandung dalam materi, sedangkan peserta didik yang mempunyai kognitif rendah, akan sulit memahami materi yang diberikan. Aspek kognitif menjadi aspek utama dalam banyak kurikulum Pendidikan dan menjadi tolak ukur penilaian perkembangan anak (Widodo & Nugroho, 2019).

Menurut Bloom ranah kognitif ada enam aspek, yaitu aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian (Putra et al., 2024) (Il- & Th, 2017), dengan uraian sebagai berikut :

- 1) Aspek Pengetahuan, dalam jenjang kemampuan ini, seseorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya suatu konsep, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakananya

- 2) Aspek Pemahaman, peserta didik dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkannya dengan hal-hal yang lain.
- 3) Aspek Penerapan, kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, metode-metode, prinsip-prinsip, rumus- rumus, teori-teori, dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret; mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode yang digunakan pada suatu kasus atau problem yang konkret dan baru, yang dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang belum dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem yang baru.
- 4) Aspek Analisis, kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik, yang dinyatakan dengan penganalisaan bagian- bagian pokok atau komponen-komponen dasar dengan hubungan bagian-bagian itu.
- 5) Aspek Sintesis, emampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola yang baru, yang dinyatakan dengan membuat suatu rencana, yang menuntut adanya kriteria untuk menemukan pola dan struktur organisasi yang dimaksud.

- 6) Aspek Mencipta, kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide; mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal dan mempertanggungjawabkan pendapat itu berdasarkan kriteria tertentu, yang dinyatakan dengan kemampuan memberikan penilaian terhadap sesuatu.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa ranah kognitif merupakan pengetahuan yang dimiliki seseorang tentang sesuatu, yang diperoleh melalui proses berpikir yang aktif dan sistematis. Proses kognitif melibatkan berbagai tahapan mulai dari memperoleh informasi baru, menyimpan informasi tersebut dalam memori, serta kemampuan untuk mengingat kembali informasi tersebut ketika dibutuhkan. Pada tingkat tinggi, proses kognitif melibatkan kemampuan menalar yaitu menggunakan logika dan penalaran untuk membuat kesimpulan atau mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh. Dengan demikian, ranah kognitif tidak hanya berkaitan dengan pengumpulan pengetahuan, tetapi juga dengan kemampuan untuk mengolah, meninterpretasikan, dan menerapkan informasi dalam situasi nyata. Proses ini dalam pembelajaran sangat penting karena melalui ranah kognitif, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam dan kemampuan berpikir kritis yang akan menunjang keberhasilan akademik.

d. Retensi Kognitif

Retensi kognitif adalah ingatan memori dari seseorang dalam jangka pendek ke jangka panjang terkait dengan ilmu pengetahuan yang didapatkan melalui aktifitas, memperoleh, mengingat, menganalisis, memahami, menilai, dan juga menalar. Retensi kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan mengingat konsep setelah selang beberapa waktu atau penyimpanan informasi yang diperoleh dalam kemampuan memori yang melibatkan tiga proses utama yaitu, memasukkan (encoding), penyimpanan (storage) dan pemanggilan kembali (recall) yang disimpan dalam jangka waktu panjang (long term memory) (Musdalifah, 2019).

Memori dibagi menjadi dua jenis utama, yaitu retensi jangka pendek dan jangka panjang. Memori jangka pendek atau memori kerja paling baik didefinisikan dalam “tujuh ajaib, plus atau minus dua” Hukum Miller di mana orang mampu mengingat nomor telepon yang baru saja dibaca hanya dalam hitungan detik (Brown, 2014).

Landauer dan Bjork (1978) adalah psikolog pertama yang menguji siswa yang mencoba mengingat nama wajah pada kartu yang telah disusun sebelumnya dengan bantuan teknik “pengulangan spasi”. Dalam eksperimen ini mereka mencoba membandingkan tingkat retensi dan menyimpulkan bahwa mengingat kata-kata dalam jarak yang diperluas (meningkatkan jeda di antara setiap pengulangan) menghasilkan tingkat retensi yang lebih tinggi. Dalam eksperimen

yang digunakan oleh Ulf Schuetze terbukti bahwa mengulang kata sebanyak empat kali menghasilkan tingkat ingatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan mengulanginya sebanyak tiga kali (Ulf Schuetze,2015).

Dalam teori kognitif banyak memusatkan perhatiannya pada konsepsi bahwa perolehan dan retensi pengetahuan baru merupakan fungsi dari struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik. Menurut Ausubel, peserta didik akan belajar dengan baik jika isi pelajaran (instructional content) sebelumnya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada peserta didik (advance organizer). Dengan demikian, mempengaruhi pengaturan kemajuan belajar peserta didik. Advance organizer adalah konsep atau informasi umum yang mewadahi semua isi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik (Nurhadi, 2022). Maka dari itu untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengaitkan pengalaman atau informasi baru dengan setruktur kognitif yang telah dimiliki si belajar. Pemahaman dan retensi akan meningkat jika materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke kompleks.

Berdasarkan pendapat diatas, Retensi kognitif adalah kemampuan seseorang untuk menyimpan dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Proses ini melibatkan beberapa tahap penting, yaitu pengkodean informasi saat pertama kali diterima, penyimpanan

informasi tersebut dalam memori, dan pemanggilan kembali informasi saat dibutuhkan. Retensi kognitif sangat dipengaruhi oleh bagaimana materi disajikan dan minat belajar peserta didik. Dengan metode pembelajaran yang menarik dan memotivasi, kemampuan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi dapat meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan agar retensi kognitif peserta didik dapat optimal, sehingga berdampak positif pada keberhasilan belajar.

2. Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Surjani Wonorahardjo bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering disebut dengan sains. Sains berasal dari kata latin “*scientia*” yang artinya adalah: (a) pengetahuan tentang atau tahu tentang; (b) pengetahuan, pengertian, paham yang benar dan mendalam, namun Samatowa mengatakan bahwa secara bahasa, IPA berasal dari bahasa Inggris yaitu *natural science*. Natural berarti alamiah serta berhubungan dengan alam, sedangkan science berarti ilmu pengetahuan. Dengan begitu, IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi di alam (Nugraha, 2018). Jadi secara singkat, IPA dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang alam semesta beserta segala isinya

Menurut Ahmad bahwa pembelajaran IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta

menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. (Celsie Carolien et al., 2023). Selanjutnya Irsan mengatakan bahwa pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPA atau sains merupakan salah satu pembelajaran yang mendukung peranan yang sangat penting karena sains dapat memberikan bekal peserta didik dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era digital, dengan begitu melalui pembelajaran IPA diharapkan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi kemajuan IPTEK melalui pembelajaran literasi sains (Irsan, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas memang benar bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang berbagai fenomena alam yang mempunyai 4 unsur utama yakni, sikap, proses, produk dan aplikasi yang oleh para ilmuwan dipelajari secara terorganisir serta sesuai dengan prinsip-prinsip ilmiah sehingga melahirkan suatu pengetahuan alam secara holistik.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Menurut BSNP (2006:484) mata pelajaran IPA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadapan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yangbermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA. Adapun tujuan

pembelajaran IPA di SD menurut Muslichah adalah “Untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah membuat keputusan, mengembangkan gejala alam, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif” (Ekawati & Ekapti, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA itu sendiri memiliki kedudukan yang penting.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Pada kurikulum IPA Sekolah Dasar terdapat ruang lingkup bahan kajian yang meliputi aspek-aspek: (1) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu: manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan; (2) benda/materi, sifat-sifat kegunaannya meliputi benda cair, padat dan gas; (3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana; dan (4) bumi dan alam semesta meliputi; tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit. Dari beberapa ruang lingkup bahan kajian materi di atas sangat cocok untuk menggunakan pengembangan multimedia interaktif (Egok & Hajani, 2018). Dengan demikian, peneliti akan membahas materi makhluk hidup yaitu manusia tentang sistem pernafasan pada manusia pada kelas V.

d. Fungsi Pembelajaran IPA

Adapun fungsi pelajaran IPA menurut Putu Yulia Angga Dewi dkk sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaranmengenai berbagai jenis

lingkungan alam dan Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI lingkungan buatan dalam hubungannya dengan pemanfaatanya dalam kehidupan sehari-hari bagi manusia.

- 2) Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan IPA, teknologi dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.
- 3) Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna serta keterkaitan dengan kemajuan IPTEK, keadaan lingkungan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan pelestariannya (Dewi et al., 2020).

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Hilgart menjelaskan : "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*"(Awalludin, 2018). Minat adalah kecenderungan yang terus menerus untuk memperhatikan dan menikmati kegiatan yang dijalankan tanpa sebuah beban. Hal tersebut sejalan dengan Djali bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Putri et al., 2019). Sementara menurut Sukardi bahwa minat merupakan suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan seseorang akan sesuatu hal berupa kegiatan atau aktivitas (Situmorang et al., 2021). Selain itu pendapat yang sama dikeluarkan oleh Hadist dan Nurhayati bahwa minat merupakan suatu ketertarikan yang diwujudkan oleh seseorang pada suatu objek yang disenangi (Muhria &

Yasika Majalengka, 2020). Artinya siswa menjalani kegiatan proses pembelajaran dengan perhatian dan fokus yang penuh sehingga siswa dapat menikmati setiap proses pembelajaran dengan rasa senang tanpa ada unsur keterpaksaan.

Menurut Sadirman bahwa minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara dari situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan -kebutuhan sendiri (Marbun & Pasaribu, 2021). Dari pernyataan tersebut, pelaksanaan proses pembelajaran yang disajikan oleh guru harus memenuhi dan sesuai dengan kebutuhan belajar yang diinginkan oleh siswa. Sementara menurut pernyataan Hidi bahwa minat dapat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang diantaranya perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Dores et al., 2019), hal tersebut dapat diartikan bahwa ketika siswa memiliki perhatian yang baik dalam sebuah pembelajaran maka siswa akan menaati kesepakatan kelas yang telah dibuat bersama sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar yaitu keinginan yang kuat terhadap pikiran dan perhatian penuh untuk memperoleh pengetahuan dalam mencapai pemahaman pada sebuah pembelajaran. Dari keterangan di atas, maka dapat dilihat bahwa minat belajar peserta didik dikelas sangat penting khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

b. Fungsi Minat Belajar

Menurut hidayat dalam jurnal (Pratiwi, 2017) bahwa minat berhubungan erat dengan sikap kebutuhan seseorang dan mempunyai fungsi sebagai berikut :

- 1) Sumber minat yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat.
- 2) Minat mempengaruhi bentuk intensitas apresiasi anak. Ketika anak mulai berpikir tentang pekerjaan mereka di masa yang akan datang, semakin besar minat mereka terhadap kegiatan di kelas atau di luar kelas yang mendukung tercapainya aspirasi itu.
- 3) Menambah kegairahan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. Anak yang berminat terhadap suatu pekerjaan atau kegiatan, pengalaman mereka jauh lebih menyenangkan dari pada mereka yang merasa bosan.

c. Ciri-ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri, menurut Elizabeth Hurlock dalam jurnal (Mahdalena, 2022) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar yaitu :

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar adalah

salah satu penyebab meningkatnya minat pada diri seseorang.

- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar yaitu faktor yang sangat berharga, karena tidak semua orang bisa menikmatinya.
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin di sebabkan oleh keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya sangat memengaruhi, karena jika budaya sudah mulai luntur maka minat juga akan ikut luntur.
- 6) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya jika suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang dan akhirnya dapat diminatinya.
- 7) Minat berbobot egosentrис. Artinya yaitu bila seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikiya.

d. Indikator Minat Belajar

Syahputra dalam jurnal (Solehah et al., 2022) mengatakan bahwa minat belajar dapat dilihat dari aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti: perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalannya dan yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada, Jadi minat belajar merupakan suatu rasa ketertarikan terhadap aktivitas belajar yang di pengaruhi oleh

faktor dalam diri sendiri ataupun faktor dari luar diri sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian (Solehah et al., 2022) yang mencangkup indikator minat belajar yaitu perasaan senang, konsentrasi atau perhatian dan ketertarikan yang diuraikan sebagai berikut:

1) Perasaan Senang

Menurut Suryabrata mengemukakan bahwa perasaan sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf. Tiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya berkaitan dengan fungsi mengenal artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu, yang dimaksud dengan perasaan disini perasaan senang atau perasaan tertarik. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap positif.

2) Perhatian

Perhatian muncul pada diri seseorang apabila melihat sesuatu kejadian atau objek yang menarik sehingga perhatian tersebut tertuju pada suatu objek. Slameto mengatakan bahwa perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Sedangkan menurut Suryabrata, perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah

kegiatan yang dilakukan seseorang sesuai dengan rangsangan yang datang dari lingkungan dengan kesadaran dari sendiri dalam suatu aktivitas yang dilakukan.

3) Ketertarikan

Rasa tertarik muncul ketika kita melihat sesuatu yang menarik perhatian kita dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang yang membuat rasa takut itu muncul pada diri seseorang. Menurut Suryabrata, perasaan didefinisikan sebagai suatu gejala psikis yang bersifat suatu subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala menganal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf. Sedangkan menurut Sugono, tertarik adalah keadaan atau peristiwa tertarik. Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa rasa tertarik adalah peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang dalam hubungan peristiwa mengenal dan bersifat subjektif.

4) Keterlibatan

Keterlibatan aktif tercermin dari partisipasi peserta didik dalam berbagai aktivitas belajar, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini meliputi keaktifan dalam diskusi, pengeroaan tugas, atau kontribusi dalam kegiatan pembelajaran lainnya. Misalnya, peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan, berkolaborasi dalam proyek kelompok, atau melakukan presentasi di depan kelas

b. Faktor-Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Retensi Kognitif peserta didik yang baik sangat bergantung pada sebuah

minat. Dalam jurnal (Zaki Al Fuad & Zuraini, 2016) ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat yaitu faktor dari dalam diri siswa dan lingkungannya, dengan penjabaran sebagai berikut:

Faktor dalam diri siswa, yang terdiri dari:

- 1) Aspek jasmaniah : mencakup kondisi fisik siswa atau kesehatan jasmani mereka. Kondisi fisik yang baik berkontribusi pada keberhasilan belajar dan mempengaruhi minat belajar. Namun, gangguan kesehatan fisik, terutama yang berkaitan dengan penglihatan dan pendengaran, dapat secara otomatis mengurangi minat belajar.
- 2) Aspek Psikologis (kejiwaan): menurut Sardiman dalam jurnal Imelda Kusuma menjelaskan bahwa faktor psikologis meliputi : perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat,dan motif.

Faktor dari luar siswa, meliputi:

- a) Keluarga: termasuk hubungan keluarga, lingkungan rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.
- b) Sekolah: yang mencakup pendekatan pembelajaran, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber, media, dan hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya, dan staf sekolah, serta berbagai kegiatan kokurikuler.
- c) Lingkungan Masyarakat: yang mencakup hubungan dengan teman bergaul, kegiatan masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal.

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa faktor-faktor dari dalam dan dari luar siswa saling berkaitan dalam menumbuhkan minat belajar.

4. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

a. Pembelajaran *Cooperative Learning*

Joyce mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Yazidi, 2014). Pada jurnal yang sama Sani mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual prosedural yang sistematis berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan belajar (Yazidi, 2014).

Riswati dkk mengatakan bahwa Salah satu cara yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Fauzia, 2022). Dengan menciptakan model pembelajaran yang beragam, maka dapat meningkatkan standar dan kompetensi pendidikan (Khoirunnisa & Amaliyah, 2023).

Berdasarkan definisi di atas model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik yang memiliki tahapan (sintaks) dalam pembelajaran. Dengan demikian Pembelajaran perlu dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru harus

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang membuat peserta didik aktif di kelas yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif. Slavin mengatakan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara kelompok dimana siswa dalam satu kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang untuk memahami yang disampaikan oleh guru, dengan menggunakan model kooperatif dalam pembelajaran di kelas, keuntungan-keuntungannya yang diperoleh antara lain; 1) meningkatkan hasil belajar siswa, 2) memajukan kerja sama kelompok, 3) terdapat toleransi antar siswa yang kemampuan akademiknya rendah, 4) meningkatkan tingkat kepercayaan diri siswa, 5) menumbuhkan semangat siswa untuk belajar berpikir memecahkan masalah dan mengaplikasikan pengetahuan dan keahlian (Sudarsana, 2018).

Menurut Afandi dkk bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, menfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya (Hasanah & Himami, 2021). Berdasarkan beberapa

penelitian di atas menunjukan bahwa pembelajaran kooperatif inilah yang akan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik dapat saling mengajari, metode ini membantu menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan mendorong rasa tanggung jawab bersama untuk mencapai retensi kognitif peserta didik.

b. *Team Games Tournament*

Team Games Tournament merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan sehingga memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Eviliyanida, 2022). Dalam pembelajaran *Team Games Tournament* peserta didik dapat berperan sebagai tutor sebaya dan siswa diajak untuk dapat mengikuti games serta tournament yang akan memberikan peniaian atau skor dan juara kepada kelompok. (Sitanggang et al., 2023).

Penyataan tersebut sejalan dengan para peniliti dalam jurnal (Khoirunnisa & Amaliyah, 2023) bahwa Fokus model pembelajaran *Team*

Games Tournament adalah pada kegiatan pemecahan masalah siswa secara kooperatif, sumber belajar, dan pembelajaran kelompok. Pendekatan pembelajarannya memerlukan modifikasi tujuan pembelajaran dari sekadar menyampaikan informasi menjadi pengetahuan yang konstruktif oleh individu melalui pembelajaran kelompok. Dengan demikian guru berharap dapat merangsang daya pikir siswa untuk melatih kemampuan tertentu, agar tidak bosan dan meningkatkan retensi kognitif peserta didik terutama pada mata pelajaran IPA kelas V SD.

Menurut Shoimin, model *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang berbentuk *game* atau permainan memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif, sehingga tidak hanya membuat peserta didik berkemampuan akademis tinggi yang lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga dapat ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya (Nurhayati et al., 2022).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan retensi kognitif peserta didik, sehingga menjadikan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. *Team Games Tournament* dapat dijadikan sebuah rekomendasi dalam memilih model pembelajaran khusunya pada mata pelajaran IPA.

c. Langkah-langkah Pembelajaran *Team Games Tournament*

Menurut Slavin dalam jurnal (Rahmantika Hadi, 2024) bahwa komponen-komponen dalam model *Team Games Tournament* yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

- 1) Presentasi kelas, dalam presentasi guru memperkenalkan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung atau mendiskusikan kelas. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru agar nantinya dapat membantu siswa dalam mengikuti game dan turnamen.
- 2) Kelompok terdiri 4-5 orang yang heterogen, tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti game dan turnamen dengan sebaik-baiknya. Diharapkan tiap anggota kelompok melakukan hal yang terbaik bagi kelompoknya dan adanya usaha kelompok melakukan untuk membantu anggota kelompoknya sehingga dapat meningkatkan kemampuan akademik dan menumbuhkan pentingnya kerjasama diantara siswa serta meningkatkan rasa percaya diri.
- 3) Game (permainan), permainan (game) dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Game dimainkan dengan meja yang berisi tiga siswa yang diwakili tiga kelompok yang berbeda. Siswa mengambil kartu bernomor dan berusaha untuk

menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor. Aturannya membolehkan pemain untuk menantang untuk menjawab yang lain.

- 4) Tournament (kompetisi), biasanya tournament diselenggarakan akhir minggu, setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikan tugas-tugasnya. Untuk tournamenpertama guru mengelompokkan siswa dengan kemampuan serupa yang mewakili tiap timnya. Kompetisi ini merupakan sistem penilaian kemampuan perorangan. Kompetisi ini juga memungkinkan bagi siswa semua level di penampilan sebelumnya untuk memaksimalkan nilai kelompok mereka menjadi terbaik.
- 5) Penghargaan kelompok (rekognisi tim), setelah mengikuti game dan tournament, setiap kelompok akan memperoleh poin. Rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari game dan tournament akan digunakan sebagai penentu penghargaan kelompok. Jenis penghargaan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, dan sebagainya.

d. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran *Team Games Tournament*

Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* mempunyai kelebihan dan kelemahan antara lain:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament*:
 - a) Model pembelajaran *Team Games Tournament* tidak membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang

berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

- b) Dengan model pembelajaran model Pembelajaran *Team Games Tournament*, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
 - c) Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
 - d) Dalam pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.
- 2) Kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament*:
- a) Membutuhkan waktu yang lama
 - b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok dengan model ini
 - c) Guru harus mempersiapkan dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja kelompok, dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah. (Robert Slavin, 2019)

B. Penelitian Relevan

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	(Rahmantika Hadi, 2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Algodoor Terhadap Hasil Belajar Momentum dan Impuls.	Kedua penelitian ingin mengetahui pengaruh penggunaan metode <i>Team Games Tournament (TGT)</i> dalam upaya peningkatan hasil belajar pada siswa. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan metode pembelajaran TGT, yang mana siswa cenderung aktif dalam pembelajaran, saling bekerja sama, dan bertanggung jawab.	Variabel kedua penelitian bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dan munculnya retensi kognitif dengan metode <i>Team Games Tournament (TGT)</i> . Namun, penelitian tersebut menggunakan bantuan media Algodoor dalam simulasi pembelajaran Fisika sehingga menarik perhatian secara visual.
2	(Farikhah et al., 2023)	Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar.	Ingin mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i> terhadap hasil belajar kognitif pada siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa adanya pengaruh terhadap model pembelajaran TGT	Pada penelitian tersebut menggunakan alat bantu media Ludo dalam proses pembelajaran terhadap siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ialah melaksanakan pembelajaran IPA pada siswa SD dengan media

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media Ludo.	yang bervariasi.
3.	(Primandari et al., 2019)	Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan Stad Dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD.	Untuk melihat pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa yang mana kedua penelitian ini mempunyai kesamaan pada objek penelitian yaitu terhadap siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan rata-rata 62 menjadi 87.	Penelitian tersebut menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria (MIC). Pada penelitian yang akan dilakukan ialah hanya menggunakan model pembelajaran tipe TGT.
4.	(P. T. Lestari et al., 2023)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.	Penelitian yang dilakukan ialah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar aspek kognitif siswa melalui <i>Team Games Tournament</i> yang dilakukan saat materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut, hasil yang didapatkan ialah metode pembelajaran TGT	Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian tersebut adalah jenis eksperimen dengan rancangan penelitian tipe <i>one group pretest posttest design</i> . Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan ialah Quasi Experimental Pretest Posttest Nonquivalent

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa dan kegiatan pembelajaran TGT yang dilakukan secara <i>online</i> berkategori sangat baik.	Control Group Desaign
5.	(N. I. Lestari et al., 2022)	Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa.	Untuk mengetahui pengaruh yang dihasilkan dari model pembelajaran <i>TGT</i> pada materi pembelajaran yaitu berupa hasil belajar dan peningkatan retensi kognitif siswa. Metode pembelajaran TGT dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa berdasarkan penilitian yang telah dilakukan terhadap 20 jurnal penelitian.	Metode penelitian yang dilakukan oleh penelitian tersebut ialah menggunakan jenis penelitian dengan Teknik meta analisis, yang mana merupakan metode telaah sistematis yang disertai teknik statistik untuk menghitung Kesimpulan beberapa hasil penelitian. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ialah tidak melakukan perbandingan dari jurnal-jurnal, melainkan terjun langsung untuk melakukan penelitian terhadap sampel.
6.	(Kasmayanti et al., 2023)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Turnament</i> (TGT) Dengan	Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh model	Penelitian tersebut menggunakan alat bantu media

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Menggunakan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Biologi Siswa Kelas VII.	pembelajaran <i>Team Games Tournamnet (TGT)</i> terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa, seperti penelitian yang akan dilakukan. Hasil yang didapat dari penelitian tersebut, terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa dengan metode belajar <i>TGT</i> .	<i>Flashcard</i> dalam penerapan metode pembelajaran tipe <i>TGT</i> , sedangkan penelitian yang akan dilakukan tidak menggunakan media tersebut.
7.	(Astuti et al., 2022)	Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif <i>Learning Team Games Tournament (TGT)</i> pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.	Kedua penelitian ini menggunakan metode pembelajaran yang sama <i>TGT</i> untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar anak dan retensi kognitif. Penelitian tersebut membuktikan bahwa terjadi peningkatan terhadap keaktifan belajar bagi siswa yang cerdas maupun siswa yang kemampuan akademiknya lebih rendah, sehingga model pembelajaran <i>TGT</i> ini efektif untuk diterapkan.	Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian saya ialah eksperimen model pembelajaran <i>TGT</i> hanya dilakukan pada satu kelas saja, sedangkan penelitian saya akan melakukan eksperimen kepada dua kelompok belajar sehingga hasil akhir dari model pembelajaran <i>TGT</i> dapat terlihat secara signifikan.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V SD di SDN Jatipulo 03 berdasarkan hasil observasi, peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika dalam proses pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan retensi kognitif peserta didik. selanjutnya, minat belajar peserta didik tergolong rendah dalam mengikuti pembelajaran, situasi terlihat dari banyaknya siswa yang kurang bersemangat dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan saat berada didalam kelas. Dengan terjadinya hal tersebut, maka dapat mengakibatkan siswa kurang menunjukkan tanggung jawab dan kerja sama pada saat kerja kelompok, hal ini terlihat ketika hanya sedikit peserta didik ikut berkontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, ditemukan banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi yang disebabkan rendahnya retensi kognitif sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang tergolong rendah.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting, sehingga perlu dirancang agar dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dari segala aspek. Guru yang hanya menggunakan model pembelajaran *direct learning* biasanya salah satu penyebab proses pembelajaran yang dianggap membosankan bagi siswa karena pembelajaran berpusat pada guru. Dalam hal ini guru mempunyai peran penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas agar peserta didik dengan mudah memahami materi pembelajaran. Kualitas

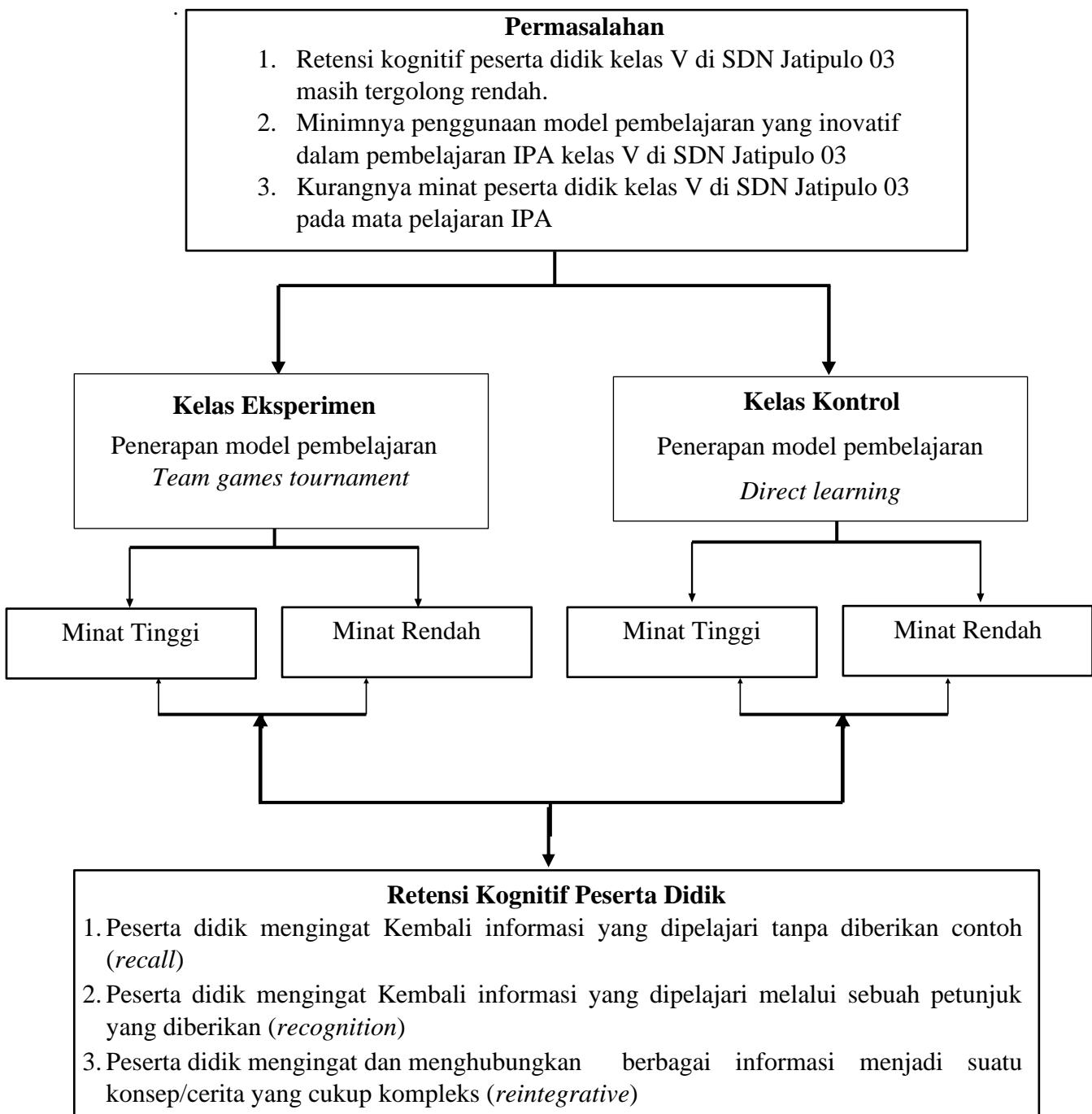
pembelajaran akan terpenuhi dengan baik tidak hanya tergantung pada materi ajar ataupun saran pendukung tetapi sangat ditentukan oleh peran guru sebagai agen pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Guru yang mampu berpikir kreatif dan menciptakan inovasi akan menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, hal tersebut sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik saat ini. Memberikan motivasi untuk partisipasi aktif dalam pembelajaran akan menumbuhkan minat belajar tinggi pada peserta didik. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa memenuhi kebutuhan belajar peserta didik agar terciptanya suasana belajar yang menarik dan menyenangkan maka guru perlu untuk menggunakan model pembelajaran yang variatif. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan uraian diatas adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Pada model pembelajaran *Team Games Tournament* sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreativitas. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* peserta didik belajar dalam kelompok, setiap kelompok memiliki peran dan tanggung jawab terhadap keberhasilan tim, dengan terbentuknya kelompok yang heterogen peserta didik belajar menghargai perbedaan kemampuan dan saling membantu, hal ini dapat membantu melatih kerja sama dan tanggung jawab peserta didik. *Team Games Tournament* memastikan bahwa semua siswa terlibat secara aktif, dalam turnamen, peserta didik bergiliran berkompetisi sehingga masing-masing berkontribusi terhadap skor tim.

Berdasarkan uraian diatas bahwa dengan adanya unsur permainan dan kompetisi menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan menantang. Peserta didik merasa termotivasi untuk belajar lebih baik agar dapat membantu kelompok meraih skor tertinggi, dan ketika motivasi dalam belajar terpenuhi dengan baik maka minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran akan meningkat. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dinamika kelompok, hal tersebut dapat membantu guru mengelola kelas secara efektif. Dengan begitu, model pembelajaran *Team Games Tournament* sangat baik digunakan dalam penelitian ini karena banyak memberikan keuntungan dalam proses pembelajaran bagi dari aspek kognitif, afektif maupun sosial.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang menumbuhkan minat belajar tinggi, dalam penilitian ini diberharapkan peserta didik mampu meningkatkan retensi kognitif secara optimal.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dan
Minat Belajar terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran
IPA Kelas V di SDN Jati Pulo 03

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, adapun pengajuan hipotesis dalam penelitian ini, ialah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V di SDN Jatipulo 03
2. Ada pengaruh minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V di SDN Jatipulo 03
3. Ada interaksi antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V di SDN Jatipulo 03

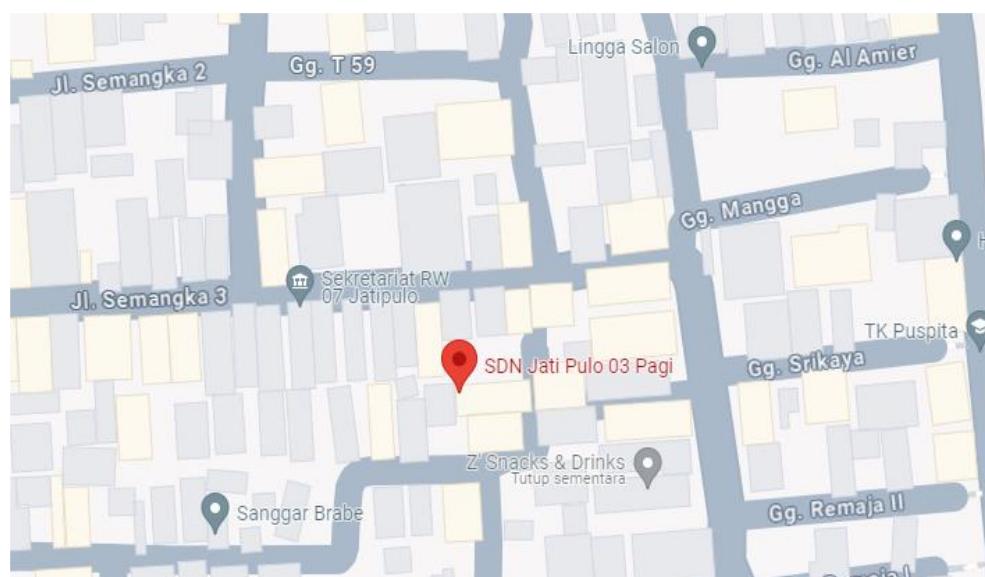
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jati Pulo 03, yang beralamat di Jalan Semangka II No. 34 RT. 006 RW.07, Kelurahan Jati Pulo, Kecamatan Palmerah, Kota Administrasi Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta, Kode Pos 11430.



Gambar 3.1 Peta SDN Jati Pulo 03

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (genap) tahun pelajaran 2024/2025 pada kelas V di SDN Jatipulo 03, Jakarta Barat. Berikut merupakan jadwal kegiatan pada penelitian ini:

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

B. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi experimental design* menggunakan bentuk analisis data secara kuantitatif. Menurut Sugiyono bahwa metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Suwarsa, 2021).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain faktorial 2×2 . Dalam desain ini ada dua variabel bebas yang masing-masing terdapat dua macam yaitu : (1) pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model pembelajaran *direct learning*. (2) minat belajar yang terdiri dari minat tinggi dan minat rendah. Sedangkan variabel terikatnya adalah retensi kognitif IPA kelas V SD di SDN Jati Pulo 03.

Untuk memperoleh data variabel bebas yaitu minat belajar menggunakan instrument berupa angket yang mencirikan minat belajar tinggi atau minat belajar rendah berdasarkan skor yang diperoleh siswa. Sedangkan untuk memperoleh data variabel terikat menggunakan instrument soal yang berisi tentang pembelajaran IPA yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Struktur desain penelitiannya dapat

dilihat sebagai berikut :

Tabel 3.2
Desain Penelitian Faktorial 2 x 2

Minat Belajar	Model Pembelajaran	
	<i>Team Games Tournament</i> (A ₁)	<i>Direct learning</i> (A ₂)
Tinggi	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan:

A₁ : Kelompok kelas menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*

A₂ : Kelompok kelas menggunakan model pembelajaran *direct learning*

B₁ : Kelompok peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi

B₂ : Kelompok peserta didik yang memiliki minat belajar rendah

A₁B₁ : Kelompok kelas yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dengan minat belajar tinggi

A₁B₂ : Kelompok kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan minat belajar rendah

A₂B₁ : Kelompok kelas yang menggunakan model pembelajaran *direct learning* dengan minat belajar tinggi

A₂B₂ : Kelompok kelas yang menggunakan model pembelajaran *direct learning* dengan minat belajar rendah

2. Bentuk Penelitian Kuantitatif

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dalam bentuk

analisis data secara kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam (Mustafa, dkk, 2022), Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Mustafa et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian rancangan kelompok kontrol yang tidak sama (*non-equivalent control group design*). Rancangan *non-equivalent control group design* dalam penelitiannya, subjek atau partisipannya tidak dipilih secara acak untuk diikutsertakan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Abraham & Supriyati, 2022).

Kelas eksperimen dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *direct learning*. Peneliti melakukan pegendalian pada penelitian terhadap kedua kelas tersebut di waktu yang sama untuk meminimalisir varians variabel lainnya yang tidak diinginkan. Materi pembelajaran yang diberikan juga sama yaitu sistem pernafasan pada manusia di kelas V (lima). Secara keseluruhan, kelas eksperimen dengan kelas kontrol diperlakukan sama, hanya model pembelajaran saja yang diterapkan berbeda.

Tabel 3.3 Alur Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nama Sekolah	SDN Jatipulo 03	SDN Jatipulo 03
Kelas	VB	VA
Nama Guru	Rifa Misrita, S.Pd	Yuli Gafrina, S.Pd.
Jumlah Peserta didik	27	27
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam	Ilmu Pengetahuan Alam
Materi Pelajaran	Sistem Pernapasan Manusia	Sistem Pernapasan Manusia
Model Pembelajaran	<i>Team Games Tournament</i>	<i>Direct Learning</i>
Langkah-Langkah Pembelajaran Kegiatan Awal	<p>Kegiatan Awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pelajaran b. Peserta didik dan guru melakukan presensi c. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan pengecekan persiapan belajar peserta didik. d. Peserta didik dan guru bersama-sama menyanyikan laulu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang siswa sebagai drigen. e. Peserta didik menyimak guru dalam menyampaikan lingkup materi, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti pembelajaran. f. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking 	<p>Kegiatan Awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pelajaran b. Peserta didik dan guru melakukan presensi c. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan pengecekan persiapan belajar peserta didik. d. Peserta didik dan guru bersama-sama menyanyikan laulu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang siswa sebagai drigen. e. Peserta menyimak guru dalam menyampaikan lingkup materi, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti pembelajaran. f. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking
Langkah-Langkah Pembelajaran Kegiatan Inti	<p>Kegiatan Inti :</p> <p>Penyajian Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menyimak materi pembelajaran yang disajikan guru melalui video, demonstrasi, gambar ataupun media pembelajaran lainnya. 	<p>Kegiatan Inti :</p> <p>Mendemonstrasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik memperhatikan guru mendemonstrasikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan sistem pernapasan manusia

	<p>b. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan diskusi terkait materi yang telah disajikan guru sebelumnya.</p> <p>c. Peserta didik yang masih belum paham diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi sistem pernapasan manusia.</p> <p>Pembentukan Tim</p> <p>d. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen.</p> <p>Permainan</p> <p>e. Peserta didik diberikan arahan terkait alur dan aturan permainan dalam turnamen yang akan dilakukan.</p> <p>f. Peserta didik dalam tim belajar bersama, berdiskusi, mengerjakan tugas-tugas tentang materi sistem pernapasan manusia untuk memperkuat pemahaman materi.</p> <p>Turnamen</p> <p>g. Peserta didik berbagai tim berkompetisi dalam permainan kuis atau tantangan dengan materi sistem pernapasan manusia. Hasil dari turnamen akan dikumpulkan sebagai penilaian</p> <p>Penghargaan :</p> <p>h. Kelompok dengan skor tertinggi dalam turnamen akan mendapatkan penghargaan berupa pujian ataupun lainnya sebagai bentuk apresiasi.</p>	<p>b. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>c. Peserta didik bersama guru menguraikan cara penyelesaian soal cerita yang telah diberikan.</p> <p>Membimbing Pelatihan</p> <p>d. Peserta didik diberikan soal latihan.</p> <p>e. Peserta didik dengan kemampuan di bawah rata-rata secara berkelompok dan individual dibimbing oleh guru.</p> <p>Pemberian Umpulan Balik</p> <p>f. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal, guru dan peserta didik bersama-sama menjawab soal yang diberikan.</p> <p>g. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>h. Peserta didik dan guru menyelesaikan persoalan dengan menguraikan cara penyelesaiannya dari pertanyaan yang diungkapkan salah seorang peserta didik.</p> <p>Memberi Kesempatan untuk Pelatihan Lanjutan</p> <p>i. Guru memberikan tugas tambahan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah.</p> <p>j. Peserta didik mencermati setiap soal latihan yang diberikan oleh guru.</p>
--	--	--

Langkah-Langkah Pembelajaran Kegiatan Penutup	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> k. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan l. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran terkait sistem pernafasan manusia. m. Peserta didik melakukan penilaian rentensi kognitif melalui pengerjaan evaluasi berupa soal n. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan datang o. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan ice breaking dan ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas 	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan b. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. c. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya d. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
Hasil yang diharapkan	Adanya peningkatan retensi kognitif peserta didik kelas V di SDN Jatipulo 03	

Tujuan model penelitian ini digunakan oleh peneliti yaitu untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik. Peneliti telah menentukan variabel penelitian, yaitu sebagai berikut:

Variabel bebas : Model pembelajaran *Team Games Tournament*

Variabel bebas : Minat belajar

Variabel terikat : Retensi kognitif

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono dalam penelitian yang telah dilakukan oleh (Amin, dkk, 2021) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang ada dalam

penelitian. Wilayah ini meliputi tentang objek atau subjek yang bisa ditarik kesimpulannya (Amin et al., 2021). Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN Jati Pulo 03 tahun pelajaran 2024/2025.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini diambil dari populasi dengan teknik *sampling jenuh*. Menurut Siyoto & Sodik dalam (Pratiwi, 2022) menyatakan bahwa sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Oleh karena itu, pada penelitian ini seluruh populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlah populasinya adalah 54 peserta didik.

Dari dua kelas yang ada, ditentukan secara acak untuk menentukan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dari kelas kontrol berdasarkan kemampuan antar kelas yang seimbang. Sampel yang akan digunakan yaitu kelas V A dengan jumlah 27 orang, terpilih menjadi kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan kelas V B dengan jumlah 27 orang, menggunakan model pembelajaran *direct learning*.

Tabel 3.4 Rincian Sampel Penelitian

Jenis Kelas	Model Pembelajaran	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
			L	P	
Kelas Eksperimen	<i>Team Games Tournament</i>	VB	15	12	27
Kelas Kontrol	<i>Direct Learning</i>	VA	13	14	27

Berdasarkan anggota subjek penelitian, setiap kelas terbagi menjadi dua kelompok, lalu ditentukan kelompok peserta didik dengan minat belajar tinggi dan peserta didik dengan minat belajar rendah melalui instrumen minat belajar.

Pengendalian sampel dalam penelitian ini, berupa validitas internal dan validitas eksternal yang dikontrol oleh peneliti, dengan rincian sebagai berikut:

1. Validitas Internal

1. Lokasi penelitian ditentukan oleh peneliti yaitu di SDN Jatipulo 03 yang berlokasi di Kota Administrasi Jakarta Barat, Kecamatan Palmerah, dan Kelurahan Jatipulo.
2. Subjek sampel yang akan diteliti, dianggap telah memiliki kemampuan yang sama, kondisi psikologis yang sama serta pengetahuan kognitif yang sama.
3. Usia peserta didik diklasifikasikan sama, yaitu usia kelas V sekolah dasar sekitar 11 tahun.
4. Instrumen yang akan digunakan oleh peneliti telah diuji melalui uji validitas dan uji reliabilitas, agar instrumen layak digunakan setiap waktu.
5. Peneliti melakukan kontrol terhadap kehadiran sampel ketika pemberian perlakuan agar tidak kehilangan sampel saat penelitian berlangsung.
6. Peneliti memastikan bahwa metode pengukuran tidak diubah

selama proses pengumpulan data atau pemberian skor.

7. Peneliti mengontrol sikap subjek terhadap kegiatan eksperimen dengan memberi tahu mereka bahwa itu adalah kegiatan rutin, seperti pembelajaran biasa, bukan kegiatan eksperimen.

b. Validitas Eksternal

1. Waktu pelaksanaan penelitian, kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hari Senin dan Selasa dengan waktu pukul 07.00 WIB s.d. 09.00 WIB.
2. Kenyamanan dan fasilitas kedua kelas ekuivalen.
3. Pokok bahasan untuk kedua kelas sama, yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang materi sistem pernapasan manusia.
4. Instrumen yang diberikan untuk kedua kelas sama, yaitu tes retensi kognitif dan angket minat belajar.
5. Peneliti tidak bersikap subjektif terhadap hasil penelitian dan tetap menjaga profesionalisme
6. Subjek sampel penelitian telah dipastikan belum mendapat perlakuan model pembelajaran dalam waktu dekat
7. Latar belakang dan status kepegawaian guru yang melakukan perlakuan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama, yaitu S1 lulusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan ASN PPPK golongan IX.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui *post-test* pada materi sistem pernapasan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Post-test* akan dilakukan setelah kelas diberikan perlakuan, yaitu pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan peserta didik yang telah dikelompokkan berdasarkan yang memiliki minat belajar tinggi dan peserta didik yang dikelompokkan memiliki minat belajar rendah. Sedangkan kelas kontrol menerapkan model pembelajaran *direct learning* yang telah dikelompokkan berdasarkan peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dan peserta didik yang dikelompokkan memiliki minat belajar rendah.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu berasal dari sampel kelas VA dan VB. Kelas VA dan VB berjumlah 27 peserta didik, dengan total keseluruhan adalah 54 peserta didik. Data tersebut akan digunakan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Jatipulo 03.

1. Tes

Tes akan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui retensi kognitif peserta didik. Tes yang diberikan berupa uraian berjumlah 10 butir soal dengan waktu yang diberikan selama 60 menit. Tujuan peserta didik diberikan tes uraian adalah untuk mengetahui retensi kognitif melalui hasil belajar peserta didik dengan materi sistem pernapasan pada manusia pada

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Aspek yang akan dinilai dari tes tersebut yaitu aspek kognitif peserta didik, yang meliputi C2 (pemahaman), C3 (aplikasi), C4 (analisis), dan C5 (evaluasi). Pedoman pemberian skor maksimal untuk jawaban benar setiap soal bervariasi dari 1 sampai dengan 10 poin, sedangkan skor apabila tanpa jawaban yaitu 0 poin.

2. Angket

Minat belajar peserta didik dapat diukur oleh guru melalui angket. Lembar angket merupakan kumpulan pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden untuk dijawab sehingga mengetahui bagaimana sikap responden tersebut terhadap suatu hal. Angket tersebut terbagi menjadi dua jenis, yaitu angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup merupakan kumpulan pertanyaan atau pernyataan yang menyediakan beberapa opsi jawaban yang dapat dipilih responden, sedangkan angket terbuka merupakan jawaban dari responden berupa opini dan saran.

Jenis lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar angket tertutup. Lembar angket yang diberikan menggunakan pengukuran skala likert dengan penilaian skala 4. Pilihan jawaban skala 4 tersebut yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Pemilihan jawaban berskala 4 yang dimaksudkan tersebut yaitu agar peserta didik tidak memilih jawaban netral.

Tabel 3.5
Skala Likert

Pernyataan Positif (+)		Pernyataan Negatif (-)	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Variabel Terikat Retensi Kognitif

a. Definisi Konseptual

Retensi Kognitif adalah kemampuan individu untuk menyimpan, mempertahankan, dan mengingat informasi yang telah dipelajari selama periode waktu tertentu. Retensi kognitif merupakan elemen kunci dalam proses pembelajaran yang efektif, karena menunjukkan seberapa baik informasi dipahami dan diinternalisasi oleh peserta didik. Secara sederhana, hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti tes ataupun tugas dapat mengetahui sejauh mana retensi kognitif peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 3.6
Indikator Penilaian Retensi Kognitif

No	Indikator	Keterangan Indikator
1	Recall	Peserta didik mengingat kembali informasi yang dipelajari tanpa diberikan contoh
2	Recognition	Peserta didik mengingat kembali informasi yang dipelajari melalui sebuah petunjuk yang diberikan
3	Reintegrative	Peserta didik mengingat dan menghubungkan berbagai informasi menjadi suatu konsep/cerita yang cukup kompleks

b. Definisi Operasional

Pada penelitian ini data diambil dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPA. Siswa diharapkan dapat mengoptimalkan retensi kognitif dalam memahami pembelajaran IPA dengan lebih aktif. Pengumpulan data merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk memperoleh hasil penelitian. Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa tes soal-soal. Peneliti menggunakan tes adalah post-tes. Selain itu, metode tes di gunakan setelah melakukan beberapa penelitian untuk memperoleh hasil tes berupa nilai. Berikut ini merupakan perhitungan skor dalam penelitian ini:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jawaban benar}}{\text{Jumlah skor seluruhnya}} \times 100$$

c. Kisi-Kisi

Instrumen yang dikembangkan untuk mengumpulkan data variabel retensi kognitif peserta didik berupa soal. Indikator penilaian retensi kognitif peserta didik terdapat pada tabel 1.2

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Instrumen Retensi Kognitif

No	Indikator Retensi Kognitif	Indikator Soal	Level	Nomor Soal
1	Organ pernafasan yang terlibat pada sistem pernafasan manusia beserta	Peserta didik mampu merinci organ pernafasan manusia beserta fungsinya.	C4	1

No	Indikator Retensi Kognitif	Indikator Soal	Level	Nomor Soal
	fungsinya	Peserta didik mampu menganalisis fungsi pernapasan bagi manusia.	C4	2
2	Jenis-jenis pernapasan dan mekanismenya	Peserta didik mampu merincikan perbedaan mekanisme inspirasi dan mekanisme ekspirasi	C4	3
		Peserta didik mampu menganalisis mekanisme pernapasan dada dan perut	C4	4
3	Gangguan pernapasan pada sistem pernapasan manusia	Peserta didik mampu menganalisis berbagai gangguan yang terjadi pada sistem pernapasan manusia.	C4	5
		Peserta didik mampu menganalisis ciri-ciri adanya gangguan pernapasan yang terjadi pada sistem pernapasan manusia	C4	6
		Peserta didik mampu menguraikan cara mejaga kesehatan organ pernapasan dari berbagai gangguan pernapasan yang terjadi pada sistem pernapasan pada manusia	C3	7
4	Penyakit pada organ pernapasan manusia	Peserta didik mampu menjelaskan penyakit yang terjadi pada sistem organ pernapasan manusia	C2	8

No	Indikator Retensi Kognitif	Indikator Soal	Level	Nomor Soal
		Peserta didik mampu menganalisis penyakit yang menyerang sistem pernapasan manusia	C4	9
5	Cara menjaga kesehatan organ pernapasan pada manusia	Peserta didik mampu menguraikan cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia.	C2	10
Jumlah Soal				10

d. Validasi Instrumen

1) Validitas

Pengujian validitas ditujukan untuk memastikan instrumen tes yang digunakan dapat mengukur apa yang ingin diukur dalam suatu penelitian. Pengujian validitas instrumen tes dapat menggunakan rumus kolerasi yang dikemukakan oleh *Pearson* yang dikenal dengan rumus kolerasi *pearson product moment*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) . (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir soal (X) dan skor total

N = banyaknya subyek

X = skor butir soal atau skor item pernyataan/pertanyaan

Y = total skor

Setelah koefisien korelasi didapat, kemudian diinterpretasikan

dengan menggunakan klasifikasi koefisien validitas (koefisien validitas). Hasil dari ujicoba validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah soal yang akan digunakan ketika penelitian layak atau tidak layak.

Koefisien korelasi kemudian diklasifikasikan untuk menjelaskan. Hasil ujicoba validitas instrumen digunakan untuk menentukan apakah soal yang akan digunakan untuk penelitian layak atau tidak. Validitas instrumen dilakukan dengan rumus Correlations Pearson menggunakan aplikasi SPSS dengan kriteria pengujian validitas sebagai berikut :

Sugnifikansi 2-Tailed $> 0,05$ = Item Tidak Valid

Sugnifikansi 2-Tailed $< 0,05$ = Item Valid

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Tes Retensi Kognitif

Nomor	Nilai Korelasi	Probabilitas Korelasi [sign.(2-taile)]	Kesimpulan
Soal 1	0,764	$<0,001$	Valid
Soal 2	0,837	$<0,001$	Valid
Soal 3	0,785	$<0,001$	Valid
Soal 4	0,857	$<0,001$	Valid
Soal 5	0,873	$<0,001$	Valid
Soal 6	0,774	$<0,001$	Valid
Soal 7	0,848	$<0,001$	Valid
Soal 8	0,888	$<0,001$	Valid
Soal 9	0,588	0,001	Valid
Soal 10	0,729	$<0,001$	Valid

2) Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan guna mengetahui tingkat konsistensi pada suatu pengukuran. Instrumen penelitian harus dapat dipercaya kebenarannya. Oleh sebab itu, untuk menemukan reliabilitas tes bentuk uraian menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α).

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i = Koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach*

k = Jumlah item soal

$\sum S_i^2$ = Varian skor butir

S_t^2 = Varian skor total

Interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes adalah sebagai berikut:

- a) Jika $r_{11} \geq 0,70$ maka tes reliabel
- b) Jika $r_{11} < 0,70$ maka tes tidak reliabel

Tabel 3.9 Reliabilitas Tes Retensi Kognitif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,935	10

2. Instrumen Variabel Bebas Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

a. Definisi Konseptual

Model pembelajaran *team games tournamnet* adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja kelompok, kompetisi, dan penghargaan. Dalam *Team Games Tournament*, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mempelajari materi bersama. Setelah itu, mereka akan mengikuti turnamen akademik di mana setiap anggota kelompok akan mewakili kelompoknya untuk menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.

b. Definisi Operasional

Cara untuk mengukur atau mengamati sejauh mana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam suatu penelitian atau kegiatan pembelajaran. Sederhananya, untuk mengetahui secara pasti apakah *Team Games Tournament* sudah benar-benar dilaksanakan dan seperti apa implementasinya. Adapun komponen utama dalam pelaksanaan model pembelajaran *team games tournamnet*, sebagai berikut: 1) pembentukan kelompok; 2) belajar bersama; 3) kompetisi; 4) penghargaan.

3. Instrumen Variabel Bebas Minat Belajar

a. Definisi Konseptual

Minat Belajar adalah suatu perasaan tertarik, antusias, dan keinginan yang kuat untuk memahami, mempelajari, dan terlibat dalam suatu

aktivitas belajar. Minat ini bukan hanya sekedar ketertarikan pasif, tetapi lebih kepada dorongan internal yang membuat seseorang aktif mencari tahu, mengeksplorasi, dan memperdalam pengetahuan atau keterampilan dalam bidang tertentu. Dengan terbentuknya minat belajar, seseorang akan lebih terminat dalam belajar, lebih aktif mencari informasi tambahan, berpartisipasi dalam diskusi, rasa keingintahuan yang semakin meningkat, mudah mengingat, dan berprestasi atau memiliki hasil belajar yang lebih baik.

b. Definisi Operasional

Minat Belajar adalah cara kita mengukur atau mengamati minat belajar seseorang secara konkret dalam suatu penelitian atau eksperimen. Ini adalah terjemahan dari konsep minat belajar yang abstrak menjadi indikator-indikator yang bisa diamati dan diukur. Indikator minat belajar antara lain adalah perasaan senang, ketertarikan peserta didik dan konsentrasi atau perhatian peserta didik. Contoh pernyataan operasional pada minat belajar IPA dapat diukur melalui skor rata-rata pada kuis IPA dan frekuensi peserta didik mengikuti olimpiade sains.

Penelitian ini menggunakan kuesioner berbentuk skala likert. Instrumennya akan disusun berdasarkan indikator-indikator yang berkaitan dengan minat belajar peserta didik. Penilaian skala likert dalam penelitian ini memiliki 4 alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) seperti berikut ini dengan diberikan dalam bentuk tanda ceklis.

c. Kisi – Kisi

Penelitian ini menggunakan kuesioner berbentuk skala penilaian.

Instrumennya akan disusun berdasarkan indikator-indikator yang berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 3.10
Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar

No.	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		Positif (+)	Negatif (-)	
1	Perasaan Senang 1. Pendapat peserta didik tentang pembelajaran IPA. 2. Perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPA	1, 2, 3, 7	4, 6, 18	7
2	Perhatian 1. Perhatian peserta didik saat mengikuti pelajaran IPA 2. Perhatian peserta didik saat diskusi pembelajaran IPA	9, 10, 11	12, 13, 14	6
3	Ketertarikan 1. Ketertarika peserta didik pada media pembelajaran IPA 2. Ketertarika untuk mengikuti pelajaran menggunakan media pembelajaran IPA	20, 21, 22, 26, 27	23, 24, 25	8
4	Keterlibatan 1. Kegiatan peserta didik setelah dan sebelum masuk sekolah 2. Kesadaran tentang belajar dirumah	8, 15, 16	5, 17, 19	6
Jumlah		15	12	27

d. Validasi Instrumen

1) Validitas

Validitas instrumen minat belajar peserta didik dianalisis

menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Berikut ini merupakan rumus korelasi *pearson product moment*:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi antara variabel dan
variabel n	= Banyaknya subyek
x	= Skor yang diperoleh dari tes
y	= Skor total

Validitas instrumen dilakukan dengan rumus *Correlations Pearson* menggunakan aplikasi SPSS, dengan kriteria pengujian validitas sebagai berikut :

Signifikansi 2-Tailed $> 0,05$ = Item Tidak Valid

Signifikansi 2-Tailed $< 0,05$ = Item Valid

Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

No.	Nilai Korelasi	Probabilitas Korelasi [sign.(2-taile)]	Kesimpulan
Pernyataan 1	0,529	0,005	Valid
Pernyataan 2	0,747	<0,001	Valid
Pernyataan 3	0,594	0,001	Valid
Pernyataan 4	0,747	<0,001	Valid
Pernyataan 5	0,730	<0,001	Valid
Pernyataan 6	0,844	<0,001	Valid
Pernyataan 7	0,569	0,002	Valid
Pernyataan 8	0,778	<0,001	Valid
Pernyataan 9	0,544	0,003	Valid

No.	Nilai Korelasi	Probabilitas Korelasi [sign.(2-taile)]	Kesimpulan
Pernyataan 10	0,633	<0,001	Valid
Pernyataan 11	0,768	<0,001	Valid
Pernyataan 12	0,576	0,002	Valid
Pernyataan 13	0,575	0,002	Valid
Pernyataan 14	0,766	<0,001	Valid
Pernyataan 15	0,588	0,001	Valid
Pernyataan 16	0,589	0,001	Valid
Pernyataan 17	0,836	<0,001	Valid
Pernyataan 18	0,892	<0,001	Valid
Pernyataan 19	0,455	0,017	Tidak Valid
Pernyataan 20	0,506	0,007	Valid
Pernyataan 21	0,625	<0,001	Valid
Pernyataan 22	0,542	0,003	Valid
Pernyataan 23	0,791	<0,001	Valid
Pernyataan 24	0,727	<0,001	Valid
Pernyataan 25	0,846	<0,001	Valid
Pernyataan 26	0,101	0,616	Tidak Valid
Pernyataan 27	0,595	0,001	Valid

2) Reliabilitas

Perhitungan nilai reliabilitas dari angket minat belajar menggunakan rumus untuk mencari koefisien reliabilitas yang dikenal dengan rumus *Cronbach's Alpha* (α).

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{ii} = Koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach*

k = Jumlah item soal

$\sum S^2$ = Varian skor butir

S^2 = Varian skor total

Interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes yaitu sebagai berikut :

Jika $r_{ii} \geq 0,70$ maka tes reliabel

Jika $r_{ii} < 0,70$ maka tes tidak reliabel

Tabel 3.12 Reliabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,942	25

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data diperlukan sebelum melakukan pengujian hipotesis.

Pengujian normalitas data adalah prasyarat dasar dari sebuah analisis statistik.

Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk mendistribusikan data dalam variabel yang akan digunakan dalam sebuah penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian merupakan data yang memiliki distribusi normal.

Penelitian ini melakukan proses uji normalitas dengan uji statistik yaitu uji *Liliefors*. Adapun langkah-langkah pengujian dengan menggunakan uji *Liliefors*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengurutkan nilai x_i , mulai dari yang nilai terkecil hingga nilai terbesar.
- 2) Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$, (\bar{x} dan s masing-masing adalah rata-rata dan standar deviasi sampel).
- 3) Dari tiap nilai baku tersebut, dapat dicari nilai kritis z (z_{tabel}) menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z \geq z_i)$ dengan ketentuan apabila z_i negatif, maka $F(z_i) = 0,5 - z_{tabel}$, sedangkan z_i positif, maka $F(z_i) = 0,5 + z_{tabel}$.
- 4) Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(z_i)$, maka $S(z_i) = \frac{z_1, z_2, z_3, \dots, z_i}{n}$
- 5) Menghitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian menentukan harga mutlaknya.
- 6) Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, yaitu dinamakan L_{hitung} .

Ketika pengambilan keputusan, bandingkan terlebih dahulu L_{hitung} dengan L_{tabel} dengan menggunakan tabel nilai kritis uji *Lilifors* dengan taraf signifikansi (α) = 5%. Jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal, namun jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas data selesai. Uji homogenitas diperlukan untuk menguji kesamaan varians populasi yang

berdistribusi normal dengan menggunakan uji *Bartlett* (Sianturi, 2022). Berikut ini merupakan rumus dari uji *Bartlett*:

$$X^2 = (\ln 10) [B - (\sum db \cdot \log S_i^2)]$$

Keterangan:

X^2 = chi-kuadrat

Db = derajat kebebasan

S_i^2 = varians setiap kelompok

B = nilai *Bartlett*

$$B = (\log S_{gab}^2) (\sum db)$$

Kesimpulan dibuat dengan kriteria uji, sebagai berikut:

- a) Jika Chi-Kuadrat $\text{hitung} < \text{Chi-Kuadrat tabel}$, maka data homogen.
- b) Jika Chi-Kuadrat $\text{hitung} > \text{Chi-Kuadrat tabel}$, maka data tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah proses uji normalitas dan uji homogenitas kedua kelompok sampel selesai. Adapun pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis varians (ANAVA) dua jalur dengan rancangan faktorial 2x2.

G. Hipotesis Statistik

Pengajuan hipotesis statistik pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. $H_{0(1)} : \mu_{A1} \leq \mu_{A2}$ $H_{1(1)} : \mu_{A1} > \mu_{A2}$
2. $H_{0(2)} : \mu_{B1} \leq \mu_{B2}$ $H_{1(2)} : \mu_{B1} > \mu_{B2}$
3. $H_{0(3)} : \text{Int.AXB} = 0$ $H_{1(3)} : \text{Int.AXB} \neq 0$

Keterangan:

$H_{0(1)}$ = Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *tour games tournament* terhadap retensi kognitif peserta didik.

$H_{1(1)}$ = Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *tour games tournament* terhadap retensi kognitif peserta didik.

$H_{0(2)}$ = Tidak ada pengaruh minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik.

$H_{1(2)}$ = Ada pengaruh minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik..

$H_{0(3)}$ = Tidak ada interaksi antara model pembelajaran *tour games tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik.

$H_{1(3)}$ = Ada interaksi antara model pembelajaran *tour games tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat, yang dimana model pembelajaran *Team Games Tournament* (X_1) dan minat belajar (X_2) sebagai variabel bebas, sedangkan retensi kognitif (Y) sebagai variabel terikat, dan data yang dikumpulkan menggunakan angket dan tes. Instrumen angket bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik, sedangkan instrumen tes bertujuan untuk mengetahui kemampuan retensi kognitif peserta didik. Angket minat belajar dan tes retensi kognitif diberikan sebelum kegiatan pembelajaran (pre tes), kemudian setelah kegiatan pembelajaran (post test) dengan menerapkan model *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen dan *direct learning* pada kelas kontrol.

Populasi penelitian ini adalah SDN Jatipulo 03. Kelas VA dan VB dipilih sebagai sample penelitian. Kelas VA sebagai kelas kontrol yang terdiri atas 27 peserta didik yang diajarkan dengan menerapkan *direct learning*, sedangkan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang terdiri 27 peserta didik yang diajarkan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Berdasarkan penjelasan diatas, yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V pada SDN Jatipulo 03.

1. Hasil Perhitungan Minat Belajar terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik

a. Hasil Perhitungan Minat Belajar Pada Kelas Eksperimen

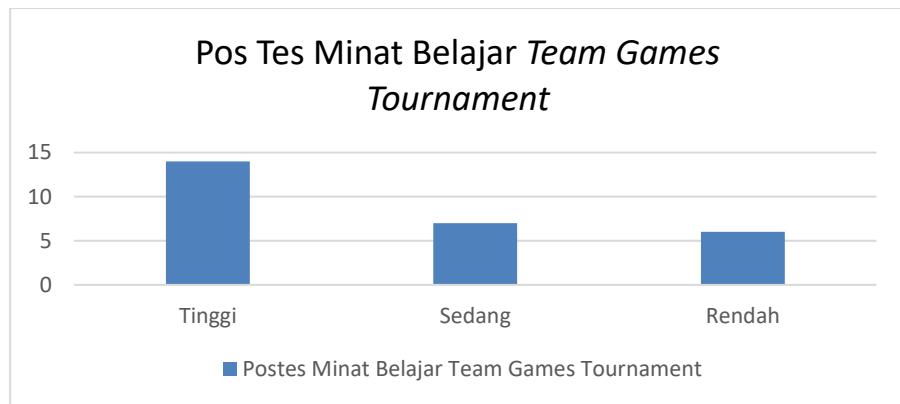
Sebelum perlakuan pembelajaran diberikan, dilakukan pre-test terhadap 27 peserta didik pada kelas eksperimen. Hasil menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik memperoleh skor tertinggi 78, dan skor terendah 44, skor mean (rata-rata) 61, 59 dan standar deviasi 12,88. Berdasarkan pengelompokan minat belajar yaitu 7 peserta didik memiliki minat belajar tinggi, 12 peserta didik memiliki minat belajar sedang dan 8 peserta didik memiliki minat belajar rendah. Berdasarkan perhitungan dari data tersebut, didapatkan



Gambar 4.1 Grafik Pre Tes Minat Belajar Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Setelah perlakuan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* diterapkan, dilakukan post-test yang menunjukkan hasil bahwa dari 27 peserta didik diperoleh skor tertinggi adalah 99, dan skor terendah adalah 45, didapatkan skor mean (rata-rata) adalah 73,33 sedangkan standar deviasi adalah 16,45. Berdasarkan hasil post- test tersebut, terjadi perubahan signifikan dalam distribusi minat belajar peserta didik, dengan rincian 14 peserta didik memiliki minat belajar tinggi, 7 peserta didik memiliki minat

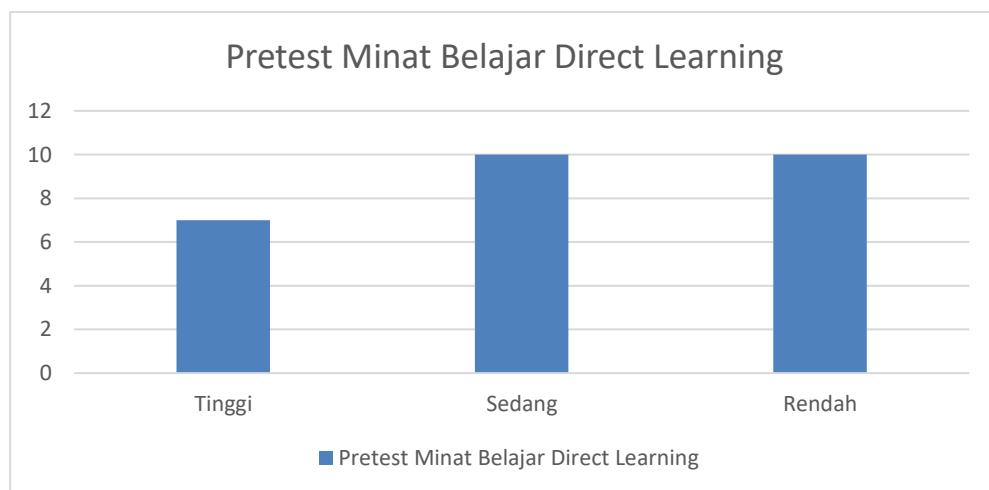
belajar sedang, dan 6 peserta didik memiliki minat belajar rendah.



Gambar 4.2 Grafik Post Tes Minat Belajar Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

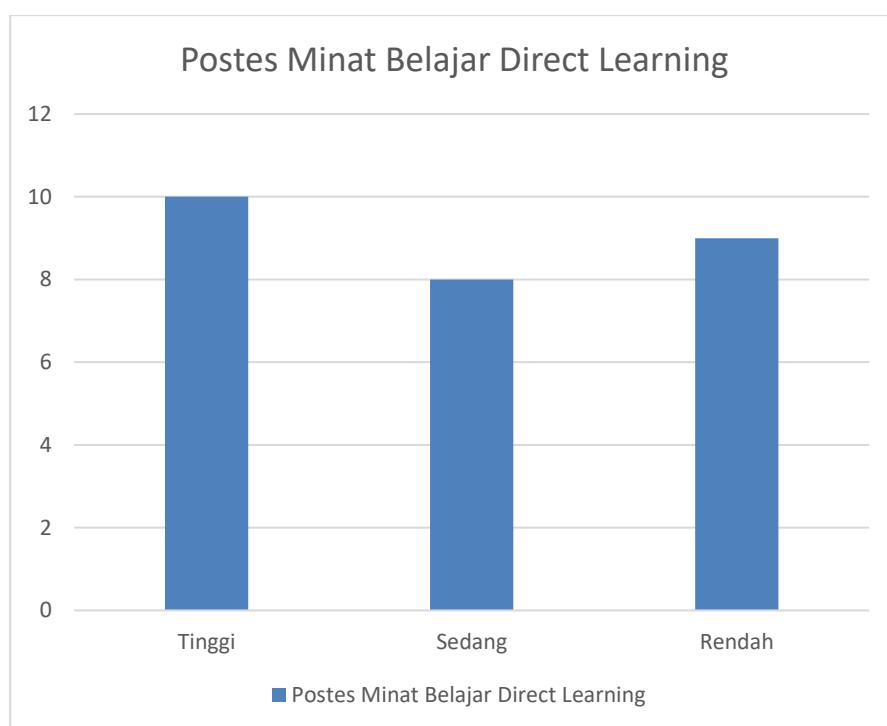
b. Hasil Perhitungan Minat Belajar pada kelas Kontrol

Hasil pre-test menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik, diperoleh skor tertinggi sebesar 78 dan skor terendah sebesar 44, dengan rincian 7 peserta didik dengan minat belajar tinggi, 10 peserta didik dengan minat belajar sedang, dan 10 peserta didik dengan minat belajar rendah. Dari perhitungan data tersebut, bahwa skor mean (rata-rata) adalah 60,00 dan standar deviasi adalah 12,14.



Gambar 4.3 Grafik Pre Tes Minat Belajar Model Pembelajaran *Direct Learning*

Hasil perhitungan post tes yang didapat bahwa dari 27 peserta didik diperoleh skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 45, dengan rincian 10 peserta didik dengan minat belajar tinggi, 8 peserta didik dengan minat belajar sedang dan 9 peserta didik dengan minat belajar rendah. Berdasarkan perhitungan dari data tersebut, maka didapatkan skor mean (rata-rata) adalah 69,70 dan standar deviasi adalah 19,37.



Gambar 4.4 Grafik Post Tes Minat Belajar Model Pembelajaran *Direct Learning*

c. Hasil Pengaruh Minat Belajar Terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik

Berdasarkan hasil perhitungan minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas, bahwa kelas eksperimen pada saat pre-test, peserta didik yang tergolong dalam kategori tinggi (minat belajar tinggi) berjumlah 7 orang. Setelah diberikan pembelajaran dengan model *Team Games*

Tournament, jumlah peserta didik dalam kategori tinggi meningkat menjadi 14 orang, atau dua kali lipat dari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* secara signifikan mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kompetitif, dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan minat belajar sekaligus retensi kognitif.

Sementara itu, peserta didik yang berada dalam kategori rendah (minat belajar rendah) berjumlah 8 orang pada pre-test dan menurun menjadi 6 orang pada post-test. Penurunan ini menunjukkan adanya pergeseran positif dari kategori rendah ke kategori sedang atau tinggi. Artinya, peserta didik yang awalnya kurang berminat dan memiliki daya serap rendah terhadap materi mulai menunjukkan peningkatan setelah mengikuti model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol menunjukkan peningkatan yang lebih terbatas. Pada pre-test, terdapat 7 peserta didik dalam kategori tinggi, dan setelah pembelajaran hanya meningkat menjadi 10 orang. Hal ini menunjukkan bahwa model Direct Learning tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik dengan minat belajar tinggi untuk mencapai potensi retensi kognitif yang maksimal.

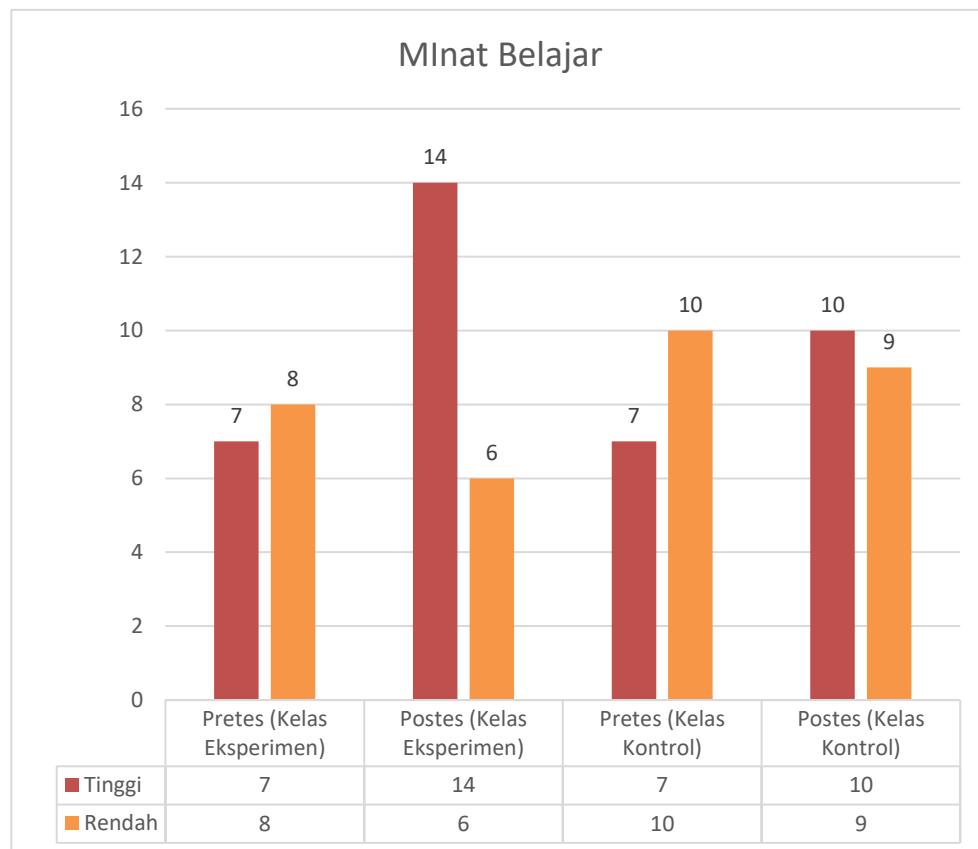
Untuk peserta didik dalam kategori rendah, jumlahnya hanya menurun sedikit dari 10 orang menjadi 9 orang, menunjukkan bahwa model pembelajaran langsung kurang efektif dalam meningkatkan retensi kognitif peserta didik dengan minat belajar rendah.

Kemudian, untuk menemukan panjang interval kelas untuk masing-

masing katagori, didapatkan tabel pendistribusian bergolong sebagai berikut :

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Minat Tinggi dan Minat Rendah Kelas Eksperimen dan Kontrol

Katagori	Interval	Kelas Eksperimen (Team Games Tournament)		Kelas Kontrol (Direct learning)	
		A1	A2	Pre Tes	Post Tes
Tinggi (B1)	75 – 100	7	14	7	10
Rendah (B2)	25 – 49	8	6	10	9

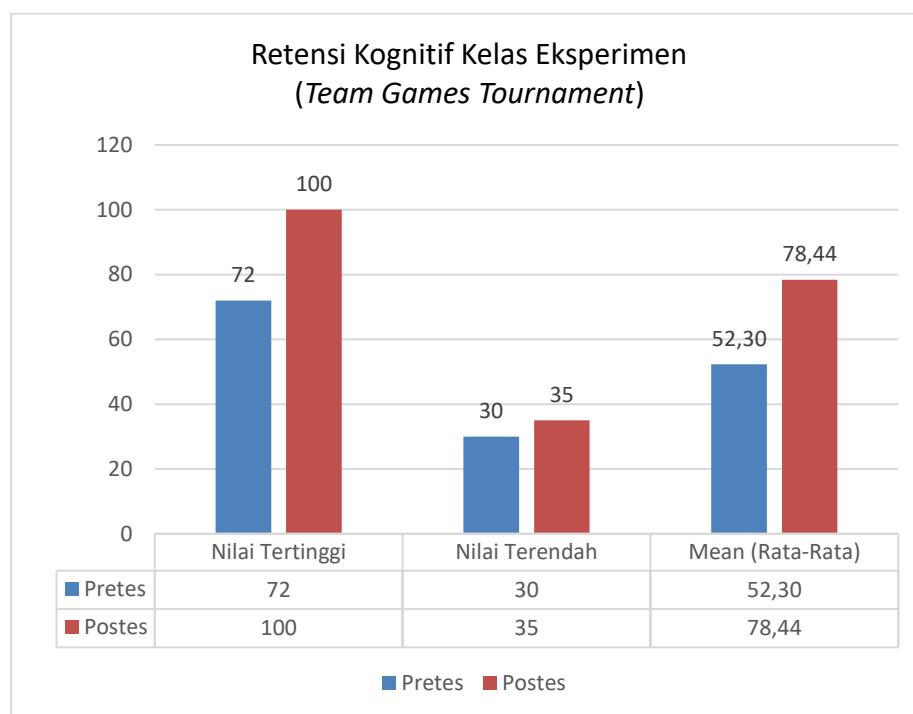


**Gambar 4.5 Grafik Minat Belajar
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar tinggi memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan retensi kognitif, terutama ketika didukung oleh pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif seperti Team Games Tournament. Sebaliknya, peserta didik dengan minat belajar rendah mengalami peningkatan yang lebih kecil, terutama jika hanya dibimbing dengan model Direct Learning yang bersifat satu arah dan pasif.

2. Hasil pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap retensi kognitif pada kelas eksperimen

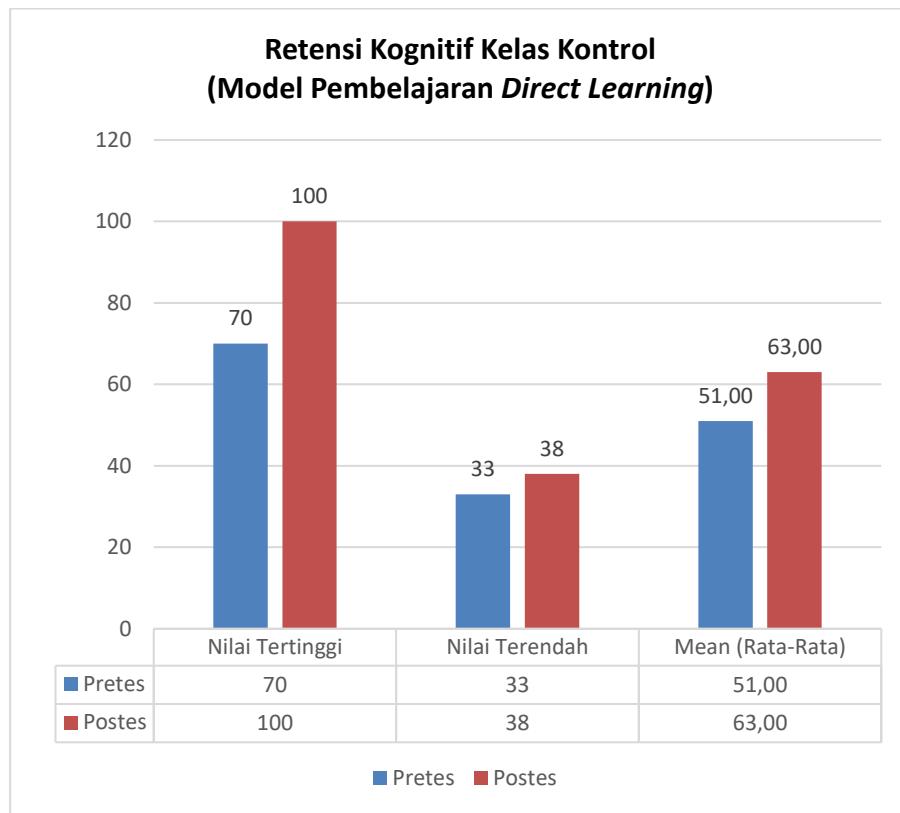
Data pre test dan pos test diperoleh berdasarkan proses pengambilan dan perhitungan yang dilakukan di kelas eksperimen. Hasil pre test dari 27 peserta didik menunjukkan skor tertinggi adalah 72 dan skor terendah adalah 30, diperoleh skor mean (rata-rata) adalah 52,30 dan median adalah 52 sedangkan modus adalah 70, dan standar deviasi adalah 13,58. Setelah melaksanakan pembelajaran yang diberi perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament*, maka didapatkan hasil post tes bahwa dari 27 peserta didik diperoleh skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 35, diperoleh skor mean (rata-rata) adalah 78,44 dan median 80 dan modus 79 serta standar deviasi adalah 16,13.



Gambar 4.6 Grafik Retensi Kognitif Kelas Eksperimen Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

3. Hasil pengaruh model pembelajaran *Direct Learning* terhadap retensi kognitif pada kelas kontrol

Berdasarkan proses pengambilan dan perhitungan data yang telah dilakukan di kelas kontrol, telah didapatkan data pre tes dan pos tes. Hasil pretes dari 27 peserta didik menunjukkan skor tertinggi adalah 70, skor terendah adalah 33, skor mean (rata-rata) adalah 51,00 dan median adalah 52 serta modus adalah 53 sedangkan standar deviasi diperoleh 10,20. Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *direct learning*, didapatkan hasil post test dari 27 peserta didik diperoleh skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 38, skor mean (rata-rata) adalah 63,00 dan median adalah 59 dan standar deviasi adalah 13,28.



Gambar 4.7 Grafik Retensi Kognitif Kelas Kontrol Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

4. Hasil Retensi Kognitif Peserta Didik pada Kelas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Minat Belajar Tinggi. (Kelompok A₁B₁)

Dari penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh hasil tes retensi kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VB kelompok A₁B₁ (kelompok peserta didik dengan menerapkan pembelajaran *Team Games Tournament* dan memiliki minat belajar tinggi) terdiri atas 14 peserta didik dengan rentang nilai 71 sampai 100. Adapun yang diperoleh nilai mean (rata-rata) adalah 87,29 dan modus adalah 93 serta standar deviasi adalah 8,85.

5. Hasil Retensi Kognitif Peserta Didik pada Kelas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Minat Belajar Rendah (Kelompok A₁B₂)

Dari penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh hasil tes retensi kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VB kelompok A₁B₂ (kelompok peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan memiliki minat belajar rendah) yang terdiri atas 6 peserta didik dengan rentang nilai antara 35 sampai 79. Adapun nilai mean (rata-rata) adalah 55,67 dan median adalah 51 namun tidak memiliki modus, serta standar deviasi adalah 16,29.

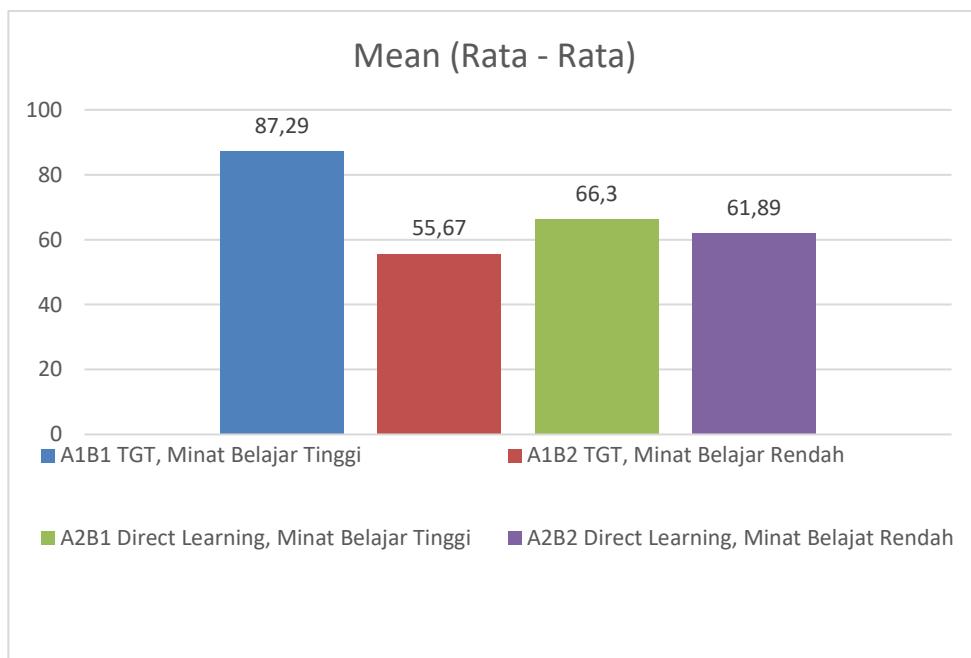
6. Hasil Retensi Kognitif Peserta Didik pada Kelas Direct Learning dengan Minat Belajar Tinggi (Kelompok A₂B₁)

Dari penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh hasil tes retensi kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VA kelompok A₂B₁ (kelompok peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *direct learning* dan memiliki minat belajar tinggi) terdiri atas 10 peserta didik dengan rentang nilai antara 51 sampai 100. Diperoleh nilai mean (rata-rata) adalah 66,30 sedangkan median adalah 62 dan modus adalah 56 serta standar deviasi 14,38.

7. Hasil Retensi Kognitif Peserta Didik pada Kelas Direct Learning dengan Minat Belajar Rendah (Kelompok A₂B₂)

Dari penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh hasil tes retensi kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VA kelompok A₂B₂

(kelompok peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *direct learning* dan memiliki minat belajar rendah) yang terdiri atas 9 peserta didik dengan rentang nilai antara 38 sampai 85. Adapun nilai mean (rata-rata) yaitu 61,89, median 59, modus tidak ada, dan standar deviasi 15,87.



Gambar 4.8 Grafik Rata-Rata Nilai Retensi Kognitif

B. Penguji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sesuai dengan prosedur yang ditentukan. Berikut adalah hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas berdasarkan perhitungan yang dilakukan:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors*. Tes retensi kognitif pada kelas eksperimen adalah kelompok A₁B₁ diperoleh $L_{hitung} = 0,140$ dan taraf signifikan (α) = 5% dengan $L_{tabel} = 0,227$, sedangkan kelompok A₁B₂

diperoleh $L_{hitung} = 0,160$ dan taraf signifikan (α) = 5% adalah $L_{tabel} = 0,319$. Tes retensi kognitif di kelas kontrol adalah kelompok A₂B₁ diperoleh $L_{hitung} = 0,157$ dan taraf signifikan (α) = 5% adalah $L_{tabel} = 0,258$, sedangkan kelompok A₂B₂ diperoleh $L_{hitung} = 0,128$, pada taraf signifikan (α) = 5% yaitu $L_{tabel} = 0,271$. Berdasarkan hasil data yang telah diolah, nilai L_{hitung} Retensi kognitif lebih kecil dari L_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

**Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas
Retensi Kognitif dengan Uji *Liliefors***

Kelompok	n	L_{hitung}	L_{tabel}	Kriteria	Keterangan
A ₁ B ₁	14	0,140	0,213	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Data berdistribusi normal
A ₁ B ₂	6	0,160	0,319	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Data berdistribusi normal
A ₂ B ₁	10	0,157	0,258	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Data berdistribusi normal
A ₂ B ₂	9	0,128	0,271	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Data berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Untuk melakukan uji homogenitas pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *Bartlett*. Berdasarkan hasil uji homogenitas dari kelas eksperimen adalah kelompok A₁B₁ dan A₁B₂ serta kelas kontrol adalah kelompok A₂B₁ dan A₂B₁ diperoleh hasil $X_{hitung} = 4,924$ pada taraf signifikan (α) = 5% dan db = 3 yaitu $X_{tabel} = 7,815$. Hasil $X_{hitung} < X_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa sampel kelompok tersebut homogen dan tidak memiliki varian yang berbeda.

**Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas
Retensi Kognitif dengan Uji *Bartlett***

Kelompok	db	X _{hitung}	X _{tabel}	Kriteria	Keterangan
A ₁ B ₁	3	4,924	7,815	$X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$	Data kelompok memiliki varian sama atau homogen
A ₁ B ₂					
A ₂ B ₁					
A ₂ B ₁					

C. Pengajuan Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis varian (ANOVA) dua jalur untuk dapat menguji hipotesis, di antaranya ialah sebagai berikut:

1. Hipotesis 1

$H_{0(1)}$ = Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap retensi kognitif

$H_{1(1)}$ = Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap retensi kognitif

2. Hipotesis 2

$H_{0(2)}$ = Tidak ada pengaruh minat belajar terhadap retensi kognitif

$H_{1(1)}$ = Ada pengaruh minat belajar terhadap retensi kognitif

3. Hipotesis 3

$H_{0(2)}$ = Tidak ada interaksi antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif

$H_{1(1)}$ = Ada interaksi antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif

Hasil uji hipotesis menggunakan ANOVA dua jalur yang ditunjukan dalam tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil Uji ANOVA dua Jalur

Sumber Varian	db	F _{hitung}	F _{tabel}	Kriteria	Keterangan
Antar Baris A (<i>Team Games Tournament</i>)	1	10,12	4,12	F _{hitung} > F _{tabel}	H ₀ ditolak, H ₁ diterima
Antar Baris B (Minat Belajar)	1	19,03	4,12	F _{hitung} > F _{tabel}	H ₀ ditolak, H ₁ diterima
Interaksi AXB (<i>Team Games Tournament</i> dan Minat Belajar)	1	5,11	4,12	F _{hitung} > F _{tabel}	H ₀ ditolak, H ₁ diterima

Berikut adalah hasil perhitungan yang telah dilakukan pada hipotesis 1, F_{hitung} = 10,12 dan F_{tabel} = 4,12 dengan db pembilang = 1, db penyebut = 35 dan taraf signifikan = 0,05. Perbandingan antara F_{hitung} yang diperoleh dengan F_{tabel} yaitu nilai F_{hitung} > F_{tabel} atau 10,12 > 4,12 yang artinya H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V pada SDN Jatipulo 03.

Berikut adalah hasil perhitungan yang telah dilakukan pada hipotesis 2, F_{hitung} = 19,03 dan F_{tabel} = 4,12 dengan db pembilang = 1, db penyebut = 35, dan taraf signifikan = 0,05. Perbandingan antara F_{hitung} yang diperoleh dengan F_{tabel} yaitu nilai F_{hitung} > F_{tabel} atau 19,03 > 4,12 yang artinya H₀ ditolak dan H₁ diterima.. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya minat belajar yang mempengaruhi retensi kognitif

peserta didik kelas V pada SDN Jatipulo 03.

Berikut adalah hasil perhitungan yang telah dilakukan pada hipotesis 3, $F_{hitung} = 5,11$ dan $F_{tabel} = 4,12$ dengan db pembilang = 1, db penyebut = 35, dan taraf signifikan = 0,05. Perbandingan antara F_{hitung} yang diperoleh dengan F_{tabel} yaitu nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5,11 > 4,12$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara model *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V pada SDN Jatipulo 03.

D. Pembahasan

Dalam penelitian ini, langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu menentukan kelas yang akan digunakan untuk penelitian melalui pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan penilaian harian Ilmu Pengetahuan Alam kelas V pada SDN Jatipulo 03. Semua data tersebut diolah dengan hasil yang menunjukkan bahwa sampel kelas VA dan kelas VB homogen. Berikut adalah hasil pengolahan data tersebut, kelompok kelas eksperimen adalah kelas VB yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, dan kelompok kelas kontrol adalah kelas VA yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *direct learning*.

Dalam penelitian ini kelompok kelas eksperimen dan kontrol diberi perlakuan yang berbeda namun sebelumnya, mereka melakukan tes awal (pre test) untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran. Setelah kelompok kelas eksperimen dan kontrol menerima perlakuan yang berbeda, langkah selanjutnya adalah dilakukan tes akhir (post test) untuk mengevaluasi hasil belajar

mereka dalam retensi kognitif. Adapun tujuan dari tes tersebut adalah untuk mengukur kemampuan kedua kelompok tersebut dalam pembelajaran *Team Games Tournament* dan *direct learning*.

Hasil tes akhir (post tes) yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Ketika hasil uji normalitas data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas dan uji anova dua jalur. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pengolahan data menggunakan pendekatan analisis varians (ANOVA), terdapat hasil pembahasan dalam penelitian ini, ialah sebagai berikut :

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Retensi kognitif

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap retensi kognitif peserta didik kelas 5 SD di SDN Jatipulo 03 pada mata pelajaran IPA khususnya materi sistem pernapasan manusia. Hal ini dapat dilihat dari kelompok kelas yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi daripada kelompok yang diberikan perlakuan model pembelajaran *direct learning*, hal tersebut ditunjukkan pada F_{hitung} yang lebih besar dari F_{tabel} . Peningkatan ini menandakan bahwa tidak hanya memahami materi pada proses berlangsung tetapi juga mampu mengingat dan mengaplikasikannya dalam jangka waktu yang lebih lama. Penelitian ini sejalan dengan temuan (Bilqist et al., 2024) yang mengungkapkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* pada

pembelajaran matematika, khususnya materi vektor, mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan. Melalui mekanisme kerja tim, permainan edukatif, dan turnamen, siswa terdorong untuk mengulang materi dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Proses ini memperkuat memori jangka panjang karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, baik secara kognitif maupun emosional.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan kerja tim untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik tentang belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu penelitian yang mendukung hal tersebut dilakukan oleh (Rahmawati & Wahyuni, 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar, terutama bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik. Mereka menemukan bahwa unsur permainan dan kompetisi dalam TGT menciptakan atmosfer belajar yang lebih hidup dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Slavin dalam jurnal (Rahmantika Hadi, 2024) bahwa sintak model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu penyajian materi, kerja tim, permainan, turnamen dan penghargaan. Hal tersebut sesuai dengan yang dilakukan

oleh peneliti, dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas eksperimen, pembelajaran pada kegiatan inti dirancang secara kreatif dan variatif untuk mendukung proses kognitif peserta didik melalui permainan yang menyenangkan dan bermakna. capaian pembelajaran yang perlu dicapai oleh peserta didik dalam penelitian ini adalah mampu menganalisis sistem pernapasan manusia dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Tahapan awal model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu penyajian kelas yang dimana peneliti memberikan pemahaman dasar melalui beberapa media seperti video animasi, gambar maupun demonstrasi tentang materi sistem pernapasan manusia dan mendiskusikanya bersama-sama. Dan tahap selanjutnya, model pembelajaran *Team Games Tournament* melibatkan peserta didik dalam kelompok heterogen untuk belajar dan berdiskusi bersama. Kemudian berpartisipasi dalam sebuah permainan yang bervariasi setiap harinya yakni :

Hari pertama terkait materi pentingnya bernapas dan bagaimana cara kerja sistem pernapasan manusia dengan permainan kuis tim yaitu guru menyiapkan pertanyaan kuis sebanyak 5 soal dalam bentuk uraian. Pertanyaan dibacakan satu per satu secara klasikal, lalu setiap tim diberikan waktu terbatas untuk berdiskusi kemudian menulis jawaban pada sebuah kartu yang telah disediakan. Setelahnya, kartu jawaban masing-masing tim ditempel pada papan tulis yang sudah tersedia, lalu jawaban dibahas bersama-sama setelah semua tim selesai menjawab. Hari kedua permainan puzzle gambar organ pernapasan manusia dan mendeskripsikan sesuai fungsinya, guru memberikan potongan gambar puzzle organ pernapasan (gambar organ yang dipotong menjadi beberapa bagian), kemudian tim menyusun

puzzle dan memberikan deskripsi fungsi sesuai gambar organ tersebut. setelah selesai, tim bergantian mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Erladini, 2023) bahwa puzzle yang digunakan dalam penelitiannya dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih utuh, meningkatkan interaksi siswa, serta mempererat penyimpanan memori jangka panjang.

Hari ketiga tentang materi mekanisme pernapasan manusia dengan permainan teka-teki silang yaitu peneliti membagikan lembar teka teki silang kepada setiap tim, teka teki silang berisi pertanyaan mendatar dan menurun yang berkaitan dengan mekanisme pernapasan manusia. Setiap tim bekerja sama mengisi kotak teka teki silang dalam waktu terbatas, setelah waktu habis, guru mengoreksi jawaban bersama seluruh kelas. Hal tersebut didukung oleh (Shohib, 2024) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan teka teki silang dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan skor post-test peserta didik. Mereka lebih mudah mengingat kosakata karena aktivitas menyusun dan menyelesaikan teka-teki memicu fokus dan daya ingat. Hari keempat terkait materi gangguan pernapasan pada sistem pernapasan manusia dengan permainan make a match yaitu peneliti menyiapkan dua set kartu acak, kartu merah berisi nama gangguan pernapasan dan kartu biru berisi deskripsi/gejala/penyebab dari gangguan tersebut. Setelahnya, tim bersama-sama mencocokkan setiap kartu merah dan biru dengan tepat. Dan menyusun pasangan pada karton putih yang tersedia, kemudian setiap tim mempresentasikan secara singkat didepan kelas. Yang dilakukan peneliti didukung oleh (Rahmantika Hadi, 2024) bahwa make a match dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai KKM pada prasiklus sebesar 16%, pada siklus I sebesar 44% dan pada siklus II sebesar 92%.

Hari kelima terkait materi penyakit pada organ pernapasan manusia dengan permainan tebak kata yaitu peneliti menyiapkan kata kunci nama penyakit pada beberapa kartu. Dalam tim, satu peserta didik secara bergantian diberikan beberapa kartu tersebut lalu peserta didik memberikan clue atau deskripsi sesuai kartu yang didapat kepada timnya, dan tim mendiskusikan bersama-sama dan menjawabnya pada sebuah karton yang tersedia. Dan hari keenam terkait materi cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia dengan permainan quizizz. Guru membuat kuis di quiziz berisi 10-15 soal pilihan ganda dan benar salah. Dalam tim, satu komputer digunakan oleh 2 peserta didik untuk menjawab soal bersama-sama, kemudian semua tim masuk ke quizizz melalui kode game yang dibagikan guru. Dan tiap pasangan dalam tim dapat berdiskusi sebelum memilih jawaban. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dwi Andriani et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai kuis interaktif efektif meningkatkan kemampuan kognitif dan motivasi belajar mahasiswa. Hasil uji statistik menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan kognitif setelah menggunakan Quizizz. Hal ini mengindikasikan bahwa Quizizz dapat memperkuat retensi kognitif melalui evaluasi yang menyenangkan dan interaktif.

Setelah rangkaian permainan diselesaikan oleh tim, langkah selanjutnya tahap turnamen merupakan bentuk evaluasi menyenangkan yang memadukan kompetisi, kerja sama dan penguatan pemahaman. Peneliti melakukan turnamen dengan mengumpulkan hasil atau skor dalam permainan tersebut. Penilaian dan rekap skor

dilihat berdasarkan ketepatan jawaban, penjelasan presentasi, skor tertinggi, kecepatan penyelesaian dan kekompakan kerja tim. Hal tersebut didukung pada penelitian yang dilakukan oleh (Firdaus et al., 2024) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa suasana kompetitif dalam *Team Games Tournament* khususnya melalui papan turnamen menumbuhkan semangat belajar dan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Turnamen mendorong siswa untuk fokus pada materi karena adanya insentif kemenangan dan skor kelompok.

Kemudian tahap akhir dari model pembelaaran *Team Games Tournament* adalah pengumuman pemenang yang dilakukan setelah rangkaian permainan dan turnamen selesai, dengan tujuan untuk mengapresiasi kerja keras, kekompakan dan prestasi belajar peserta didik secara tim. Dalam hal ini guru dapat memberikan sertifikat mini, hadiah kecil-kecilan ataupun tepuk tangan sebagai pengakuan kelas.

Namun dalam penelitian ini, peneliti mengumumkan hasil turnamen berdasarkan skor tertinggi sebagai pemenang dalam permainan, dan peneliti memberikan penghargaan sebagai apresiasi kepada pemenang. Sebagai penutup pada kegiatan ini, peneliti melakukan refleksi bersama peserta didik dengan membahas soal atau konsep yang paling banyak salah agar peserta didik memperbaiki pemahaman, diskusi dilakukan secara santai dan mendorong peserta didik untuk memberikan umpan balik. Setelahnya, untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V di SDN Jatipulo 03, peserta didik diberikan evaluasi akhir yaitu post

test dalam bentuk soal uraian berjumlah 10 soal.

Berdasarkan hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hasryani & Ariani, 2024) yang menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil review terhadap 13 artikel yang diperoleh dalam jurnalnya yang berjudul “*Model Pembelajaran Berbasis Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa : Literature Review.” bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model yang sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pencapaian belajar siswa. Dengan mengkombinasikan elemen kerja sama tim, permainan, dan pembelajaran kelompok, *Team Games Tournament* menciptakan suasana yang menyenangkan namun tetap kompetitif, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, model ini juga mendorong kolaborasi antara siswa dan guru, yang sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan produktif. Penerapan model *Team Games Tournament* terbukti membantu dalam penyampaian materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif, yang akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Hasil penelitian tersebut juga diperkuat oleh (Adiputra & Heryadi, 2021) bahwa diperoleh hasil persentase yang menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa, terlihat dalam kode data artikel A1 skor pretes menunjukan data dari 23% ketuntasan klasikal menjadi 81% sehingga peningkatannya 58%, kode data A2 menunjukan dari 60% menjadi 85% dengan peningkatan

mencapai 25%, kode data A3 dari 61,54% menjadi 92,31% dengan peningkatan mencapai 30,77%, kode data A4 dari 57% menjadi 72,1% dengan peningkatan sebesar 15,1%, kode data A5 dari 4% menjadi 96% dengan peningkatan yang sangat signifikan yaitu 92%, kode data A6 dari 66,67% menjadi 81,25% dengan peningkatan mencapai 14,58%, dan kode data A7 dari 40% menjadi 100% dengan peningkatan mencapai 60% siswa yang tuntas memenuhi KKM secara keseluruhan. Dengan begitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas, model pembelajaran *Team Games Tournament* terbukti lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran *direct learning* dalam meningkatkan retensi kognitif peserta didik. Retensi kognitif mengacu pada kemampuan peserta didik dalam menyimpan dan mengngat kembali informasi atau pengetahuan yang telah dipelajari, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Dalam hal ini *Team Games Tournament* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan sehingga materi yang diterima lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang. Berbeda dengan model pembelajaran *direct learning* yang berpusat pada guru dan menekankan penyampaian materi secara satu arah. Hal tersebut sering kali membatasi peserta didik hanya sebagai penerima materi secara pasif yang menyebabkan materi yang diterima cenderung mudah dilupakan karena kurangnya keterlibatan peserta didik yang mendalam pada peroses pembelajaran. Sebaliknya, model *Team Games Tournamaent* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang materi dalam konteks permainan,

menjelaskan kepada teman, dan menggunakan strategi berpikir kritis untuk memecahkan masalah. Semua aktivitas ini membantu memperkuat jalur memori dalam otak.

2. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik Kelas V di SDN Jatipulo 03

Penelitian ini membagi minat menjadi tiga kategori, yaitu minat rendah, minat sedang, dan minat tinggi. Namun, data yang dianalisis hanya mencakup minat rendah dan minat tinggi, sementara minat sedang tidak diteliti karena dianggap sebagai kategori netral. Terdapat perbedaan antara tingkat minat peserta didik untuk belajar pada model pembelajaran *Team Games Tournament* dan pembelajaran *direct learning*.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* menunjukkan bahwa 6 peserta didik memiliki minat belajar rendah, 7 peserta didik memiliki minat belajar sedang, dan 14 peserta didik memiliki minat belajar tinggi. Sedangkan, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang menerapkan *direct learning* menunjukkan bahwa 9 peserta didik memiliki minat belajar rendah, 8 peserta didik memiliki minat belajar sedang, dan 10 peserta didik memiliki minat belajar tinggi.

Ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat aktif, partisipatif dan kolaboratif untuk menyelesaikan permaianan yang diberikan dalam sebuah turnamen, meskipun dalam kelompok terdapat beberapa perbedaan antara peserta didik yang memiliki minat belajar rendah, minat belajar sedang, dan minat belajar tinggi, namun peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dapat

ditunjuk sebagai tutor sebaya karena mampu memahami lebih baik tentang materi sistem pernapasan manusia, sehingga dapat membantu teman sekelompoknya yang memiliki minat belajar sedang dan minat belajar rendah dalam memahami materi dan mampu menyelesaikan permaianan untuk mencapai tujuan bersama dalam sebuah turnamen.

Minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal (dalam diri) dan eksternal (luar diri). Faktor internal meliputi motivasi, keinginan, perhatian dan kebutuhan individu. Secara umum, faktor internal memiliki pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar dari dalam dirinya, akan lebih terlihat aktif dalam proses pembelajaran. sedangkan, faktor eksternal meliputi dorongan dari luar dirinya yaitu lingkungan belajar, dukungan keluarga, peran guru maupun kondisi sosial dan fisik lingkungan. Minat untuk belajar peserta didik akan lebih meningkat jika mendapatkan dorongan eksternal seperti pemberian hadiah/apresiasi atau mendapatkan hukuman.

Berdasarkan data perhitungan hipotesis 2, $F_{hitung} = 19,03$ dan $F_{tabel} = 4,12$ dengan db pembilang = 1, db penyebut = 35 dan taraf signifikan = 0,05. Apabila dibandingkan antara F_{hitung} yang didapat dengan F_{tabel} , diperoleh nilai $19,03 > 4,12$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V di SDN Jatipulo 03.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan (Solapan et al., 2024) berdasarkan dari pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus Product Moment diperoleh harga

nilai r_{xy} adalah 0,668, dan setelah di konsultasikan dengan taraf signifikan 5% dengan standar defiasi (df) $n=30$ menunjukkan bahwa hasil pada taraf signifikan 5% sebesar 0,361. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa $r_{hitung}(0,668) > r_{tabel}(0,361)$. Karena r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_0) ditolak. Sehingga yang hubungan tersebut, semakin besar minat. Berdasarkan uraian tersebut dapat menarik kesimpulan bahwa mengembangkan minat belajar terdapat pengaruh dalam membantu peserta didik menerima materi yang disampaikan guru sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, Penelitian oleh (Adawiyah et al., 2024) menunjukkan korelasi yang kuat ($r = 0,743$) antara minat belajar dan hasil belajar kognitif pada siswa kelas V di SD, meskipun secara statistik tidak selalu signifikan pada alfa 0,05, Temuan ini menegaskan bahwa peserta didik dengan minat lebih tinggi cenderung memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan daya ingat yang lebih lama.

3. Interaksi Antara Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dan Minat Belajar Terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik Kelas V di SDN Jatipulo 03 (AxB)

Berdasarkan perhitungan data yang telah diperoleh, dalam penelitian ini terdapat interaksi antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V di SDN Jatipulo 03. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan rata-rata peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan minat tinggi sebesar 99,00, sedangkan yang memiliki minat belajar rendah sebesar 45,00. Sementara itu, rata-rata peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *Team Games*

Tournament dengan minat tinggi sebesar 73,33, sedangkan yang memiliki minat belajar rendah sebesar 60,95.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui diskusi kelompok dan permainan edukatif agar meningkatnya retensi kognitif peserta didik. Proses pembelajarannya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen, bekerja sama dalam memahami materi, dan mengikuti turnamen kuis yang mendorong kompetisi sehat. Aktivitas ini merangsang pengulangan materi secara menyenangkan dan interaktif, yang secara langsung memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Sementara itu, model pembelajaran *direct learning* menekankan penguasaan keterampilan dan pengetahuan melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur, dalam proses pembelajarannya lebih menekankan agar peserta didik secara bertahap memahami materi melalui penjelasan langsung dari guru, latihan terbimbing, hingga akhirnya mampu mengerjakan secara mandiri, sehingga peserta didik hanya terfokus pada penjelasan dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan perhitungan hipotesis 3, didapatkan $F_{hitung} = 5,11$ dan $F_{tabel} = 4,12$ dengan db pembilang = 1, db penyebut = 35 dan taraf signifikan = 0,05. Apabila dibandingkan antara F_{hitung} dengan F_{tabel} diperoleh nilai $5,11 > 4,12$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat interaksi antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V di SDN Jatipulo 03. Hal tersebut dapat dibuktikan ketika penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model pembelajaran *direct learning* pada peserta didik yang

memiliki minat belajar tinggi tidak seluruhnya beretensi kognitif yang tinggi, ada beberapa peserta didik yang memiliki retensi kognitif rendah. Begitu pula dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model pembelajaran *direct learning* pada peserta didik yang memiliki minat belajar rendah tidak seluruhnya berretensi kognitif rendah, ada beberapa peserta didik yang memiliki retensi kognitif tinggi.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini, beberapa hal dapat disimpulkan, yaitu sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V di SDN Jatipulo 03. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan F_{hitung} yang lebih besar dari F_{tabel} , yaitu sebagai berikut $F_{hitung} = 10,12$ dan $F_{tabel} = 4,12$ dengan db pembilang = 1, db penyebut = 35, dan taraf signifikan = 0,05. Perbandingan antara F_{hitung} yang diperoleh dengan F_{tabel} , nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $10,12 > 4,12$.
2. Terdapat pengaruh minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V di SDN Jatipulo 03. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan F_{hitung} yang lebih besar dari F_{tabel} , yaitu sebagai berikut $F_{hitung} = 19,03$ dan $F_{tabel} = 4,12$ dengan db pembilang = 1, db penyebut = 35, dan taraf signifikan = 0,05. Perbandingan antara F_{hitung} yang diperoleh dengan F_{tabel} , nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $19,03 > 4,12$.
3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dan minat belajar terhadap retensi kognitif peserta didik kelas V di SDN Jatipulo 03. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan F_{hitung} yang lebih besar dari F_{tabel} , yaitu sebagai berikut $F_{hitung} = 5,11$ dan $F_{tabel} = 4,12$ dengan db pembilang = 1, db penyebut = 35, dan taraf signifikan = 0,05. Perbandingan antara F_{hitung} yang diperoleh dengan F_{tabel} , nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5,11 > 4,12$.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka dapat dijabarkan implikasi secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a. Karakteristik peserta didik adalah salah satu faktor penting saat memilih model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *direct learning* yang telah dilakukan dalam penelitian ini memiliki perbedaan terhadap retensi kognitif peserta didik.
- b. Peningkatan retensi kognitif dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat memberikan dampak bagi peningkatan retensi kognitif. Hal tersebut juga perlu adanya dukungan dari keinginan atau minat belajar yang tinggi sehingga peranan model pembelajaran dapat berpengaruh untuk membantu meningkatkan retensi kognitif peserta didik.
- c. Adanya interaksi antara model pembelajaran *team games tournament* dan minat belajar peserta didik terjadi karena kerja sama antar peserta didik yang terjalin sangat baik. Peran guru dalam mencari solusi dalam proses peningkatan retensi kognitif juga tidak kalah penting, sebab keberhasilan dalam pembelajaran dapat ditentukan oleh faktor internal dan eksternal. Seorang guru perlu mencari tahu tentang bakat atau ketertarikan peserta

didik pada retensi kognitif, tingkat minat belajar, mengatur strategi, dan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini dapat membantu guru memperbaiki proses pembelajaran di kelas dengan mempertimbangkan model pembelajaran yang berpengaruh dalam menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan retensi kognitif mereka.

C. Saran-Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran yang akan dijabarkan oleh peneliti, berdasarkan temuan dan implikasi yang telah diuraikan, di antaranya ialah:

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan kepada guru sebaiknya dalam pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan motivasi yang dimiliki peserta didik agar proses pembelajaran tidak monoton dan membuat peserta didik lebih bermakna dalam menerima pengetahuan. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPA.

Model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya ialah model pembelajaran *Team Games Tournament*. Model pembelajaran tersebut tidak hanya dapat digunakan pada mata pelajaran IPA, namun dapat juga diterapkan pada mata pelajaran lainnya, karena pada dasarnya model pembelajaran *Team Games Tournament* akan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan

mampu membangun suatu pemahaman sendiri dari proses penemuan yang dilakukan.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik harus mengetahui cara belajar yang tepat untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki. Peserta didik juga diharapkan dapat mengembangkan motivasi belajar mereka untuk setiap pelajaran, sehingga lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan sehingga penelitian ini memiliki nilai kebermanfaatan bagi dunia pendidikan lebih banyak lagi serta dapat dijadikan bahan referensi oleh peneliti lainnya. Peneliti dapat melakukan penelitian terhadap mata pelajaran dan pokok bahasan lainnya, karena pokok bahasan dalam penelitian ini yaitu sistem pernapasan manusia pada mata pelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (2020). Teori Belajar dan Pembelajaran. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 103–113. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3651>
- Adawiyah, A., Larasati, D. A., & Pratiwi, D. E. (2024). Hubungan Minat Belajar Peserta Didik dengan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 56–62. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v4i2.2379>
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2021). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Ayuni, F., & Hidayat, I. (2024). *Implementasi Strategi Cooperative Learning Dalam Pembelajaran*. 4(3), 90–105.
- Bilqist, M. N., Pramasdyahsari, A. S., Mawadati, E., & Prasetyawati, D. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Tgt Pada Materi Vektor Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMAN 10 Semarang. *Journal on Education*, 07(01), 753–762.
- Celsie Carolien, Shanta Rezkita, & Ayu Rahayu. (2023). Pengembangan media powerpoint berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Science Education and Development Journal Archives*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.59923/sendja.v1i1.11>
- Darman, D. R., Suhandi, A., & Rusdiana, D. (2019). Pembelajaran Savir (Somatic , Auditory , Mempertahankan Retensi Siswa. *Furnal Dinamika*, 2(1), 72–86.
- Dewi, putu yulia angga, Kusumawati, N., Pratiwi, E. N., & Dkk. (2020). Teori dan Aplikasi Pembelajaran Ipa SD/MI. In *Suparyanto dan Rosad* (2015 (Vol. 5, Issue 3, pp. 248–253). https://books.google.co.id/books?id=4CBQEAAAQBAJ&pg=PA9&dq=Ruang+lingkup+pembelajaran+ipa+sd&hl=jv&sa=X&ved=2ahUKEwjau5_ClvT7AhUjTGwGHTG-BbsQ6wF6BAGCEAU#v=onepage&q=Ruang lingkup pembelajaran ipa sd&f=false
- Dwi Andriani, Indra Irawan, Effendi, E., & Ainun Ummi Sholikhah. (2023). Keefektifan Quizizz Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA Pada Siswa VIII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 15(2), 103–112. <https://doi.org/10.30599/jti.v15i2.2221>
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Ekawati, E., & Ekapti, R. F. (2015). Upaya Menigkatkan Hasil Belajar Melalui Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Keseimbangan Ekosistem dengan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas Vi Semester I Sekolah Dasar Negeri 2 Harjowinangun. *Jurnal Pena Sains*, 2(1), 55–63.
- Erladini, Y. C. (2023). Effectiveness About Techniques Of Puzzle Games In Understanding The Concept When Learning Social Sciene At Junior High School Of 40 Bandung

- (Quasi Experimental Study at Junior High School of 40 Bandung). *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(2), 63. <https://doi.org/10.17509/ijpos.v2i2.10167>
- Eviliyanida. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Farikhah, L., Purbasari, I., & Shokib Rondli, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- Firdaus, A. A. Al, Listiai, I. Y., & Irchamni. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Papan Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Jual Beli SDN 1 Tranjang. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 223–230.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analysis of Learning Interest in Mathematics Learning. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hasryani, N., & Ariani, T. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Menigkatkan Hasil Belajar Siswa. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 16–20. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.358>
- Irsan, I. (2021). Implementasi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5631–5639. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1682>
- Kasmayanti, K., Samsuri, T., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament (TGT) dengan Menggunakan Media Flashcard terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 3(2), 38–54. <https://doi.org/10.36312/panthera.v3i2.159>
- Khoirunnisa, L., & Amaliyah, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Questions Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9804–9809. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4525>
- Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). Perkembangan Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky). *Jurnal Madaniyah*, 11(1), 1–14.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilm: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>
- Lestari, P. T., Sudibyo, E., Aulia, V., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 11(1), 16–21. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. *Kindai*, 18(2), 332–351. <https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.803>
- Majid, I. (2022). Studi Tentang Keterampilan Metakognisi, Berpikir Kritis dan Retensi dalam Pembelajaran Biologi Siswa SMAN 10 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana*

- Pendidikan*, 8(1), 583–593. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5905591>
- Makmur, W., Corebima, A. D., & Gofur, A. (2019). Hubungan antara Keterampilan Metakognitif dan Retensi Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(7), 892. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i7.12630>
- Maulida, A. (2012). Learning untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Sekolah Dasar (SD). *Personifikasi*, 3, 53–69. file:///D:/It's Mine - Copy/study/SMT 4/MPK/Project Sempro/daya ingat.pdf
- Musdalifah, R. (2019). *Pemrosesan dan Penyimpanan Informasi pada Otak Anak dalam Belajar: Short Term and Long Term Memory*. 17(2), 1–17.
- Mustafa, P. setya, Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga*.
- Ningtyas, D. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 180. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.2949>
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>
- Nurhadi, N. (2022). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Sman 3 Bengkalis. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(2), 240–249. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i2.1147>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>
- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtas, E. W. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tgt Dan Stad Dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uis.ac.id/ajie/article/view/971>
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Jurnal Of Islamic And Education Research*, 2(1), 149–158.
- Rahmantika Hadi, F. (2024). Penerapan Model Tgt (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Taman 3 Madiun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*JBPD, 1(2), 18–25. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v1i2.1829>
- Rahmawati, A., & Wahyuni, S. (2025). Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Gaya Belajar Kinestesik Peserta Didik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(3), 308–316.
- Sitanggang, S. P., Tambunan, J., & Sirait, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematang Siantar. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia*, 1(4), 319–326.
- Solapan, B., Edri Helena, M., Alexander Alim, J., & Hainul Putra, Z. (2024). Pengaruh Minat Belajar Siswa pada Matapelajaran IPA untuk Meningkatkan. *Zetra Hainul*

- Putra INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 295–303.
- Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiwan, H. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229–235. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.449>
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 20. <https://doi.org/10.25078/jpm.v4i1.395>
- Supriyadi, S., & Nurpalah, N. (2018). Pengaruh Supervisi, Kemampuan Kognitif, Komitmen Organisasi Terhadap Kemampuan Adaptasi Karyawan. *Prosiding FRIMA (Festival Riset Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi)*, 18(1), 501–507. <https://doi.org/10.55916/frima.v0i1.235>
- Suwarsa, T. (2021). Pengaruh Pajak Restoran dan Pajak Hotel terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode 2018-2020. *Jurnal Akuntansi*, 51(1), 1–15.
- Syarif, M. (2020). Penggunaan Teori Vygotsky Dalam Pembelajaran Materi Anggota Tubuh Pada Siswa RA Dayah Ilmi Lampoih Saka Kec. Peukan Baro Kabupaten Pidie. *Tarbiyatul - Aulad Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6, 27–42.
- Widodo, N., & Nugroho, S. (2019). Peningkatan Pemahaman Kurikulum 2013 bagi Guru Sekolah Dasar. *BERDIKARI : Jurnal Inovasi Dan Penerapan Ipteks*, 7(2), 171–186. <https://doi.org/10.18196/bdr.7270>
- Yazidi, A. (2014). Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (the Understanding of Model of Teaching in Curriculum 2013). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 89. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>

A. DAFTAR NILAI SUMATIF ILMU PENGETAHUAN ALAM TAHUN AJARAN 2023/2024

KELAS 5 A

No.	NAMA	IPAS
1	AIIMAD IBRAHIM	73
2	ALFAIRUUZ REYWANDIRA	64
3	ALIF PRATAMA	93
4	AMEL	54
5	ANNA TASYA KAHABELA	26
6	ARITHA SYAFANA GINTING	50
7	ASYIFA ZAHIRA	60
8	CINTA LESTARI YUSMAINI	29
9	EKA PITRIANI	59
10	FADLY PRIADI	66
11	FALMUGNY FITRY YENTY	70
12	HANANIA SAFA ZAHRA	56
13	HARDI DWI PUTRA	37
14	INAYAH AZMI ATHIFAH	64
15	MARISSA AIRIN APRILLIA	16
16	MAULANA KAFFI ADI PANGESTU	14
17	MUHAMAD NIKO JUWANSYAH	69
18	MUHAMMAD IBNU	56
19	MUHAMMAD KHOIDZ FAJARI	26
20	MUTIA AYU PRAMITA	29
21	OCTARIANO MAHEZ DARMAWAN	67
22	RAFA A'THAILLAH MAHARIZZA	39
23	RENDI PRADANA	51
24	REZA MARGA SAPUTRA DEWA	74
25	RIZIQ HIDAYAT	57
26	SAVA ZAHIRRA	87
27	SELFIA YUNUS	85
28	SITI MUTHO HAROH	31
29	TASYA AULIA	20
30	ZAHRAH SYABIL AULIYA	37

KELAS 5 B

No.	NAMA	IPAS
1	Abdhi Rama Pati	89
2	Adriansyah	18
3	Amirah Sandjaya	90
4	Azril Herdiansyah	53
5	Bilal Alfiansyah	24
6	Bimo Prayogo	10
7	Elma Destrian	33
8	Excel Al Fathan	36
9	Gusti Arya Panuntun	55
10	Ibrahim Muhammad Adha	49
11	Lintang Puji Anggraini	49
12	Mahesa Jenar Akbar	42
13	Mawar Putri Rahayu	26
14	Mohammad Ridho Santoso	46
15	Mozza Paramitha Putri Arjuna	15
16	Muhammad Hafiz	10
17	Muhammad Ilham Maulana	96
18	Muhammad Rafa Saputra	20
19	Muhammad Rizy Ramadhan	36
20	Muhammad Uray Dennis Romedhal	24
21	Nabila Riyani	40
22	Natasya Amanda Zahra	38
23	Nayra Nur Putri	42
24	Nazla Nur Alia	67
25	Nizar Ilham	73
26	Olifia Desianti	87
27	Putra Ardiansyah	31
28	Raja	56
29	Razzaq Syahril	90
30	Syilfiyana Djan	50
31	Zahratul Jannah	90

KELAS 5 C

No.	NAMA	IPAS
1	ADINDA LARASSATTI	73
2	AFGAN CHAIRULLOH	60
3	AHMAD FAUZAN	86
4	ALIKA ARSYFA	80
5	ANISA RAHMAWATI	59
6	ASYIELA ZEANDISYA AS - SYIFA	43
7	BABY MELLYANI	68
8	Bianca Septriasa Ramadhani	35
9	CAHYA MEILA RIYANTI	60
10	DERMAWAN FEBRY ARDIANSYAH	78
11	EKA PUTRI AVRIELLYA	69
12	GEMA FATWA MURYANI	69
13	IRFAN DZAKI RAMADHAN	34
14	KANESYA AURA CITRA HARIYANTO	81
15	MUHAMAD RAHMAT IBRAHIM	38
16	MUHAMMAD AZRIL SUDRAJAT	20
17	MUHAMMAD FAIZ SAMUDERA	86
18	MUHAMMAD NAUFAL AL-FAQIH	94
19	NURWAHYU MARSAHID	61
20	QIAN ALVARO SETIawan	50
21	RADITYA SANJAYA	79
22	REVALDI	39
23	REZA FACHREZY	31
24	SASHI RIZKI YOAN	60
25	SATRIA FARELLINO	71
26	SYAFA'ATUL APRILIAN RAHMAH	81
27	TEGAR WIBOWO	85
28	ZAHWA SALSAHILA	94
29	ZAM ZAM ILYAS SAPUTRA	86

B. RAPORT MUTU PENDIDIKAN SDN JATIPULO 03



2024



Rapor Pendidikan Milik SD NEGERI JATI PULO 03

Seperti murid yang memiliki rapor hasil belajar dari sekolah, kini setiap sekolah juga mempunyai rapor kualitas layanan dari Kemendikbudristek yang bernama Rapor Pendidikan. Penilaian Rapor Pendidikan berasal dari hasil Asesmen Nasional (AN) dan berbagai sumber data nasional lainnya yang diikuti oleh perwakilan murid, guru, serta kepala sekolah dari PAUD, SD, SMP, dan jenjang SMA/sederajat.

Yuk, lihat rapor dari sekolah anak Anda!

Kemampuan Literasi Murid

Baik

↓ Nilai turun dari tahun 2023

Contoh kemampuan literasi: membaca dan memahami teks nonfiksi (surat, artikel) dan teks fiksi (dongeng, novel).

Karakter Murid

Baik

↑ Nilai naik dari tahun 2023

Contoh karakter: beriman, berakhhlak, bergotong royong, kreatif, kritis, menghargai keberagaman, dan mandiri.

Kondisi Keamanan Sekolah

Baik

↑ Nilai naik dari tahun 2023

Contoh keamanan di sekolah: tidak ada perundungan, hukuman fisik, kekerasan seksual, dan zat berbahaya.

Kondisi Kebinekaan Sekolah

Baik

↑ Nilai naik dari tahun 2023

Contoh kebinekaan di sekolah: toleransi terhadap beragam agama dan budaya, serta adanya kesetaraan antar murid.

CAPAIAN & PENINGKATAN TERTINGGI



Kualitas Pembelajaran

Baik

↓ Nilai turun dari tahun 2023

Contoh dari kualitas pembelajaran: suasana kelas yang teratur, serta perhatian dan dukungan dari pendidik.

Kemampuan Numerasi Murid

Baik

↓ Nilai turun dari tahun 2023

Contoh kemampuan numerasi: memahami dan menggunakan konsep bilangan, aljabar, geometri, dan data.

PALING PERLU DITINGKATKAN



Sebagai orang tua/wali, kita dapat mengajak anak menggunakan berbagai prinsip matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Bagaimana pendapat Anda tentang hasil ini? Ayo, ajak wali kelas atau sesama orang tua/wali untuk bertukar solusi!



C. Kisi – kisi Ujicoba Instrumen Angket Minat Belajar

No.	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		Positif (+)	Negatif (-)	
1	Perasaan Senang 1. Pendapat peserta didik tentang pembelajaran IPA. 2. Perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPA	1, 2, 3, 7	4, 6, 18	7
2	Perhatian 1. Perhatian peserta didik saat mengikuti pelajaran IPA 2. Perhatian peserta didik saat diskusi pembelajaran IPA	9, 10, 11	12, 13, 14	6
3	Ketertarikan 1. Ketertarika peserta didik pada media pembelajaran IPA 2. Ketertarika untuk mengikuti pelajaran menggunakan media pembelajaran IPA	20, 21, 22, 26, 27	23, 24, 25	8
4	Keterlibatan 1. Kegiatan peserta didik setelah dan sebelum masuk sekolah 2. Kesadaran tentang belajar dirumah	8, 15, 16	5, 17, 19	6
Jumlah		15	12	27

D. Instrumen Ujicoba Angket Minat Belajar

INSTRUMEN UJICOBA ANGKET MINAT BELAJAR

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Bacalah pernyataan berikut ini dengan cermat.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari 4 jawaban di lembar jawaban yang menggambarkan kesesuaian peryataan dengan keadaanmu sebenarnya.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
4. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai.
5. Jumlah pernyataan adalah 27 butir.
6. Selamat mengerjakan.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang selama mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas.				
2	Saya bahagia ketika mengerjakan soal di depan kelas dan menjelaskan ke teman yang lain				
3	Saya selalu semangat dan ceria pada saat mengikuti proses pembelajaran IPA				
4	Saya malas untuk mengikuti pelajaran IPA karena materinya sulit untuk dipahami				
5	Saya mengerjakan tugas atau PR dengan meniru/mencontek hasil pekerjaan teman				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
6	Saya merasa malas untuk mengikuti pelajaran IPA karena pembelajaran IPA sangat membosankan				
7	Saya selalu membaca buku yang berkaitan dengan pembelajaran IPA				
8	Saya selalu mengulang pembelajaran IPA dirumah dan mengerjakan PR dengan sungguh-sungguh				
9	Saya memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan				
10	Saya peduli kepada teman lain yang mengalami kesulitan dalam menerima materi yang dijelaskan guru				
11	Guru mendengarkan setiap jawaban atau pendapat yang saya sampaikan				
12	Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi IPA				
13	Apabila guru memberikan tugas dikelas, saya mengerjakannya dengan menyalin tugas teman saya				
14	Saya acuh tak acuh dengan teman lain yang kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru				
15	Guru peduli kepada semua siswa dalam proses pembelajaran IPA				
16	Ketika guru memberi kesempatan untuk berbicara, saya memanfaatkan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat.				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Saya hanya diam ketika ada materi pembelajaran IPA yang masih belum saya pahami				
18	Saya lebih sering melamun ketika mengikuti pembelajaran IPA				
19	Guru hanya peduli kepada siswa yang dianggap pintar dan aktif dalam pembelajaran				
20	Saya melaksanakan semua perintah dan tugas yang diberikan guru kepada saya dengan sungguh-sungguh				
21	Saya mau mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok				
22	Saya mudah memahami materi pembelajaran IPA, karena guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan				
23	Saat diskusi kelas atau diskusi kelompok saya lebih suka diam dan tidak terlihat dalam diskusi				
24	Ketika guru meminta siswa mengerjakan soal di papan tulis, saya lebih memilih diam walaupun saya mengetahui langkah penyelesaian dari soal tersebut				
25	Saya tidak berusaha mencari jawaban untuk soal-soal IPA yang sulit saya pahami				
26	Saya sangat tertarik dengan cara guru menyampaikan materi pembelajaran IPA.				
27	Saya selalu mencatat materi pembelajaran IPA pada buku catatan dengan rapi dan lengkap.				

E. Kisi-Kisi Penelitian Instrumen Angket Minat Belajar

No.	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		Positif (+)	Negatif (-)	
1	Perasaan Senang 1. Pendapat peserta didik tentang pembelajaran IPA. 2. Perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPA	1, 2, 3, 7	4, 6, 18	7
2	Perhatian 3. Perhatian peserta didik saat mengikuti pelajaran IPA 4. Perhatian peserta didik saat diskusi pembelajaran IPA	9, 10, 11	12, 13, 14	6
3	Ketertarikan 5. Ketertarika peserta didik pada media pembelajaran IPA 6. Ketertarika untuk mengikuti pelajaran menggunakan media pembelajaran IPA	19,20, 21,25	22, 23, 24	7
4	Keterlibatan 7. Kegiatan peserta didik setelah dan sebelum masuk sekolah 8. Kesadaran tentang belajar dirumah	8, 15, 16	5, 17	5
Jumlah		14	11	25

F. Instrumen Angket Minat Belajar

INSTRUMEN ANGKET MINAT BELAJAR

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Bacalah pernyataan berikut ini dengan cermat.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari 4 jawaban di lembar jawaban yang menggambarkan kesesuaian peryataan dengan keadaanmu sebenarnya.

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju
4. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai.
5. Jumlah pernyataan adalah 25 butir.
6. Selamat mengerjakan.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang selama mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas.				
2	Saya bahagia ketika mengerjakan soal di depan kelas dan menjelaskan ke teman yang lain				
3	Saya selalu semangat dan ceria pada saat mengikuti proses pembelajaran IPA				
4	Saya malas untuk megikuti pelajaran IPA karena materinya sulit untuk dipahami				
5	Saya mengerjakan tugas atau PR dengan meniru/mencontek hasil pekerjaan teman				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
6	Saya merasa malas untuk mengikuti pelajaran IPA karena pembelajaran IPA sangat membosankan				
7	Saya selalu membaca buku yang berkaitan dengan pembelajaran IPA				
8	Saya selalu mengulang pembelajaran IPA dirumah dan mengerjakan PR dengan sungguh-sungguh				
9	Saya memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan				
10	Saya peduli kepada teman lain yang mengalami kesulitan dalam menerima materi yang dijelaskan guru				
11	Guru mendengarkan setiap jawaban atau pendapat yang saya sampaikan				
12	Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi IPA				
13	Apabila guru memberikan tugas dikelas, saya mengerjakannya dengan menyalin tugas teman saya				
14	Saya acuh tak acuh dengan teman lain yang kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru				
15	Guru peduli kepada semua siswa dalam proses pembelajaran IPA				
16	Ketika guru memberi kesempatan untuk berbicara, saya memanfaatkan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat				

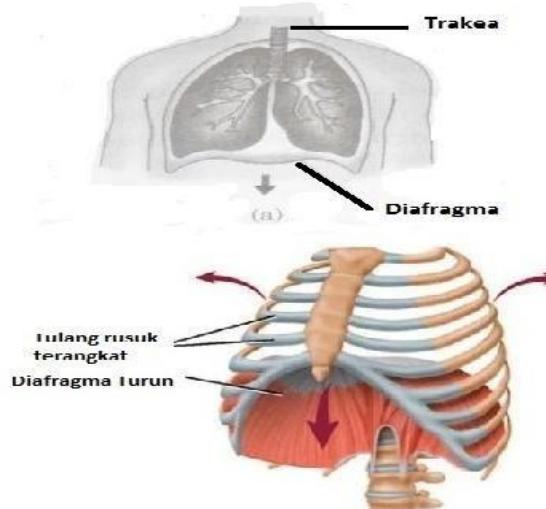
No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Saya hanya diam ketika ada materi pembelajaran IPA yang masih belum saya pahami				
18	Saya lebih sering melamun ketika mengikuti pembelajaran IPA				
19	Saya melaksanakan semua perintah dan tugas yang diberikan guru kepada saya dengan sungguh-sungguh				
20	Saya mau mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok				
21	Saya mudah memahami materi pembelajaran IPA, karena guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan				
22	Saat diskusi kelas atau diskusi kelompok saya lebih suka diam dan tidak terlihat dalam diskusi				
23	Ketika guru meminta siswa mengerjakan soal di papan tulis, saya lebih memilih diam walaupun saya mengetahui langkah penyelesaian dari soal tersebut				
24	Saya tidak berusaha mencari jawaban untuk soal-soal IPA yang sulit saya pahami				
25	Saya selalu mencatat materi pembelajaran IPA pada buku catatan dengan rapi dan lengkap.				

G. Kisi-Kisi Penelitian Instrumen Retensi Kognitif Pembelajaran IPA

Kisi-Kisi Intrumen Retensi Kognitif Pembelajaran IPA

Indikator IPA	Indikator Soal	Soal	Nomor Soal	Level	Jawaban
Organ pernapasan yang terlibat pada sistem pernapasan manusia beserta fungsinya	Peserta didik mampu merinci organ pernapasan manusia beserta fungsinya.	<p>1. Lengkapilah kolum dibawah ini serta tuliskan fungsi dari organ pernapasan rongga hidung, trachea dan alveolus !</p> <p>Rongga Hidung Laring Diafragma Bronkus</p> <p>Bronkeolus Alveolus Faring Trachea</p>	1	C4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rongga Hidung : Tempat keluar masuknya udara. Dan mengalami 3 proses yaitu penyaringan, pengaturan suhu, dan pengaturan kelembaban. 2. Trachea : Menahan dan mengeluarkan debu agar tidak masuk ke paru-paru 3. Alveolus : Tempat terjadinya pertukaran udara

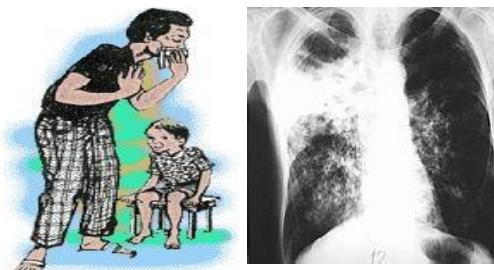
Indikator IPA	Indikator Soal	Soal	Nomor Soal	Level	Jawaban
Jenis-jenis pernapasan dan mekanismenya	Peserta didik mampu menganalisis fungsi pernapasan bagi manusia.	<p>2. Royan mempunyai alergi udang, ketika Royan memakan sebuah peyek, dia merasa mual, gatal-gatal dan mengeluarkan ruam-ruam merah pada kulitnya hingga mengalami sesak nafas. Setelah diperhatikan ternyata peyek yang dimakan Royan merupakan sebuah peyek udang yang dihaluskan. Lalu Royan segera dilarikan ke rumah sakit terdekat untuk mendapatkan penanganan dari dokter. Dari ilustrasi diatas, jelaskan hubungan antara sistem pernapasan dengan alergi yang terjadi pada Royan!</p>	2	C4	<p>Alergi dapat menyebabkan peradangan pada saluran pernapasan, seperti hidung dan tenggorokan. Peradangan ini dapat menyumbat saluran udara, sehingga udara sulit masuk dan keluar. Hal ini menyebabkan kesulitan bernapas. Sistem pernapasan berperan dalam menjaga kebersihan dan kesehatan saluran napas. Ketika alergi terjadi, sistem kekebalan tubuh bereaksi terhadap alergen, menyebabkan peradangan dan sumbatan pada saluran pernapasan.</p>
	Peserta didik mampu merincikan perbedaan mekanisme inspirasi dan mekanisme	<p>3. Saat kita bernapas ada dua proses yang terjadi , yaitu menarik napas dan menghembuskan napas, benarkah pernyataan di atas? Jelaskan !</p>	3	C4	<p>Ya. Pernyataan tersebut benar, pada saat inspirasi, rongga dada membesar karena otot antar tulang rusuk berkontraksi dan</p>

Indikator IPA	Indikator Soal	Soal	Nomor Soal	Level	Jawaban
	<p>ekspirasi</p> <p>Peserta didik mampu menganalisis mekanisme pernapasan dada dan perut</p>	<p>4. Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Setelah melihat gambar dan melihat posisi diafragma dan tulang rusuk di atas, proses apakah yang sedang terjadi, jelaskan!</p>	4	C4	<p>diafragma mendatar. Padasaat ekspirasi rongga dada mengecil karena otot antar tulang rusuk relaksasi dan diafragma melengkung ke atas.</p> <p>Proses yang terjadi yakni Saat menghembuskan napas, otot diafragma dan otot antar tulang rusuk yang berkontraksi kembali mengendur (berrelaksasi). Diafragma kembali melengkung dan tulang rusuk serta tulang dada kembali turun. Akibatnya rongga dada mengecil sehingga tekanan udara di paru-paru naik. Naiknya tekanan udara di paru-paru , udara dari paru-paru keluar melalui saluran pernapasan</p>

Indikator IPA	Indikator Soal	Soal	Nomor Soal	Level	Jawaban
Gangguan pernapasan pada sistem pernapasan manusia	Peserta didik mampu menganalisis berbagai gangguan yang terjadi pada sistem pernapasan manusia.	<p>5. Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Jelaskan perbedaan dan kesamaan dari dampak asap rokok tersebut !</p>	5	C4	Perokok aktif dan perokok pasif sama-sama berisiko mengalami masalah kesehatan akibat paparan asap rokok. Perbedaan utamanya terletak pada cara paparan. Peroko aktif terpapar secara langsung melalui menghisap rokok sedangkan perokok pasif terpapar secara tidak langsung melalui asap rokok disekitarnya (udara).
	Peserta didik mampu menganalisis ciri-ciri adanya gangguan pernapasan yang terjadi pada sistem pernapasan manusia	<p>6. Gejala umum adanya gangguan pada saluran pernapasan adalah batuk. Mengapa demikian, jelaskan?</p>	6	C4	Karena batuk merupakan refleks cara melindungi paru-paru terhadap zat-zat yang mengganggu. Jika saluran pernapasan berisi lendir, batuk akan membersihkan saluran tersebut sehingga akan lebih mudah bernapas.

Indikator IPA	Indikator Soal	Soal	Nomor Soal	Level	Jawaban
	Peserta didik mampu menguraikan cara mejaga kesehatan organ pernapasan dari berbagai gangguan pernapasan yang terjadi pada sistem pernapasan pada manusia	7. Mengapa virus corona dapat menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan? Lalu apa yang harus kita lakukan agar terhindar dari penyakit tersebut?	7	C2	Virus corona bisa menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan karena virus tersebut bisa menyerang organ sistem pernapasan manusia seperti tenggorokan dan paru-paru, agar terhindar dari COVID-19 yang disebabkan oleh infeksi virus corona, kita harus menjaga daya tahan tubuh kita dengan menerapkan pola hidup sehat. Selain itu, kita harus menerapkan protokol kesehatan dengan ketat, misalnya selalu menggunakan masker dengan baik dan benar jika berada di luar rumah. Selain itu, kita juga harus menjaga jarak dengan orang lain juga rajin mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir minimal 20 detik. Kita

Indikator IPA	Indikator Soal	Soal	Nomor Soal	Level	Jawaban
Penyakit pada organ pernapasan manusia	Peserta didik mampu menjelaskan penyakit yang terjadi pada sistem organ pernapasan manusia	8. Peradangan yang terjadi pada paru-paru khusunya pada bagian alveolus, merupakan salah satu gangguan sistem pernapasan. Apa nama dari gangguan tersebut jelaskan?	8	C2	<p>juga harus menghindari menyentuh bagian wajah seperti mata, hidung, dan mulut agar virus yang mungkin ada di tangan kita enggak masuk ke dalam tubuh lalu menginfeksi.</p> <p>Disebut pneumonia yaitu suatu peradangan pada paru-paru, khusunya pada alveolus, yang disebabkan oleh bakteri, virus, atau jamur. Akibat peradangan tersebut, alveolus dipenuhi nanah, lendir, cairan lainnya sehingga oksigen sulit mencapai aliran darah.</p>

Indikator IPA	Indikator Soal	Soal	Nomor Soal	Level	Jawaban
Cara menjaga kesehatan organ pernapasan pada manusia	Peserta didik mampu menganalisis penyakit yang menyerang sistem pernapasan manusia	<p>9. Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Terlihat pada gambar di atas gejala TBC antara lain kelelahan, kehilangan berat badan, dan berkeringat pada malam hari. Jika infksi lebih buruk, gejala yang timbul dada sakit, batuk dengan mengeluarkan dahak/darah, serta napas pendek. Menurut pendapatmu menularkan TBC tersebut? dapat sembuhkah penderita TBC, dan bagaimana cara menghindari penyakit TBC? Jelaskan!</p>	9	C4	Ya TBC adalah penyakit menular. Penderita TBC dapat disembuhkan dengan cara pemberian antibiotik oleh dokter dan pengobatan secara teratur selama 6-12 bulan. Cara yang paling baik untuk menghindari dari resiko terkena TBC yakni dengan caramenghindari kontak langsung dengan penderita TBC, karena TBC dapat menular melalui dahak penderita yang secara tidak langsung dihirup oleh manusia yang sehat
	Peserta didik mampu menguraikan cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia.	<p>10. Sebutkan 3 contoh gaya hidup sehat yang dapat mencegah penyakit pernapasan dan jelaskan mengapa gaya hidup tersebut penting bagi kesehatan paru-paru !</p>	10	C2	Tidak merokok, Olahraga rutin, pola makan sehat.

H. INSTRUMEN RETENSI KOGNITIF PEMBELAJARAN IPA

INSTRUMEN RETENSI KOGNITIF ILMU PENGETAHUAN ALAM TINGKAT SEKOLAH DASAR	NAMA KELAS : V (LIMA)
---	---

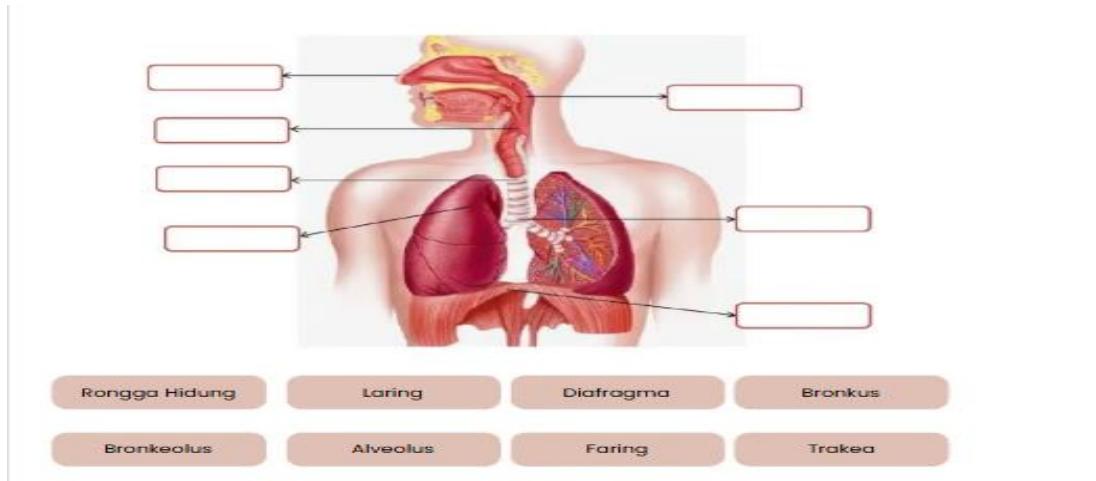
LEMBAR SOAL

HARI/TANGGAL	WAKTU	MATERI
	120 Menit	SISTEM PERNAPASAN MANUSIA

PETUNJUK : <p>1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal! 2. Tulislah nama pada kolumn yang tersedia! 3. Bacalah setiap soal yang akan kamu kerjakan dengan teliti! 4. Kerjakanlah lebih dahulu soal yang kamu anggap mudah! 5. Periksa kembali hasil pekerjaanmu sebelum diserahkan</p>	NILAI
--	--------------

JAWABLAH PERTANYAAN-PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN BENAR DAN TEPAT !

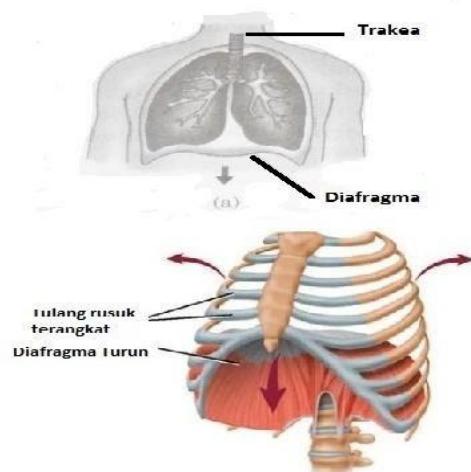
1. Lengkapilah kolumn dibawah ini serta tuliskan fungsi dari organ pernafasan rongga hidung, trachea dan alveolus !



2. Royan mempunyai alergi udang, ketika Royan memakan sebuah peyek, dia merasa mual, gatal-gatal dan mengeluarkan ruam-ruam merah pada kulitnya hingga mengalami sesak nafas. Setelah diperhatikan ternyata peyek yang dimakan Royan merupakan sebuah peyek udang yang dihaluskan. Lalu Royan segera dilarikan ke rumah sakit terdekat untuk mendapatkan penanganan dari dokter. Dari ilustrasi diatas, jelaskan hubungan antara sistem pernapasan dengan alergi !
-
-
-
-

3. Saat kita bernapas ada dua proses yang terjadi , yaitu menarik napas dan menghembuskan napas, benarkah pernyataan di atas? Jelaskan !
-
-
-
-

4.



Perhatikan gambar dibawah ini !

Setelah melihat gambar dan melihat posisi diafragma dan tulang rusuk di atas, proses apakah yang sedang terjadi, jelaskan !

5.



Perhatikan gambar disamping !
Jelaskan perbedaan dan kesamaan dari
dampak asap rokok tersebut !

6. Gejala umum adanya gangguan pada saluran pernapasan adalah batuk. Mengapa demikian, jelaskan ?

7. Mengapa virus corona dapat menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan? Lalu apa yang harus kita lakukan agar terhindar dari penyakit tersebut?

8. Peradangan yang terjadi pada paru-paru khususnya pada bagian alveolus, merupakan salah satu gangguan sistem pernapasan. Apa nama dari gangguan tersebut jelaskan?

9. Perhatikan gambar dibawah ini !



Terlihat pada gambar di atas gejala TBC antara lain kelelahan, kehilangan berat badan, dan berkeringat pada malam hari. Jika infeksi lebih buruk, gejala yang timbul dada sakit, batuk dengan mengeluarkan dahak/darah, serta napas pendek. Menurut pendapatmu menularkah TBC tersebut? dapat sembuhkah penderita TBC, dan bagaimana cara menghindari penyakit TBC? Jelaskan !

10. Sebutkan 3 contoh gaya hidup sehat yang dapat mencegah penyakit pernapasan dan jelaskan mengapa gaya hidup tersebut penting bagi kesehatan paru-paru !

I. Pedoman Penskoran

Pedoman Penskoran

Nomor Soal	Jawaban	Skor	Ket	Ket
1	<p>1. Rongga Hidung : Tempat keluar masuknya udara. Dan mengalami 3 proses yaitu penyaringan, pengaturan suhu, dan pengaturan kelembaban.</p> <p>2. Trachea : Menahan dan mengeluarkan debu agar tidak masuk ke paru-paru.</p> <p>3. Alveolus : Tempat terjadinya pertukaran udara</p>	10	Tepat Kurang tepat Tidak tepat Tidak ada	10 6 - 9 2 - 5 0
2	Alergi dapat menyebabkan peradangan pada saluran pernapasan, seperti hidung dan tenggorokan. Peradangan ini dapat menyumbat saluran udara, sehingga udara sulit masuk dan keluar. Hal ini menyebabkan kesulitan bernapas. Sistem pernapasan berperan dalam menjaga kebersihan dan kesehatan saluran napas. Ketika alergi terjadi, sistem kekebalan tubuh bereaksi terhadap alergen, menyebabkan peradangan dan sumbatan pada saluran pernapasan.	10	Tepat Kurang tepat Tidak tepat Tidak ada	10 6 - 9 2 - 5 0
3	Ya. Pernyataan tersebut benar, pada saat inspirasi, rongga dada membesar karena otot antar tulang rusuk berkontraksi dan diafragma mendatar. Padasaat ekspirasi rongga dada mengecil karena otot antar tulang rusuk relaksasi dan diafragma melengkung ke atas	10	Tepat Kurang tepat Tidak tepat Tidak ada	10 6 - 9 2 - 5 0
4	Proses yang terjadi yakni Saat menghembuskan napas, otot diafragma dan otot antar tulang rusuk yang berkontraksi kembali mengendur (berrelaksasi). Diafragma kembali melengkung dan tulang rusuk serta tulang dada kembali turun. Akibatnya rongga dada mengecil sehingga tekanan udara di paru-paru naik. Naiknya tekanan udara di	10	Tepat Kurang tepat Tidak tepat Tidak ada	10 6 - 9 2 - 5 0

Nomor Soal	Jawaban	Skor	Ket	Ket
	paru-paru , udara dari paru-parukeluar melalui saluran pernapasan			
5	Perokok aktif dan perokok pasif sama-sama berisiko mengalami masalah kesehatan akibat paparan asap rokok. Perbedaan utamanya terletak pada cara paparan. Peroko aktif terpapar secara langsung melalui menghisap rokok sedangkan perokok pasif terpapar secara tidak langsung melalui asap rokok disekitarnya (udara).	10	Tepat Kurang tepat Tidak tepat Tidak ada	10 6 - 9 2 - 5 0
6	Karena batuk merupakan refleks cara melindungi paru-paru terhadap zat-zat yang mengganggu. Jika saluran pernapasan berisi lendir, batuk akan membersihkan saluran tersebut sehingga akan lebih mudah bernapas.	10	Tepat Kurang tepat Tidak tepat Tidak ada	10 6 - 9 2 - 5 0
7	Virus corona bisa menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan karena virus tersebut bisa menyerang organ sistem pernapasan manusia seperti tenggorokan dan paru-paru, agar terhindar dari COVID-19 yang disebabkan oleh infeksi virus corona, kita harus menjaga daya tahan tubuh kita dengan menerapkan pola hidup sehat. Selain itu, kita harus menerapkan protokol kesehatan dengan ketat, misalnya selalu menggunakan masker dengan baik dan benar jika berada di luar rumah. Selain itu, kita juga harus menjaga jarak dengan orang lain juga rajin mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir minimal 20 detik. Kita juga harus menghindari menyentuh bagian wajah seperti mata, hidung, dan mulut agar virus yang mungkin ada di tangan kita enggak masuk ke dalam tubuh lalu menginfeksi	10	Tepat Kurang tepat Tidak tepat Tidak ada	10 6 - 9 2 - 5 0

Nomor Soal	Jawaban	Skor	Ket	Ket
8	Disebut pneumonia yaitu suatu peradangan pada paru-paru, khususnya pada alveolus, yang disebabkan oleh bakteri, virus, atau jamur. Akibat peradangan tersebut, alveolus dipenuhi nanah, lendir, cairan lainnya sehingga oksigen sulit mencapai aliran darah.		Tepat Kurang tepat Tidak tepat Tidak ada	10 6 - 9 2 - 5 0
9	Ya TBC adalah penyakit menular. Penderita TBC dapat disembuhkan dengan cara pemberian antibiotik oleh dokter dan pengobatan secara teratur selama 6-12 bulan. Cara yang paling baik untuk menghindari dari resiko terkena TBC yakni dengan caramenghindari kontak langsung dengan penderita TBC, karena TBC dapat menular melalui dahak penderita yang secara tidak langsung dihirup oleh manusia yang sehat	10	Tepat Kurang tepat Tidak tepat Tidak ada	10 6 - 9 2 - 5 0
10	Tidak merokok, Olahraga rutin, pola makan sehat.	10	Tepat Kurang tepat Tidak tepat Tidak ada	10 6 - 9 2 - 5 0
Skor Seluruhnya		100		

Bobot Nilai :

Skor soal nomor 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = Nilai Peserta Didik

Contoh Perhitungan Nilai :

(Skor yang didapat peserta didik dari No. 1-10)

$10 + 8 + 7 + 10 + 10 + 8 + 10 + 10 + 10 + 5 = 88$ (nilai peserta didik)

L. Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS SEKOLAH

Satuan Pendidikan : SDN JATIPULO 03
 Fase / Kelas : Fase C / Kelas
 Semester : 2 (Genap)
 Lingkup Materi : Sistem Pernapasan Manusia
 Alokasi Waktu : 35 menit x 12 jam pelajaran
 Pertemuan : 1 – 6

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar / bagian / alat / media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernapasan / pencernaan / peredaran darah) yang berkaitan dengan cara menjaga Kesehatan organ tubuhnya dengan benar,

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil pelajar Pancasila yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah:

1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME serta berakhhlak mulia
2. Berkebhinekaan global
3. Gotong royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif

D. MODEL PEMBELAJARAN

Team Games Tournament

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu memprediksi akibat jika manusia tidak bernapas dengan benar.

2. Peserta didik mampu merincikan fungsi organ pernapasan pada manusia dengan tepat.
3. Peserta didik mampu merancang alat peraga mekanisme pernapasan pada manusia dan mensimulasikannya dengan tepat.
4. Peserta didik mampu menyimpulkan penyakit / kelainan pada organ pernapasan manusia dan menghubungkannya dengan cara menjaga Kesehatan organ pernapasan manusia dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. b. Peserta didik dan Guru melakukan presensi. c. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan pengecekan persiapan belajar peserta didik. d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik. e. Peserta didik menyimak guru dalam menyampaikan lingkup materi, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti. f. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking
Kegiatan Inti	<p>Penyajian Kelas :</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Peserta didik diminta untuk menahan nafasnya selama 60 detik. Lalu ditanyakan, apa yang mereka rasakan? Peserta didik menyimak penjelasan guru bahwa kita sebagai manusia akan mati apabila tidak ada udara. h. Peserta didik diminta untuk mengamati teman sebangkunya saat bernapas dan ditanyakan bagian tubuh apa saja yang bergerak saat kita bernapas. (Peserta didik diharapkan menjawab hidung, tenggorokan dan bagian dada). i. Peserta didik mendapatkan pemahaman dasar tentang simulasi yang telah dilakukan melalui

	<p>video pembelajaran berisi “pentingnya bernapas dan bagaimana cara kerja sistem pernapasan manusia.”</p> <p>j. Peserta didik bersama guru menyimpulkan isi dari video pembelajaran tersebut dan menghubungkan dengan “pentingnya bernapas dan bagaimana cara kerja sistem pernapasan manusia.”</p> <p>Pembentukan Tim :</p> <p>k. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang heterogen.</p> <p>Permainan :</p> <p>l. Peserta didik diberikan arahan terkait alur dan aturan permainan dalam turnamen yang akan dilakukan.</p> <p>m. Peserta didik dalam tim belajar bersama, berdiskusi, mengerjakan tugas-tugas tentang materi “pentingnya bernapas dan bagaimana cara kerja sistem pernapasan manusia” untuk memperkuat pemahaman materi melalui permainan kuis tim.</p> <p>Turnamen :</p> <p>n. Peserta didik berbagai tim berkompetensi dalam permainan kuis atau tantangan dengan materi tentang “pentingnya bernapas dan bagaimana cara kerja sistem pernapasan manusia.” melalui permainan.</p> <p>o. Kelompok yang telah menyelesaikan tantangan dalam permainan, hasilnya ditempelkan pada papan tulis.</p> <p>p. Hasil tersebut dibahas bersama-sama dengan guru</p> <p>q. Guru melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>Penghargaan :</p> <p>r. Peserta didik diberikan pengumuman oleh guru terkait skor tertinggi sebagai pemenang turnamen.</p> <p>s. Kelompok yang dinyatakan pemenangnya diberikan penghargaan berupa pujian ataupun lainnya sebagai bentuk apresiasi.</p>
--	--

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> t. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. u. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi tentang “pentingnya bernapas dan bagaimana cara kerja sistem pernapasan manusia.”. v. Peserta didik diberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran yang akan datang. w. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking . x. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
-------------------------	---

Pertemuan 2

Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. b. Peserta didik dan Guru melakukan presensi. c. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan pengecekan persiapan belajar peserta didik. d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik. e. Peserta didik menyimak guru dalam menyampaikan lingkup materi, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti. f. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking
Kegiatan Inti	<p>Penyajian Kelas :</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Peserta didik disajikan materi melalui media pembelajaran berupa video/Gambar terkait materi organ-organ tubuh yang terlibat pada sistem pernapasan manusia beserta fungsinya. h. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan diskusi materi organ-organ tubuh yang terlibat pada sistem pernapasan manusia beserta fungsinya yang ada dalam video/gambar tersebut. i. Peserta didik mendapatkan pemahaman dasar tentang tentang materi “organ-organ tubuh yang terlibat pada sistem pernapasan manusia beserta

	<p>fungsinya.”</p> <p>j. Peserta didik bersama guru menyimpulkan isi dari video pembelajaran tersebut dan menghubungkan dengan materi.</p> <p>Pembentukan Tim :</p> <p>k. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang heterogen.</p> <p>Permainan :</p> <p>l. Peserta didik diberikan arahan terkait alur dan aturan permainan dalam turnamen yang akan dilakukan.</p> <p>m. Peserta didik dalam tim belajar bersama, berdiskusi, mengerjakan tugas-tugas tentang materi “organ-organ tubuh yang terlibat pada sistem pernapasan manusia beserta fungsinya” untuk memperkuat pemahaman materi melalui permainan berupa puzzle dan deskripsi gambar.</p> <p>Turnamen :</p> <p>n. Peserta didik berbagai tim berkompetisi dalam permainan kuis atau tantangan dengan materi tentang “organ-organ tubuh yang terlibat pada sistem pernapasan manusia beserta fungsinya.”</p> <p>o. Kelompok yang telah menyelesaikan tantangan dalam permainan, hasilnya dikumpulkan untuk dinilai.</p> <p>p. Setiap kelompok mempresentasikan hasil tantangan tersebut didepan kelas.</p> <p>n. Setiap kelompok diberikan penguatan dari hasil tantangan tersebut terkait materi “organ-organ tubuh yang terlibat pada sistem pernapasan manusia beserta fungsinya.”</p> <p>q. Guru melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>Penghargaan :</p> <p>r. Peserta didik diberikan pengumuman oleh guru terkait skor tertinggi sebagai pemenang turnamen.</p> <p>s. Kelompok yang dinyatakan pemenangnya diberikan penghargaan berupa pujian ataupun lainnya sebagai bentuk apresiasi.</p>
--	---

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> t. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. u. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi tentang “organ-organ tubuh yang terlibat pada sistem pernapasan manusia beserta fungsinya.” v. Peserta didik diberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran yang akan datang. w. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking . x. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
-------------------------	--

Pertemuan 3

Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. b. Peserta didik dan Guru melakukan presensi. c. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan pengecekan persiapan belajar peserta didik. d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik. e. Peserta didik menyimak guru dalam menyampaikan lingkup materi, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti. f. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking
Kegiatan Inti	<p>Penyajian Kelas :</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Peserta didik disajikan materi melalui media pembelajaran berupa video/Gambar terkait materi “mekanisme pernapasan pada manusia.” h. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan diskusi materi “mekanisme pernapasan pada manusia.” yang ada dalam video/gambar tersebut. i. Peserta didik mendapatkan pemahaman dasar tentang tentang materi “mekanisme pernapasan pada manusia.” j. Peserta didik bersama guru menyimpulkan isi dari video pembelajaran tersebut dan

	<p>menghubungkan dengan materi.</p> <p>Pembentukan Tim :</p> <p>k. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang heterogen.</p> <p>Permainan :</p> <ol style="list-style-type: none">l. Peserta didik diberikan arahan terkait alur dan aturan permainan dalam turnamen yang akan dilakukan.m. Peserta didik dalam tim belajar bersama, berdiskusi, mengerjakan tugas-tugas tentang materi “mekanisme pernapasan pada manusia” untuk memperkuat pemahaman materi melalui permainan teka teki silang. <p>Turnamen :</p> <ol style="list-style-type: none">n. Peserta didik berbagai tim berkompetisi dalam permainan kuis atau tantangan dengan materi tentang “mekanisme pernapasan pada manusia”p. Kelompok yang telah menyelesaikan tantangan dalam permainan, hasilnya dikumpulkan untuk dinilai.q. Peserta didik dan guru bersama-sama mengoreksi jawaban.o. Setiap kelompok diberikan penguatan dari hasil tantangan tersebut terkait materi “mekanisme pernapasan pada manusia.”r. Guru melakukan penilaian hasil belajar <p>Penghargaan :</p> <ol style="list-style-type: none">s. Peserta didik diberikan pengumuman oleh guru terkait skor tertinggi sebagai pemenang turnamen.t. Kelompok yang dinyatakan pemenangnya diberikan penghargaan berupa pujian ataupun lainnya sebagai bentuk apresiasi.
--	--

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> u. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. v. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi tentang “mekanisme pernapasan manusia.” w. Peserta didik diberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran yang akan datang. x. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking . y. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
-------------------------	--

Pertemuan 4

Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. b. Peserta didik dan Guru melakukan presensi. c. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan pengecekan persiapan belajar peserta didik. d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik. e. Peserta didik menyimak guru dalam menyampaikan lingkup materi, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti. f. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking
Kegiatan Inti	<p>Penyajian Kelas :</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Peserta didik disajikan materi melalui media pembelajaran berupa video/Gambar terkait materi “gangguan pernapasan pada sistem pernapasan manusia.” h. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan diskusi materi “gangguan pernapasan pada sistem pernapasan manusia.” yang ada dalam video/gambar tersebut. i. Peserta didik mendapatkan pemahaman dasar tentang tentang materi “gangguan pernapasan pada sistem pernapasan manusia.” j. Peserta didik bersama guru menyimpulkan isi dari video pembelajaran tersebut dan menghubungkan dengan materi.

	<p>Pembentukan Tim :</p> <p>k. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang heterogen.</p> <p>Permainan :</p> <p>l. Peserta didik diberikan arahan terkait alur dan aturan permainan dalam turnamen yang akan dilakukan.</p> <p>m. Peserta didik dalam tim belajar bersama, berdiskusi, mengerjakan tugas-tugas tentang materi “gangguan pernapasan pada sistem pernapasan manusia” untuk memperkuat pemahaman materi melalui permainan make a match.</p> <p>Turnamen :</p> <p>o. Peserta didik berbagai tim berkompetisi dalam permainan kuis atau tantangan dengan materi tentang “gangguan pernapasan pada sistem pernapasan manusia”</p> <p>p. Kelompok yang telah menyelesaikan tantangan dalam permainan, hasilnya dikumpulkan untuk dinilai.</p> <p>q. Setiap kelompok mempresentasikan hasil tantangan tersebut didepan kelas.</p> <p>r. Setiap kelompok diberikan penghargaan dari hasil tantangan tersebut terkait materi “gangguan pernapasan pada sistem pernapasan manusia.”</p> <p>s. Guru melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>Penghargaan :</p> <p>t. Peserta didik diberikan pengumuman oleh guru terkait skor tertinggi sebagai pemenang turnamen.</p> <p>u. Kelompok yang dinyatakan pemenangnya diberikan penghargaan berupa pujian ataupun lainnya sebagai bentuk apresiasi.</p>
--	---

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> v. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. w. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi tentang “gangguan pernapasan pada sistem pernapasan manusia.” x. Peserta didik diberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran yang akan datang. y. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking . z. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
-------------------------	--

Pertemuan 5

Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. b. Peserta didik dan Guru melakukan presensi. c. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan pengecekan persiapan belajar peserta didik. d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik. e. Peserta didik menyimak guru dalam menyampaikan lingkup materi, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti. f. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking
Kegiatan Inti	<p>Penyajian Kelas :</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Peserta didik disajikan materi melalui media pembelajaran berupa video/Gambar terkait materi “penyakit pada organ pernapasan manusia.” p. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan diskusi materi “penyakit pada organ pernapasan manusia” yang ada dalam video/gambar tersebut. h. Peserta didik mendapatkan pemahaman dasar tentang tentang materi “penyakit pada organ pernapasan manusia.” i. Peserta didik bersama guru menyimpulkan isi dari video pembelajaran tersebut dan menghubungkan dengan materi.

	<p>Pembentukan Tim :</p> <p>j. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang heterogen.</p> <p>Permainan :</p> <p>k. Peserta didik diberikan arahan terkait alur dan aturan permainan dalam turnamen yang akan dilakukan.</p> <p>l. Peserta didik dalam tim belajar bersama, berdiskusi, mengerjakan tugas-tugas tentang materi “penyakit pada organ pernapasan manusia” untuk memperkuat pemahaman materi melalui permainan tebak kata.</p> <p>Turnamen :</p> <p>m. Peserta didik berbagai tim berkompetisi dalam permainan kuis atau tantangan dengan materi tentang “penyakit pada organ pernapasan manusia”</p> <p>n. Kelompok yang telah menyelesaikan tantangan dalam permainan, hasilnya dikumpulkan.</p> <p>o. Guru melakukan penguatan pada jawaban tiap kelompok.</p> <p>Penghargaan :</p> <p>p. Peserta didik diberikan pengumuman oleh guru terkait skor tertinggi sebagai pemenang turnamen.</p> <p>q. Kelompok yang dinyatakan pemenangnya diberikan penghargaan berupa pujian ataupun lainnya sebagai bentuk apresiasi.</p>
Kegiatan Penutup	<p>r. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>s. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi tentang “penyakit pada organ pernapasan manusia.”</p> <p>t. Peserta didik diberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran yang akan datang.</p> <p>u. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking .</p> <p>v. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.</p>

Pertemuan 6

Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. b. Peserta didik dan Guru melakukan presensi. c. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan pengecekan persiapan belajar peserta didik. d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik. e. Peserta didik menyimak guru dalam menyampaikan lingkup materi, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti. f. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking
Kegiatan Inti	<p>Penyajian Kelas :</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Peserta didik disajikan materi melalui media pembelajaran berupa video/Gambar terkait materi “cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia.” q. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan diskusi materi “cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia.” yang ada dalam video/gambar tersebut. h. Peserta didik mendapatkan pemahaman dasar tentang tentang materi “cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia.” i. Peserta didik bersama guru menyimpulkan isi dari video pembelajaran tersebut dan menghubungkan dengan materi. <p>Pembentukan Tim :</p> <ul style="list-style-type: none"> j. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang heterogen. <p>Permainan :</p> <ul style="list-style-type: none"> k. Peserta didik diberikan arahan terkait alur dan aturan permainan dalam turnamen yang akan dilakukan. l. Peserta didik dalam tim belajar bersama, berdiskusi, mengerjakan tugas-tugas tentang

	<p>materi “cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia.” untuk memperkuat pemahaman materi melalui permainan quizizz.</p> <p>Turnamen :</p> <ul style="list-style-type: none"> m. Peserta didik berbagai tim berkompetensi dalam permainan kuis atau tantangan dengan materi tentang “cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia.” melalui permainan quizizz. n. Kelompok yang telah menyelesaikan tantangan dalam permainan, hasilnya akan diperhitungkan langsung dari aplikasi quizizz. o. Guru melakukan penilaian total hasil quizizz perkelompok. <p>Penghargaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> p. Peserta didik diberikan pengumuman oleh guru terkait skor tertinggi sebagai pemenang turnamen. q. Kelompok yang dinyatakan pemenangnya diberikan penghargaan berupa pujian ataupun lainnya sebagai bentuk apresiasi.
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> r. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. s. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi tentang “cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia.” t. Peserta didik diberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran yang akan datang. u. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan ice breaking . v. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.

ASESMEN

1. ASESMEN DIAGNOSTIK

Pertanyaan diagnostik disajikan pada awal pembelajaran.

2. ASESMEN FORMATIF

a. Sikap

- 1) Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
- 2) Melakukan penilaian antarteman
- 3) Mengamati refleksi peserta didik

b. Pengetahuan

Lembar kerja peserta didik

3. ASESMEN SUMATIF

Instrumen Tes Retensi Kognitif

REFLEKSI

Refleksi Guru :

1. Apakah tujuan pembelajaran tercapai?
2. Apakah peserta didik tertarik dengan pembelajaran yang difasilitasi hari ini?
3. Kesulitan apa saja yang saya temui hari ini?
4. Langkah apa yang harus kita lakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran hari ini ?

Refleksi Peserta Didik :

1. Apa saja yang kita pelajari hari ini ?
2. Apa saja kesulitan yang kam temui dalam pembelajaran hari ini ?
3. Bagaimana kamu mengatasi kesulitan tersebut ?
4. Bagian mana pembelajaran hari ini yang kalian suka ?
5. Bagian mana yang masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan ?
6. Jika kalian diminta memilih emotikon senyum dan kecewa, emotikon apa yang kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan ?



Jakarta, 16 Desember 2024
Guru Kelas VB

Rita Misrita, S.Pd.
NIP. 19900818202212024

M. Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS SEKOLAH

Satuan Pendidikan : SDN JATIPULO 03
 Fase / Kelas : Fase C / Kelas
 Semester : 2 (Genap)
 Lingkup Materi : Sistem Pernapasan Manusia
 Alokasi Waktu : 35 menit x 12 jam pelajaran
 Pertemuan : 1 – 6

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar / bagian / alat / media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernapasan / pencernaan / peredaran darah) yang berkaitan dengan cara menjaga Kesehatan organ tubuhnya dengan benar,

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil pelajar Pancasila yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah:

- Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME serta berakhlak mulia
- Berkebhinekaan global
- Gotong royong
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif

2. MODEL PEMBELAJARAN

Direct Learning

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu memprediksi akibat jika manusia tidak bernapas dengan benar.

2. Peserta didik mampu merincikan fungsi organ pernapasan pada manusia dengan tepat.
3. Peserta didik mampu merancang alat peraga mekanisme pernapasan pada manusia dan mensimulasikannya dengan tepat.
4. Peserta didik mampu menyimpulkan penyakit / kelainan pada organ pernapasan manusia dan menghubungkannya dengan cara menjaga Kesehatan organ pernapasan manusia dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan Awal	<p>a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.</p> <p>b. Guru melakukan presensi.</p> <p>c. Guru melakukan pengecekan persiapan peserta didik seperti memeriksa kesiapan buku dan alat tulis yang dibutuhkan.</p> <p>d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik.</p> <p>e. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik tentang permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacaht.</p> <p>Penyampaian Tujuan</p> <p>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari kepada peserta didik.</p>
Kegiatan Inti	<p>Mendemonstrasikan</p> <p>g. Peserta didik memperhatikan guru mendemonstrasikan terkait pentingnya pernapasan untuk kehidupan dan bagaimana cara kerja sistem pernapasan manusia.</p> <p>h. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>i. Peserta didik bersama guru menguraikan pentingnya pernapasan untuk kehidupan dan bagaimana cara kerja sistem pernapasan manusia..</p>

	<p>Membimbing Pelatihan</p> <p>j. Peserta didik diberikan soal latihan.</p> <p>k. Peserta didik dengan kemampuan di bawah rata-rata secara berkelompok dan individual dibimbing oleh guru.</p> <p>Pemberian Umpan Balik</p> <p>l. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal, guru dan peserta didik bersama-sama menjawab soal yang diberikan.</p> <p>m. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>n. Peserta didik dan guru menyelesaikan persoalan dengan menguraikan cara penyelesaiannya dari pertanyaan yang diungkapkan salah seorang peserta didik.</p> <p>Memberi Kesempatan untuk Pelatihan Lanjutan</p> <p>o. Guru memberikan tugas tambahan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah.</p> <p>p. Peserta didik mencermati setiap soal latihan yang diberikan oleh guru.</p>
Kegiatan Penutup	<p>q. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>r. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>s. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>t. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.</p>

Pertemuan 2

Kegiatan Awal	<p>a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.</p> <p>b. Guru melakukan presensi.</p> <p>c. Guru melakukan pengecekan persiapan peserta didik seperti memeriksa kesiapan buku dan alat tulis yang dibutuhkan.</p> <p>d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik.</p>
---------------	---

	<p>e. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik tentang permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacah.</p> <p>Penyampaian Tujuan</p> <p>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari kepada peserta didik.</p>
Kegiatan Inti	<p>Mendemonstrasikan</p> <p>g. Peserta didik memperhatikan guru mendemonstrasikan tentang materi organ-organ tubuh yang terlibat dalam sistem pernapasan manusia berserta fungsinya.</p> <p>h. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>i. Peserta didik bersama guru menguraikan organ-organ tubuh yang terlibat dalam sistem pernapasan manusia berserta fungsinya.</p> <p>Membimbing Pelatihan</p> <p>j. Peserta didik diberikan soal latihan.</p> <p>k. Peserta didik dengan kemampuan di bawah rata-rata secara berkelompok dan individual dibimbing oleh guru.</p> <p>Pemberian Umpaman Balik</p> <p>l. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal, guru dan peserta didik bersama-sama menjawab soal yang diberikan.</p> <p>m. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>n. Peserta didik dan guru menyelesaikan persoalan dengan menguraikan organ-organ tubuh yang terlibat dalam sistem pernapasan manusia berserta fungsinya.</p> <p>Memberi Kesempatan untuk Pelatihan Lanjutan</p> <p>o. Guru memberikan tugas tambahan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah.</p> <p>p. Peserta didik mencermati setiap soal latihan yang diberikan oleh guru.</p>
Kegiatan Penutup	<p>q. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>r. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p>

	<p>s. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>t. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.</p>
--	---

Pertemuan 3

Kegiatan Awal	<p>a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.</p> <p>b. Guru melakukan presensi.</p> <p>c. Guru melakukan pengecekan persiapan peserta didik seperti memeriksa kesiapan buku dan alat tulis yang dibutuhkan.</p> <p>d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik.</p> <p>e. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik tentang permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacah.</p> <p>Penyampaian Tujuan</p> <p>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari kepada peserta didik.</p>
Kegiatan Inti	<p>Mendemonstrasikan</p> <p>g. Peserta didik memperhatikan guru mendemonstrasikan materi tentang mekanisme pernapasan manusia.</p> <p>h. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>i. Peserta didik bersama guru menjabarkan mekanisme pernapasan manusia.</p> <p>Membimbing Pelatihan</p> <p>j. Peserta didik diberikan soal latihan.</p> <p>k. Peserta didik dengan kemampuan di bawah rata-rata secara berkelompok dan individual dibimbing oleh guru.</p> <p>Pemberian Umpaman Balik</p> <p>l. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal, guru dan peserta didik bersama-sama menjawab soal yang diberikan.</p> <p>m. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.</p>

	<p>n. Peserta didik dan guru menyelesaikan persoalan dengan menjabarkan mekanisme pernapasan manusia.</p> <p>Memberi Kesempatan untuk Pelatihan Lanjutan</p> <p>o. Guru memberikan tugas tambahan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah.</p> <p>p. Peserta didik mencermati setiap soal latihan yang diberikan oleh guru.</p>
Kegiatan Penutup	<p>q. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>r. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>s. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>t. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.</p>

Pertemuan 4

Kegiatan Awal	<p>a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.</p> <p>b. Guru melakukan presensi.</p> <p>c. Guru melakukan pengecekan persiapan peserta didik seperti memeriksa kesiapan buku dan alat tulis yang dibutuhkan.</p> <p>d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik.</p> <p>e. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik tentang permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacaht.</p> <p>Penyampaian Tujuan</p> <p>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari kepada peserta didik.</p>
Kegiatan Inti	<p>Mendemonstrasikan</p> <p>g. Peserta didik memperhatikan guru mendemonstrasikan tentang gangguan penapasan pada sistem pernapasan manusia</p>

	<p>h. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>i. Peserta didik bersama guru menguraikan apa saja gangguan penapasan pada sistem pernapasan manusia.</p> <p>Membimbing Pelatihan</p> <p>j. Peserta didik diberikan soal latihan.</p> <p>k. Peserta didik dengan kemampuan di bawah rata-rata secara berkelompok dan individual dibimbing oleh guru.</p> <p>Pemberian Umpan Balik</p> <p>l. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal, guru dan peserta didik bersama-sama menjawab soal yang diberikan.</p> <p>m. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>n. Peserta didik dan guru menyelesaikan persoalan dengan menguraikan apa saja gangguan penapasan pada sistem pernapasan manusia.</p> <p>Memberi Kesempatan untuk Pelatihan Lanjutan</p> <p>o. Guru memberikan tugas tambahan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah.</p> <p>p. Peserta didik mencermati setiap soal latihan yang diberikan oleh guru.</p>
Kegiatan Penutup	<p>q. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>r. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>s. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>t. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.</p>

Pertemuan 5

Kegiatan Awal	<p>a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.</p> <p>b. Guru melakukan presensi.</p>
---------------	--

	<p>c. Guru melakukan pengecekan persiapan peserta didik seperti memeriksa kesiapan buku dan alat tulis yang dibutuhkan.</p> <p>d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik.</p> <p>e. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik tentang permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacah.</p> <p>Penyampaian Tujuan</p> <p>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari kepada peserta didik.</p>
Kegiatan Inti	<p>Mendemonstrasikan</p> <p>g. Peserta didik memperhatikan guru menjelaskan penyakit pada organ pernapasan manusia</p> <p>h. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>i. Peserta didik bersama guru menjabarkan apa saja penyakit pada organ pernapasan manusia.</p> <p>Membimbing Pelatihan</p> <p>j. Peserta didik diberikan soal latihan.</p> <p>k. Peserta didik dengan kemampuan di bawah rata-rata secara berkelompok dan individual dibimbing oleh guru.</p> <p>Pemberian Umpaman Balik</p> <p>l. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal, guru dan peserta didik bersama-sama menjawab soal yang diberikan.</p> <p>m. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>n. Peserta didik dan guru menyelesaikan persoalan dengan menjabarkan apa saja penyakit pada organ pernapasan manusia.</p> <p>Memberi Kesempatan untuk Pelatihan Lanjutan</p> <p>o. Guru memberikan tugas tambahan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah.</p> <p>p. Peserta didik mencermati setiap soal latihan yang diberikan oleh guru.</p>

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> q. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. r. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. s. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. t. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
------------------	---

Pertemuan 6

Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. b. Guru melakukan presensi. c. Guru melakukan pengecekan persiapan peserta didik seperti memeriksa kesiapan buku dan alat tulis yang dibutuhkan. d. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dipimpin oleh seorang peserta didik. e. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik tentang permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacah. <p style="text-align: center;">Penyampaian Tujuan</p> <ul style="list-style-type: none"> f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari kepada peserta didik.
Kegiatan Inti	<p style="text-align: center;">Mendemonstrasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Peserta didik memperhatikan guru mendemonstrasikan cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia. h. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. i. Peserta didik bersama guru menguraikan cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia. <p style="text-align: center;">Membimbing Pelatihan</p> <ul style="list-style-type: none"> j. Peserta didik diberikan soal latihan. k. Peserta didik dengan kemampuan di bawah rata-rata secara berkelompok dan individual dibimbing oleh guru. <p style="text-align: center;">Pemberian Umpaman Balik</p>

	<p>l. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal, guru dan peserta didik bersama-sama menjawab soal yang diberikan.</p> <p>m. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>n. Peserta didik dan guru menyelesaikan persoalan dengan menguraikan cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia.</p> <p>Memberi Kesempatan untuk Pelatihan Lanjutan</p> <p>o. Guru memberikan tugas tambahan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah.</p> <p>p. Peserta didik mencermati setiap soal latihan yang diberikan oleh guru.</p>
Kegiatan Penutup	<p>q. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>r. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>s. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>t. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.</p>

ASESMEN

1. ASESMEN DIAGNOSTIK

Pertanyaan diagnostik disajikan pada awal pembelajaran.

2. ASESMEN FORMATIF

Sikap

1. Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
2. Melakukan penilaian antarteman
3. Mengamati refleksi peserta didik

Pengetahuan

1. Lembar kerja peserta didik

3. ASESMEN SUMATIF

Instrumen Tes Hasil Kemampuan Numerasi

REFLEKSI

Refleksi Guru :

1. Apakah tujuan pembelajaran tercapai?
2. Apakah peserta didik tertarik dengan pembelajaran yang difasilitasi hari ini?
3. Kesulitan apa saja yang saya temui hari ini?
4. Langkah apa yang harus kita lakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran hari ini ?

Refleksi Peserta Didik :

1. Apa saja yang kita pelajari hari ini ?
2. Apa saja kesulitan yang kam temui dalam pembelajaran hari ini ?
3. Bagaimana kamu mengatasi kesulitan tersebut ?
4. Bagian mana pembelajaran hari ini yang kalian suka ?
5. Bagian mana yang masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan ?
6. Jika kalian diminta memilih emotikon senyum dan kecewa, emotikon apa yang kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan ?



Jakarta, 16 Desember 2024
Guru Kelas VA

Yuli Cafrina, S.Pd.
NIP. 198507242022212010

A. Hasil Ujicoba Validitas Instrumen Retensi Kognitif

Correlations

B. Hasil Ujicoba Reliabilitas Instrumen Retensi Kognitif

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	27	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,935	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	40,89	94,410	,710	,930
X2	40,48	92,567	,797	,926
X3	40,63	91,550	,727	,929
X4	40,85	90,054	,818	,925
X5	40,85	87,439	,833	,924
X6	40,81	90,464	,709	,931
X7	40,70	90,140	,806	,925
X8	40,59	87,712	,854	,923
X9	40,56	98,487	,503	,940
X10	40,30	94,678	,667	,932

C. Hasil Ujicoba Validitas Minat Belajar

		Correlations																												
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X1	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	Tot al											
X	Pearson Correlation	1	,29	,25	,41	,39	,29	,29	,24	,13	,29	,36	,47	,26	,38	,14	,29	,45	,54	,16	,35	,43	,22	,22	,18	,49	-,11	,26	,52	
1	Correlation		2	9	5*	6*	8	2	2	9	7	2	9*	2	4*	7	9	0*	3**	4	5	5*	8	9	9	0**	9	2	9**	
	Sig. (2-tailed)		,13	,19	,03	,04	,13	,13	,22	,48	,13	,06	,01	,18	,04	,46	,13	,01	,00	,41	,07	,02	,25	,25	,34	,00	,55	,18	,00	
	N		27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X	Pearson Correlation		,29	1	,36	,44	,60	,58	,44	,70	,60	,33	,67	,17	,37	,41	,59	,44	,75	,53	,11	,28	,56	,36	,72	,74	,62	-,03	,55	,74
2	Correlation		2		9	0*	4**	5**	9*	7**	7**	4	1**	1	8	8*	4**	5*	4**	8**	3	0	2**	7	6**	4**	4**	1	1**	7**
	Sig. (2-tailed)		,13		,05	,02	,00	,00	,01	,00	,00	,08	,00	,39	,05	,03	,00	,02	,00	,00	,57	,15	,00	,06	,00	,00	,00	,87	,00	,00
	N		27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
X	Pearson Correlation		,25	,36	1	,52	,42	,40	,64	,55	,28	,53	,35	,19	,10	,58	,16	,40	,45	,57	,39	-,02	,23	,39	,37	,40	,42	,23	,23	,59
3	Correlation		9	9		0**	6*	0*	8**	7**	3	1**	7	7	5	1**	5	5*	0*	2**	8*	4	4	4*	3	8*	3*	4	9	4**
	Sig. (2-tailed)		,19	,05		,00	,02	,03	,00	,00	,15	,00	,06	,32	,60	,00	,41	,03	,01	,00	,04	,90	,23	,04	,05	,03	,02	,24	,22	,00
	N		27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X	Pearson Correlation		,41	,44	,52	1	,66	,75	,26	,55	,43	,26	,72	,55	,50	,62	,43	,34	,49	,66	,30	,42	,27	,38	,63	,52	,60	-,08	,35	,74
4	Correlation		5*	0*	0**		6**	6**	1	3**	8*	9	1**	6**	3**	2**	7*	0	4**	3**	6	7*	3	7*	9**	6**	2**	5	1	7**

Sig. (2-tailed)	,03	,02	,00		,00	,00	,18	,00	,02	,17	,00	,00	,00	,00	,00	,02	,08	,00	,00	,12	,02	,16	,04	,00	,00	,00	,67	,07	,00
N	1	1	5		0	0	8	3	2	4	0	3	7	1	3	3	9	0	0	6	8	6	0	5	1	5	3	0	
X	Pearson	,39	,60	,42	,66	1	,63	,11	,65	,57	,41	,66	,39	,59	,45	,37	,29	,56	,55	,38	,42	,28	,67	,64	,47	,52	-,07	,16	,73
5	Correlati on	6*	4**	6*	6**		9**	3	0**	3**	7*	9**	6*	3**	0*	7	7	6**	3**	9*	2*	9	3**	2**	5*	6**	7	7	0**
Sig. (2-tailed)	,04	,00	,02	,00		,00	,57	,00	,00	,03	,00	,04	,00	,01	,05	,13	,00	,00	,04	,02	,14	,00	,00	,01	,00	,70	,40	,00	
N	1	1	7	0		0	3	0	2	0	0	1	1	9	3	3	2	3	5	9	4	0	0	2	5	3	4	0	
X	Pearson	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	
6	Correlati on	8	5**	0*	6**	9**		0	5**	6*	7**	5**	2**	7**	2**	2**	6*	2**	0**	2	3*	7*	3*	3**	2**	4**	3	8**	4**
Sig. (2-tailed)	,13	,00	,03	,00	,00		,05	,00	,01	,00	,00	,00	,00	,00	,00	,01	,00	,00	,09	,01	,04	,01	,00	,00	,00	,98	,00	,00	
N	1	1	9	0	0		8	0	2	2	0	3	3	1	1	0	1	0	0	5	0	1	0	0	0	7	3	0	
X	Pearson	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	
7	Correlati on	2	9*	8**	1	3	0		9**	7	0*	5	3	1	2*	7*	2	2**	3**	6	3	7*	1	4	6*	0**	4*	7**	9**
Sig. (2-tailed)	,13	,01	,00	,18	,57	,05		,00	,66	,01	,53	,22	,58	,01	,04	,08	,00	,00	,63	,36	,01	,51	,26	,04	,00	,03	,00	,00	
N	9	9	0	8	3	8		8	7	8	4	2	2	5	6	0	4	9	3	0	7	4	0	1	4	7	1	2	
X	Pearson	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	,27	
8	Correlati on	2	7**	7**	3**	0**	5**	9**		4**	0**	9**	2	3	6*	7*	8*	4**	2**	9	0*	3*	4	0**	8**	3**	5	0*	8**
Sig. (2-tailed)	,22	,00	,00	,00	,00	,00	,00		,00	,00	,00	,12	,05	,00	,03	,03	,00	,00	,15	,01	,02	,07	,00	,00	,23	,04	,00		
N	4	0	3	3	0	0	8		0	8	2	6	6	3	1	4	0	1	8	1	1	0	2	5	0	7	5	0	

X	Pearson	,13	,60	,28	,43	,57	,47	,08	,64	1	,27	,57	-,05	,16	,26	,43	,51	,41	,38	,18	,15	,42	,35	,53	,39	,37	-,02	,14	,54	
9	Correlation	9	7**	3	8*	3**	6*	7	4**		2	4**	9	8	9	1*	4**	7*	8*	0	1	5*	9	9**	7*	4	5	4	4**	
	Sig.	,48	,00	,15	,02	,00	,01	,66	,00		,17	,00	,77	,40	,17	,02	,00	,03	,04	,37	,45	,02	,06	,00	,04	,05	,90	,47	,00	
	(2-tailed)	9	1	3	2	2	2	7	0		0	2	2	3	5	5	6	1	6	0	3	7	6	4	0	5	0	4	3	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
X	Pearson	,29	,33	,53	,26	,41	,56	,45	,50	,27	1	,42	,25	,30	,56	,20	,48	,63	,66	,37	,14	,39	,43	,44	,39	,43	,14	,22	,63	
10	Correlation	7	4	1**	9	7*	7**	0*	0**	2		4*	8	9	9**	3	6*	5**	6**	8	0	6*	3*	0*	3*	7*	6	9	3**	
	Sig.	,13	,08	,00	,17	,03	,00	,01	,00	,17		,02	,19	,11	,00	,31	,01	,00	,00	,05	,48	,04	,02	,02	,04	,02	,46	,25	,00	
	(2-tailed)	3	9	4	4	0	2	8	8	0		8	4	6	2	1	0	0	0	2	7	1	4	2	2	3	7	0	0	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
X	Pearson	,36	,67	,35	,72	,66	,69	,12	,56	,57	,42	1	,26	,56	,65	,36	,43	,61	,69	,37	,33	,57	,41	,66	,69	,69	,10	,25	,76	
11	Correlation	2	1**	7	1**	9**	5**	5	9**	4**		4*	2	4**	4**	5	0*	1**	8**	3	5	1**	0*	6**	0**	4**	3	4	8**	
	Sig.	,06	,00	,06	,00	,00	,00	,53	,00	,00		,02		,18	,00	,00	,06	,02	,00	,00	,05	,08	,00	,03	,00	,00	,00	,61	,20	,00
	(2-tailed)	3	0	8	0	0	0	0	4	2	2	8		6	2	0	1	5	1	0	6	8	2	4	0	0	0	0	1	0
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X	Pearson	,47	,17	,19	,55	,39	,55	,24	,30	-,05	,25	,26	1	,45	,38	,30	,23	,45	,58	,39	,52	,17	,29	,41	,27	,45	-,06	,46	,57	
12	Correlation	9*	1	7	6**	6*	2**	3	2	9	8	2		9*	4*	1	2	0*	8**	4*	5**	8	9	0*	0	1*	9	2*	6**	
	Sig.	,01	,39	,32	,00	,04	,00	,22	,12	,77	,19	,18		,01	,04	,12	,24	,01	,00	,04	,00	,37	,13	,03	,17	,01	,73	,01	,00	
	(2-tailed)	2	4	5	3	1	3	2	6	2	4	6		6	8	8	4	9	1	2	5	3	0	4	2	8	2	5	2	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
X	Pearson	,26	,37	,10	,50	,59	,54	,11	,37	,16	,30	,56	,45	1	,49	,20	,18	,41	,52	,30	,48	,17	,50	,43	,36	,60	-,05	,20	,57	
13	Correlation	2	8	5	3**	3**	7**	1	3	8	9	4**	9*		5**	9	8	7*	8**	4	1*	7	2**	6*	9	1**	7	8	5**	

X	Pearson	,54	,53	,57	,66	,55	,72	,49	,59	,38	,66	,69	,58	,52	,81	,44	,59	,82	1	,47	,41	,53	,37	,65	,59	,80	-,03	,50	,89
18	Correlation	3**	8**	2**	3**	3**	0**	3**	2**	8*	6**	8**	8**	8**	0**	0*	1**	8**	8*	2*	0**	5	7**	8**	6**	4	2**	2**	
	Sig.	,00	,00	,00	,00	,00	,00	,00	,04	,00	,00	,00	,00	,00	,00	,02	,00	,00	,01	,03	,00	,05	,00	,00	,86	,00	,00		
	(2-tailed)	3	4	2	0	3	0	9	1	6	0	0	1	5	0	2	1	0	2	3	4	4	0	1	0	5	8	0	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X	Pearson	,16	,11	,39	,30	,38	,33	,09	,27	,18	,37	,37	,39	,30	,50	-,04	,15	,29	,47	1	,07	,09	,31	,33	,36	,48	-,01	,15	,45
19	Correlation	4	3	8*	6	9*	2	6	9	0	8	3	4*	4	4**	5	4	8	8*	1	7	9	6	2	9	2*	2	1	5*
	Sig.	,41	,57	,04	,12	,04	,09	,63	,15	,37	,05	,05	,04	,12	,00	,82	,44	,13	,01	,70	,62	,10	,09	,05	,01	,95	,45	,01	
	(2-tailed)	5	3	0	0	5	0	3	8	0	2	6	2	3	7	3	3	1	2	3	2	9	1	8	1	1	1	7	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X	Pearson	,35	,28	-,02	,42	,42	,46	,18	,48	,15	,14	,33	,52	,48	,38	,22	,04	,41	,41	,07	1	,32	,24	,31	,18	,45	,28	,15	,50
20	Correlation	5	0	4	7*	2*	3*	3	0*	1	0	5	5**	1*	7*	1	6	5*	2*	7	5	9	0	5	3*	8	5	6	6**
	Sig.	,07	,15	,90	,02	,02	,01	,36	,01	,45	,48	,08	,00	,01	,04	,26	,81	,03	,03	,70	,09	,21	,11	,35	,01	,14	,44	,00	
	(2-tailed)	0	7	4	6	9	5	0	1	3	7	8	5	1	6	8	8	1	3	3	8	0	5	6	8	6	1	7	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X	Pearson	,43	,56	,23	,27	,28	,39	,45	,44	,42	,39	,57	,17	,17	,45	,42	,57	,52	,53	,09	,32	1	,26	,38	,39	,51	,14	,31	,62
21	Correlation	5*	2**	4	3	9	7*	7*	3*	5*	6*	1**	8	7	6*	0*	4**	0**	0**	9	5	9	0	4*	3**	0	0	5**	
	Sig.	,02	,00	,23	,16	,14	,04	,01	,02	,02	,04	,00	,37	,37	,01	,02	,00	,00	,62	,09	,17	,05	,04	,00	,48	,11	,00		
	(2-tailed)	3	2	9	8	4	0	7	1	7	1	2	3	6	7	9	2	5	4	2	8	4	0	2	6	7	6	0	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X	Pearson	,22	,36	,39	,38	,67	,48	,13	,35	,35	,43	,41	,29	,50	,25	,19	,37	,22	,37	,31	,24	,26	1	,49	,29	,23	,23	,03	,54
22	Correlation	8	7	4*	7*	3**	3*	1	4	9	3*	0*	9	2**	0	3	5	1	5	6	9	9	0**	3	1	8	8	8	2**

D. Hasil Ujicoba Reliabilitas Instrumen Minat Belajar

Reliability
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	27	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's		
Alpha	N of Items	
,942	25	

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	72,74	176,046	,478	,943
X2	72,26	180,661	,747	,939
X3	72,67	176,000	,521	,942
X4	72,07	177,610	,731	,939
X5	71,85	178,285	,707	,939
X6	72,07	176,994	,835	,938
X7	72,52	181,875	,526	,941
X8	72,15	180,362	,757	,939
X9	72,22	177,564	,497	,942
X10	72,37	178,011	,582	,940
X11	72,04	178,114	,753	,939
X12	72,74	175,046	,513	,942
X13	72,67	181,615	,542	,941
X14	72,22	175,872	,729	,938
X15	72,44	174,795	,558	,941
X16	71,93	183,994	,571	,941
X17	72,48	174,567	,828	,937
X18	72,22	174,026	,879	,937
X20	72,30	179,293	,448	,942
X21	73,04	172,883	,576	,941
X22	72,30	179,140	,476	,942
X23	72,15	176,208	,781	,938
X24	72,19	176,080	,702	,939
X25	72,11	173,026	,819	,937
X27	72,26	176,276	,556	,941

A. NILAI RETENSI KOGNITIF KELAS EKSPERIMENT MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT

NO.	NAMA LENGKAP	KODE SUBJEK	SKOR										TOTAL	NILAI AKHIR	MINAT
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10			
1	AHMAD ROYAN NUR ANANDA	ARNA	10	8	10	10	9	9	8	8	10	10	92	92	TINGGI
2	ALIFAH ADNAN	AAN	7	6	8	9	10	10	8	9	6	8	81	81	SEDANG
3	APRILIA AZHAAR	AAR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	TINGGI
4	AQILA CITRA LESTARI	ACL	8	8	7	8	9	7	9	8	9	10	83	83	TINGGI
5	ARVILLAH ZAHRA	AZ	7	8	7	7	8	6	7	6	8	7	71	71	TINGGI
6	BINTANG SAID RAJA ADIL	BSRA	3	3	4	4	5	6	5	5	5	7	47	47	RENDAH
7	ELVITA KHAERANI	EK	8	9	8	6	7	7	6	6	6	8	71	71	RENDAH
8	FARDAN KHALFANI AKBAR	FKA	3	3	2	3	4	3	4	2	6	5	35	35	RENDAH
9	FATIH ELFAYZA	FE	8	9	10	10	8	8	10	8	9	10	90	90	TINGGI
10	FIKHA RAMADHANI	FR	8	10	9	8	8	6	8	7	6	9	79	79	TINGGI
11	HAFIFAH MARZAHID	HM	10	9	7	8	7	9	7	9	10	9	85	85	TINGGI
12	M. ARDIANSYAH	MA	8	7	8	7	9	6	5	8	9	9	76	76	SEDANG
13	MUHAMMAD RIZKY	MR	10	9	7	8	9	8	6	8	8	9	82	82	SEDANG
14	MUHAMMAD DAREL ALFARO	MDA	10	9	8	8	9	10	9	8	10	8	89	89	TINGGI
15	MUHAMMAD ISTAFA	MI	6	4	3	6	5	5	7	4	5	7	52	52	RENDAH
16	MUHAMMAD KEVIN RIVANI	MKR	7	5	5	6	3	4	5	6	4	5	50	50	RENDAH
17	MUHAMMAD MAULANA RIZKI	MMR	10	10	10	10	9	9	10	9	9	10	96	96	TINGGI
18	MUHAMMAD SYABIL AL FAJRI	MSAF	8	7	8	9	7	8	7	8	8	9	79	79	SEDANG
19	MUHAMMAD ZIKRI AL MUTAQIN	MZAM	9	9	8	9	7	8	9	9	8	9	85	85	SEDANG
20	NATASHA AZZAHRA	NA	7	9	7	8	8	6	7	9	9	8	78	78	TINGGI
21	NAYLAH NUR AZIZAH	NNA	7	8	7	6	8	8	9	8	9	9	79	79	RENDAH
22	NUR ZIAH RAHMA	NZR	8	8	8	8	7	6	6	8	5	8	72	72	SEDANG
23	RAIHAN FAJAR PRIYANTO	RFP	10	9	7	8	7	7	9	7	8	8	80	80	SEDANG
24	RAIHAN FHARIS AKRAM	RFA	10	10	10	9	9	9	9	9	10	8	93	93	TINGGI
25	RESYA OKTAVIARINI	RO	8	8	9	8	7	6	8	9	8	9	80	80	TINGGI
26	SYALDA CAMELIA ALTHAFUNNISA	SCA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	TINGGI
27	TIRTA CAHYO NUGROHO	TCN	10	10	10	9	9	9	9	9	9	9	93	93	TINGGI
TOTAL														2118	
NILAI RATA-RATA														78.44	
MEDIAN														80	
MODUS														79	
STANDAR DEVIASI														16.13	
NILAI TERENDAH														35	
NILAI TERTINGGI														100	

Katagori	Interval	Total
Tinggi	75 - 100	14
Sedang	50 - 74	7
Rendah	25 - 49	6

B. NILAI RETENSI KOGNITIF KELAS KONTROL MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT LEARNING*

NO.	NAMA LENGKAP	KODE SUBJEK	SKOR										TOTAL	NILAI AKHIR	KATAGORI
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10			
1	ADELIA SAILANURROHMAH	AS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	TINGGI
2	AKHDAN DARY SYAFIIQ	AD	8	9	8	8	8	6	8	6	9	8	78	78	TINGGI
3	ALQILA VIRTINADI	AV	9	6	9	9	9	8	8	9	9	9	85	85	RENDAH
4	AMANDHA FAUZHIA	AF	9	6	9	8	9	8	8	9	8	8	82	82	RENDAH
5	ANDINI BALQIS SHALEH TAQWA	AB	6	5	4	3	3	3	3	3	4	4	38	38	RENDAH
6	ANGELANI	A	6	3	8	4	8	2	3	4	5	8	51	51	TINGGI
7	ANINDITA NAJLA TSAQIB	AN	6	6	4	8	8	3	2	2	8	3	50	50	RENDAH
8	ANNISA MIFTAKHUL JANNAH	AM	4	4	3	3	8	3	8	2	6	3	44	44	SEDANG
9	BENUA AZZAM	BA	6	5	6	6	5	7	6	6	5	7	59	59	SEDANG
10	BINTANG SAPUTRA	BS	5	6	5	4	6	8	5	4	9	4	56	56	TINGGI
11	CHELSHE FAJRINA	CF	8	7	7	6	6	6	8	5	8	5	66	66	SEDANG
12	DANISH RAFA WIRASENA	DR	8	5	3	8	3	8	8	4	6	3	56	56	TINGGI
13	FINO AHMAD SURYA	FA	6	6	5	8	5	4	8	5	5	4	56	56	SEDANG
14	KANAYA AZZAHRA	KA	6	4	4	4	8	8	5	6	6	5	56	56	SEDANG
15	LUIS JEM'S WILSHERE	LJ	6	7	8	7	5	8	7	10	7	7	72	72	TINGGI
16	LUTHFAN RASYID ALVARO	LR	6	6	5	5	6	6	5	6	8	6	59	59	RENDAH
17	MUHAMAD KHOIRUL UMAM	MK	7	6	7	8	8	8	8	6	7	7	72	72	RENDAH
18	MUHAMMAD AL FAQIH	MA	6	5	5	5	8	6	5	4	8	4	56	56	RENDAH
19	MUHAMMAD ELNO RADITYA	ME	8	7	7	6	8	5	7	7	6	8	69	69	SEDANG
20	MUHAMMAD SYAHRIL	MS	8	8	4	5	8	8	8	10	8	4	71	71	SEDANG
21	PUTRI NAWANG WULANDARI	PN	7	6	6	5	5	6	5	6	6	7	59	59	TINGGI
22	RADITHYA ALTEZA	RA	7	6	7	5	4	6	5	8	5	6	59	59	TINGGI
23	RAISHA WIMBI ARTHA MEVIA	RW	6	7	7	7	4	5	7	7	8	7	65	65	TINGGI
24	SILVIANA DWI MARDIATI	SD	8	4	4	4	3	3	5	3	7	7	48	48	RENDAH
25	SITI NURCHOLIZA	BN	7	6	6	5	7	8	8	7	5	8	67	67	TINGGI
26	VANESSA BAHIRA RAMADHANI	VB	6	5	6	4	8	5	8	10	8	7	67	67	RENDAH
27	WAHYU TRI UTOMO	WT	8	5	6	4	7	7	5	7	5	6	60	60	SEDANG
TOTAL													1701	63.00	
NILAI RATA-RATA													63.00		
MEDIAN													59		
MODUS													56		
STANDAR DEVIASI													13.28		
NILAI TERENDAH													38		
NILAI TERTINGGI													100		

Katagori	Interval	Total
Tinggi	75 - 100	10
Sedang	50 - 74	8
Rendah	25 - 49	9

C. HASIL MINAT BELAJAR KELAS EKSPERIMENT MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT

NO.	NAMA LENGKAP	KODE SUBJEK	SKOR																									TOTAL	KATAGORI
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	AHMAD ROYAN NUR ANANDA	ARNA	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	87	TINGGI
2	ALIFAH ADNAN	AAN	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	4	70	SEDANG
3	APRILIA AZHAAR	AAR	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	99	TINGGI
4	AQILA CITRA LESTARI	ACL	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	84	TINGGI
5	ARVILLAH ZAHRA	AZ	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	85	TINGGI
6	BINTANG SAID RAJA ADIL	BSRA	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	48	RENDAH
7	ELVITA KHAERANI	EK	1	1	2	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	45	RENDAH
8	FARDAN KHALFANI AKBAR	FKA	2	3	2	2	2	1	1	1	2	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	47	RENDAH
9	FATIH ELFAZA	FE	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	TINGGI
10	FIKHA RAMADHANI	FR	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77	TINGGI
11	HAFIFAH MARZAHID	HM	4	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	82	TINGGI
12	M. ARDIANSYAH	MA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	74	SEDANG
13	MUHAMAD RIZKY	MR	3	3	2	2	4	3	2	2	3	3	2	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	2	2	2	2	72	SEDANG
14	MUHAMMAD DAREL ALFARO	MDA	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	84	TINGGI
15	MUHAMMAD ISTAFA	MI	1	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	46	RENDAH
16	MUHAMMAD KEVIN RIVANI	MKR	1	2	2	1	3	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	2	2	2	2	2	3	47	RENDAH	
17	MUHAMMAD MAULANA RIZKI	MMR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	94	TINGGI	
18	MUHAMMAD SYABIL AL FAJRI	MSAF	2	3	3	4	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	4	4	3	3	2	3	4	3	4	3	71	SEDANG	
19	MUHAMMAD ZIKRI AL MUTAQIN	MZAM	3	2	2	3	2	3	2	4	3	3	4	2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	68	SEDANG	
20	NATASHA AZZAHRA	NA	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	4	2	4	3	81	TINGGI	
21	NAYLAH NUR AZIZAH	NNA	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2	3	1	1	48	RENDAH	
22	NUR ZIAH RAHMA	NZR	2	3	3	3	2	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	70	SEDANG	
23	RAIHAN FAJAR PRIYANTO	RFP	2	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	73	SEDANG	
24	RAIHAN FHIARIS AKRAM	RFA	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	84	TINGGI		
25	RESYA OKTAVIARINI	RO	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	84	TINGGI	
26	SYALDA CAMELIA ALTHAFUNNISA	SCA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98	TINGGI	
27	TIRTA CAHYO NUGROHO	TCN	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	84	TINGGI

Rata-Rata

73.33

Standar Deviasi

16.45

Katagori	Interval	Total
Tinggi	75 - 100	14
Sedang	50 - 74	7
Rendah	25 - 49	6

D. HASIL MINAT BELAJAR KELAS KONTROL MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT LEARNING*

NO.	NAMA LENGKAP	KODE SUBJEK	SKOR																									TOTAL	KATAGORI
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	ADELIA SAILANURROHMAH	AS	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	98	TINGGI
2	AKHDAN DARY SYAFIIQ	AD	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	90	TINGGI
3	ALQILA VIRTINADI	AV	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	1	1	47	REDAH
4	AMANDHA FAUZHIA	AF	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	46	REDAH
5	ANDINI BALQIS SHALEH TAQWA	AB	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	3	3	2	49	REDAH	
6	ANGELANI	A	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	2	2	4	3	3	2	3	4	3	2	1	2	3	78	TINGGI
7	ANINDITA NAJLA TSAQIB	AN	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	46	REDAH
8	ANNISA MIFTAKHUL JANNAH	AM	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	59	SEDANG
9	BENUA AZZAM	BA	4	4	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	4	69	SEDANG
10	BINTANG SAPUTRA	BS	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	2	1	4	4	90	TINGGI
11	CHELSHE FAJRINA	CF	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	SEDANG
12	DANISH RAFA WIRASENA	DR	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	91	TINGGI
13	FINO AHMAD SURYA	FA	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	70	SEDANG	
14	KANAYA AZZAHRA	KA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	SEDANG	
15	LUIS JEM'S WILSHERE	LJ	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	88	TINGGI	
16	LUTHFAN RASYID ALVARO	LR	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	1	1	2	47	REDAH
17	MUHAMAD KHOIRUL UMAM	MK	2	2	3	3	2	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	47	REDAH
18	MUHAMMAD AL FAQIH	MA	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	1	2	48	REDAH	
19	MUHAMMAD ELNO RADITYA	ME	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	74	SEDANG
20	MUHAMMAD SYAHRIL	MS	3	3	3	2	3	2	2	3	1	1	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	63	SEDANG	
21	PUTRI NAWANG WULANDARI	PN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	TINGGI	
22	RADITHYA ALTEZA	RA	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	82	TINGGI	
23	RAISHA WIMBI ARTHA MEVIA	RW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97	TINGGI	
24	SILVIANA DWI MARDIATI	SD	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	1	1	2	2	2	1	3	2	2	1	46	REDAH
25	SITI NURCHOLIZA	BN	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	1	92	TINGGI	
26	VANESSA BAHIRA RAMADHANI	VB	2	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	45	REDAH	
27	WAHYU TRI UTOMO	WT	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	SEDANG	
Rata-Rata																											69.70		
Standar Deviasi																											19.37		

Katagori	Interval	Total
Tinggi	75 - 100	10
Sedang	50 - 74	8
Rendah	25 - 49	9

E. DAFTAR NILAI HASIL PENELITIAN TES RETENSI KOGNITIF KELAS EKSPERIMENT

DAFTAR NILAI TES RETENSI KOGNITIF

KELAS EKSPERIMENT

NO	NAMA SISWA	KODE SUBJEK	KATEGORI MOTIVASI BELAJAR	NILAI
1	AHMAD ROYAN NUR ANANDA	AR	TINGGI	92
2	APRILIA AZHAAR	AA	TINGGI	100
3	AQILA CITRA LESTARI	AC	TINGGI	83
4	ARVILLAH ZAHRA	AZ	TINGGI	71
5	FATIH ELFAZA	FE	TINGGI	90
6	FIKHA RAMADHANI	FR	TINGGI	79
7	HAFIFAH MARZAHID	HM	TINGGI	85
8	MUHAMAD RIZKY	MR	TINGGI	82
9	MUHAMMAD MAULANA RIZKI	MM	TINGGI	96
10	NATASHA AZZAHRA	NA	TINGGI	78
11	RAIHAN FHARIS AKRAM	RF	TINGGI	93
12	RESYA OKTAVIARINI	RO	TINGGI	80
13	SYALDA CAMELIA ALTHAFUNNISA	SC	TINGGI	100
14	TIRTA CAHYO NUGROHO	TC	TINGGI	93
15	BINTANG SAID RAJA ADIL	BS	RENDAH	47
16	ELVITA KHAERANI	EK	RENDAH	71
17	FARDAN KHALFANI AKBAR	FK	RENDAH	35
18	MUHAMMAD ISTAFA	MI	RENDAH	52
19	MUHAMMAD KEVIN RIVANI	MK	RENDAH	50
20	NAYLAH NUR AZIZAH	NN	RENDAH	79
21				
22				
23				

F. DAFTAR NILAI HASIL PENELITIAN TES RETENSI KOGNITIF KELAS KONTROL

**DAFTAR NILAI TES RETENSI KOGNITIF
KELAS KONTROL**

NO	NAMA SISWA	KODE SUBJEK	KATEGORI MOTIVASI BELAJAR	NILAI
1	ADELIA SAILANURROHMAH	AS	TINGGI	100
2	AKHDAN DARY SYAFIIQ	AD	TINGGI	78
3	ANGELANI	A	TINGGI	51
4	BINTANG SAPUTRA	BS	TINGGI	56
5	DANISH RAFA WIRASENA	DF	TINGGI	56
6	LUIS JEM'S WILSHERE	LJ	TINGGI	72
7	PUTRI NAWANG WULANDARI	PN	TINGGI	59
8	RADITHYA ALTEZA	RA	TINGGI	59
9	RAISHA WIMBI ARTHA MEVIA	RW	TINGGI	65
10	SITI NURCHOLIZA	SN	TINGGI	67
11	ALQILA VIRTINADI	AV	RENDAH	85
12	AMANDHA FAUZHIA	AF	RENDAH	82
13	ANDINI BALQIS SHALEH TAQWA	AB	RENDAH	38
14	ANINDITA NAJLA TSAQIB	AN	RENDAH	50
15	LUTHFAN RASYID ALVARO	LR	RENDAH	59
16	MUHAMAD KHOIRUL UMAM	MKU	RENDAH	72
17	MUHAMMAD AL FAQIH	MAF	RENDAH	56
18	SILVIANA DWI MARDIATI	SDM	RENDAH	48
19	VANESSA BAHIRA RAMADHANI	VBR	RENDAH	67
20				
21				
22				
23				

G. UJI NORMALITAS

KELOMPOK AB									
Retensi Kognitif	Kelas Eksperimen (A1) Model Team Games Tournament		Retensi Kognitif	Kelas Kontrol (A2) Direct Learning		Kode Subjek	Nilai	Kode Subjek	Nilai
	Kode Subjek	Nilai		Kode Subjek	Nilai				
Tinggi (B1)	ARNA	92	Tinggi (B1)	AS	100				
	AAR	100		AD	78				
	ACL	83		A	51				
	AZ	71		BS	56				
	FE	90		DR	56				
	FR	79		LJ	72				
	HM	85		PN	59				
	MDA	82		RA	59				
	MMR	96		RW	65				
	NA	78		SN	67				
	RFA	93		AV	85				
	RO	80		AF	82				
	SCA	100		AB	38				
	TCN	93		AN	50				
Rendah (B2)	BSRA	47	Rendah (B2)	LR	59				
	EK	71		MK	72				
	FKA	35		MA	56				
	MI	52		SD	48				
	MKR	50		VB	67				
	NNA	79							
Keterangan	Jumlah	1556		Jumlah	1220				
	Rata-Rata	77.80		Rata-Rata	64.21				
	Varians	327.26		Varians	208.80				
	Uji Ho F			1.57					

No	A1B1	A1B2	A2B1	A2B2	A1B1 ²	A1B2 ²	A2B1 ²	A2B2 ²
1	92	47	100	85	8464	2209	10000	7225
2	100	71	78	82	10000	5041	6084	6724
3	83	35	51	38	6889	1225	2601	1444
4	71	52	56	50	5041	2704	3136	2500
5	90	50	56	59	8100	2500	3136	3481
6	79	79	72	72	6241	6241	5184	5184
7	85		59	56	7225		3481	3136
8	82		59	48	6724		3481	2304
9	96		65	67	9216		4225	4489
10	78		67		6084		4489	
11	93				8649			
12	80				6400			
13	100				10000			
14	93				8649			
15								
16								
Jumlah	1222	334	663	557	107682	19920	45817	36487

No	A1	A2	B1	B2
1	92	100	92	47
2	100	78	100	71
3	83	51	83	35
4	71	56	71	52
5	90	56	90	50
6	79	72	79	79
7	85	59	85	85
8	82	59	82	82
9	96	65	96	38
10	78	67	78	50
11	93	85	93	59
12	80	82	80	72
13	100	38	100	56
14	93	50	93	48
15	47	59	100	67
16	71	72	78	
17	35	56	51	
18	52	48	56	
19	50	67	56	
20	79		72	
21			59	
22			59	
23			65	
24			67	
25				
26				
27				
28				
29				
Jumlah	1556	1220	1885	891

UJI NORMALITAS (LILIEFORS)
KELOMPOK A1B1

No	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	71	-1.840	0.033	0.063	0.030
2	78	-1.049	0.147	0.125	0.022
3	79	-0.936	0.175	0.188	0.013
4	80	-0.823	0.205	0.250	0.045
5	82	-0.597	0.275	0.313	0.037
6	83	-0.484	0.314	0.375	0.061
7	85	-0.258	0.398	0.438	0.039
8	90	0.307	0.620	0.500	0.120
9	92	0.533	0.703	0.563	0.140
10	93	0.645	0.741	0.625	0.116
11	93	0.645	0.741	0.688	0.053
12	96	0.984	0.838	0.750	0.088
13	100	1.436	0.925	0.813	0.112
14	100	1.436	0.925	0.875	0.050
15					
16					
Rata-Rata			87.29		
Standar Deviasi			8.85		
Median			88		
Modus			93		
Liliefors Hitung			0.140		
Liliefors Tabel			0.227		
<i>L_{hitung} < L_{tabel}, maka data berdistribusi normal</i>					

UJI NORMALITAS (LILIEFORS)
KELOMPOK A1B2

No	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	35	-1.268	0.102	0.143	0.041
2	47	-0.532	0.297	0.286	0.012
3	50	-0.348	0.364	0.429	0.065
4	52	-0.225	0.411	0.571	0.160
5	71	0.941	0.827	0.714	0.112
6	79	1.432	0.924	0.857	0.067
7					
Rata-Rata			55.67		
Standar Deviasi			16.29		
Median			51		
Modus			#NV		
Liliefors Hitung			0.160		
Liliefors Tabel			0.319		
$L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal					

UJI NORMALITAS (LILIEFORS)
KELOMPOK A2B1

No	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	51	-1.064	0.144	0.083	0.060
2	56	-0.716	0.237	0.167	0.070
3	56	-0.716	0.237	0.250	0.013
4	59	-0.508	0.306	0.333	0.028
5	59	-0.508	0.306	0.417	0.111
6	65	-0.090	0.464	0.500	0.036
7	67	0.049	0.519	0.583	0.064
8	72	0.396	0.654	0.667	0.013
9	78	0.814	0.792	0.750	0.042
10	100	2.344	0.990	0.833	0.157
11					
12					
Rata-Rata			66.30		
Standar Deviasi			14.38		
Median			62		
Modus			56		
Liliefors Hitung			0.157		
Liliefors Tabel			0.258		
$L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal					

UJI NORMALITAS (LILIEFORS)
KELOMPOK A2B2

No	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	38	-1.505	0.066	0.111	0.045
2	48	-0.875	0.191	0.222	0.031
3	50	-0.749	0.227	0.333	0.106
4	56	-0.371	0.355	0.444	0.089
5	59	-0.182	0.428	0.556	0.128
6	67	0.322	0.626	0.667	0.040
7	72	0.637	0.738	0.778	0.040
8	82	1.267	0.897	0.889	0.009
9	85	1.456	0.927	1.000	0.073
Rata-Rata			61.89		
Standar Deviasi			15.87		
Median			59.00		
Modus			#NV		
Liliefors Hitung			0.128		
Liliefors Tabel			0.271		
$L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal					

H. Data Homogenitas

DATA HOMOGENITAS

Numerasi	Discovery Learning (A1)		Direct Learning (A2)		Total	
	Ket	Angka	Ket	Angka	Ket	Angka
Tinggi (B1)	n_1	14	n_2	10	n_{b1}	24
	$\sum X_1$	1222	$\sum X_2$	663	$\sum X_{b1}$	1885
	$\sum X_1^2$	107682	$\sum X_2^2$	45817	$\sum X_{b1}^2$	153499
	x_1	87.29	x_2	66.30	x_{b1}	76.79
	$(\sum X_1)^2$	1493284	$(\sum X_2)^2$	439569	$(\sum X_{b1})^2$	3553225
Rendah (B2)	n_3	6	n_4	9	n_{b2}	15
	$\sum X_3$	334	$\sum X_4$	557	$\sum X_{b2}$	891
	$\sum X_3^2$	19920	$\sum X_4^2$	36487	$\sum X_{b2}^2$	56407
	x_3	55.67	x_4	61.89	x_{b2}	58.78
	$(\sum X_3)^2$	111556	$(\sum X_4)^2$	310249	$(\sum X_{b2})^2$	793881
Total	n_{kl}	20	n_{k2}	19	nt	39
	$\sum X_{kl}$	1556	$\sum X_{k2}$	1220	$\sum X_t$	2776
	$\sum X_{kl}^2$	127602	$\sum X_{k2}^2$	82304	$\sum X_t^2$	209906
	x_{kl}	71.48	x_{k2}	64.09	x_t	67.79
	$(\sum X_{kl})^2$	2421136	$(\sum X_{k2})^2$	1488400	$(\sum X_t)^2$	7706176

No	A1B1	A1B2	A2B1	A2B2	$A1B1^2$	$A1B2^2$	$A2B1^2$	$A2B2^2$
1	92	47	100	85	8464	2209	10000	7225
2	100	71	78	82	10000	5041	6084	6724
3	83	35	51	38	6889	1225	2601	1444
4	71	52	56	50	5041	2704	3136	2500
5	90	50	56	59	8100	2500	3136	3481
6	79	79	72	72	6241	6241	5184	5184
7	85		59	56	7225		3481	3136
8	82		59	48	6724		3481	2304
9	96		65	67	9216		4225	4489
10	78		67		6084		4489	
11	93				8649			
12	80				6400			
13	100				10000			
14	93				8649			
15								
16								
Jumlah								
Rerata	1222	334	663	557	107682	19920	45817	36487
Varians	87.29	55.67	66.30	61.89				
Banyak Data	14	6	10	9				

I. UJI HOMOGENITAS (BARTLETT)

UJI HOMOGENITAS (BARTLETT)

No	A1B1	A1B2	A2B1	A2B2	$A1B1^2$	$A1B2^2$	$A2B1^2$	$A2B2^2$
1	92	47	100	85	8464	2209	10000	7225
2	100	71	78	82	10000	5041	6084	6724
3	83	35	51	38	6889	1225	2601	1444
4	71	52	56	50	5041	2704	3136	2500
5	90	50	56	59	8100	2500	3136	3481
6	79	79	72	72	6241	6241	5184	5184
7	85		59	56	7225		3481	3136
8	82		59	48	6724		3481	2304
9	96		65	67	9216		4225	4489
10	78		67		6084		4489	
11	93				8649			
12	80				6400			
13	100				10000			
14	93				8649			
15								
16								
Jumlah	1222	334	663	557	107682	19920	45817	36487
Rerata	87.29	55.67	66.30	61.89				
Varians	78.374	265.467	206.678	251.861				
Banyak Data	14	6	10	9				

Kelompok	db	s^2	$\log s^2$	$db.\log s^2$	$db.s^2$
A1B1	14	78.374	1.894	26.518	1097.231
A1B2	6	265.467	2.424	14.544	1592.800
A2B1	10	206.678	2.315	23.153	2066.778
A2B2	9	251.861	2.401	21.610	2266.750
Σ	39	802.379	9.035	85.826	7023.559

$s_{gabungan}^2$	180.091
B	87.964
X_{hitung}^2	4.924
X_{tabel}^2	7.815

$X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$, maka kedua kelompok data homogen

J. UJI ANOVA DUA JALUR

UJI ANOVA 2 JALUR

No	A1B1	A1B2	A2B1	A2B2
1	92	47	100	85
2	100	71	78	82
3	83	35	51	38
4	71	52	56	50
5	90	50	56	59
6	79	79	72	72
7	85		59	56
8	82		59	48
9	96		65	67
10	78		67	
11	93			
12	80			
13	100			
14	93			
15				
16				
Jumlah	1222	334	663	557

1. Tabel Persiapan

Statistik	A1B1	A1B2	A2B1	A2B2	Jumlah
n	14	6	10	9	39
$\sum Y_i$	1222	334	663	557	2776
$\sum Y_i^2$	107682	19920	45817	36487	209906
$\sum y_i^2$	1018.857143	1327.333333	1860.1	2014.888889	6221.1794
\bar{Y}_i	87.3	55.7	66.3	61.9	271.1

2. Jumlah Kuadrat

$$JK(T) = \sum Y_i^2 - \frac{(\sum Y_i)^2}{n_t} = 12311.7$$

$$JK(A) = \sum_{i=1}^a \left(\frac{(\sum Y_i)^2}{n_i} \right) - \frac{(\sum Y_i)^2}{n_t} = 1799.4$$

Statistik	A1	A2	Jumlah	B1	B2	Jumlah
n	20	19	39	24	15	39
$\sum Y_i$	1556	1220	2776	1885	891	2776

nA1B1 + nA1B2	20
nA2B1 + nA2B2	19
nA1B1 + nA2B1	24
nA1B2 + nA2B2	15

Antar A	67.65	58.10
Antar B	67.32	55.69

$$JK(B) = \sum_{j=1}^b \left(\frac{(\sum Y_j)^2}{n_j} \right) - \frac{(\sum Y_t)^2}{n_t} = 3382.19$$

$$JK(AB) = \sum_{i=1, j=1}^{ab} \left(\frac{(\sum Y_{ij})^2}{n_{ij}} \right) - \frac{(\sum Y_t)^2}{n_t} - JK(A) - JK(B) = 908.99$$

$$JK(D) = \sum_{i=1, j=1}^{ab} \left(\sum Y_{ij}^2 - \frac{(\sum Y_{ij})^2}{n_{ij}} \right) = \sum Y_{ij}^2 = 6221.18$$

3. **Derajat Bebas (db) :**

db (T)	38	na	2
db (A)	1	nb	2
db (B)	1		
db (AB)	1		
db (D)	35		

4. **Tabel Anava**

S. Varians	JK	db	RJK	Fh	Ft $\alpha=0,05$	Ft $\alpha=0,01$
Antar A	1799.39	1	1799.39	10.12	4.121	7.419
Antar B	3382.19	1	3382.19	19.03	4.121	7.419
Interaksi AxB	908.99	1	908.99	5.11	4.121	7.419
Dalam	6221.18	35	177.75			
Total	12311.74	38				

Kesimpulan

$F_o (A) = 10.12 > F_{tab} = 4.12$ **Ho ditolak** ada pengaruh

Berarti ada pengaruh model team games tournament terhadap retensi kognitif

$F_o (B) = 19.03 > F_{tab} = 4.12$ **Ho ditolak** ada pengaruh

Berarti ada pengaruh minat belajar terhadap retensi kognitif

$F_o (AB) = 5.11 > F_{tab} = 4.12$ **Ho ditolak** ada interaksi

Berarti ada interaksi antara model team games tournament dan minat belajar terhadap retensi kognitif



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184066
Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor : 2024/B.04.02/2024

9 Jumadil Akhir 1446 H
10 Desember 2024 M

Lampiran : -

Perihal : *Izin Penelitian*

Yang terhormat,
Kepala SD Negeri Jatipulo 03
Jl. Semangka II No, 34.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin penelitian kepada
mahasiswa kami :

N a m a	: Rifa Misrita
NIM	: 2309089009
Program Studi	: Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan	: Strata Dua (S2)
Semester	: Gasal
Tahun Akademik	: 2024/2025

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah
satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas
Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

*"Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)
dan Minat Belajar terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik pada
Mata Pelajaran IPA Kelas V SD".*

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan
Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

*Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Kaprodi Pendas,
Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
Direktur SPs (Sebagai laporan)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Wanung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12780
Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184066
Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor : 2423/B.04.02/2024

2 Jumadil Akhir 1446 H

Lampiran : -

3 Desember 2024 M

Perihal : **Ujicoba Instrumen**

Yang terhormat,
Kepala SD Negeri Jatipulo 03
Jl. Semangka II No, 34.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin ujicoba instrumen
kepada mahasiswa kami :

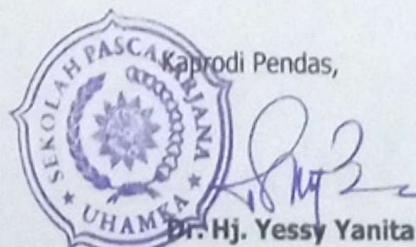
N a m a : **Rifa Misrita**
NIM : 2309089009
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2024/2025

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah
satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas
Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

***"Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)
dan Minat Belajar terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik pada
Mata Pelajaran IPA Kelas V SD".***

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan
Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

***Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.***



Kaprodi Pendas,
Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :

Direktur SPs (Sebagai laporan)

DOKUMENTASI KELAS KONTROL



REDMI NOTE 12 PRO 5G | YULI



REDMI NOTE 12 PRO 5G | YULI



REDMI NOTE 12 PRO 5G | YULI



REDMI NOTE 12 PRO 5G | YULI

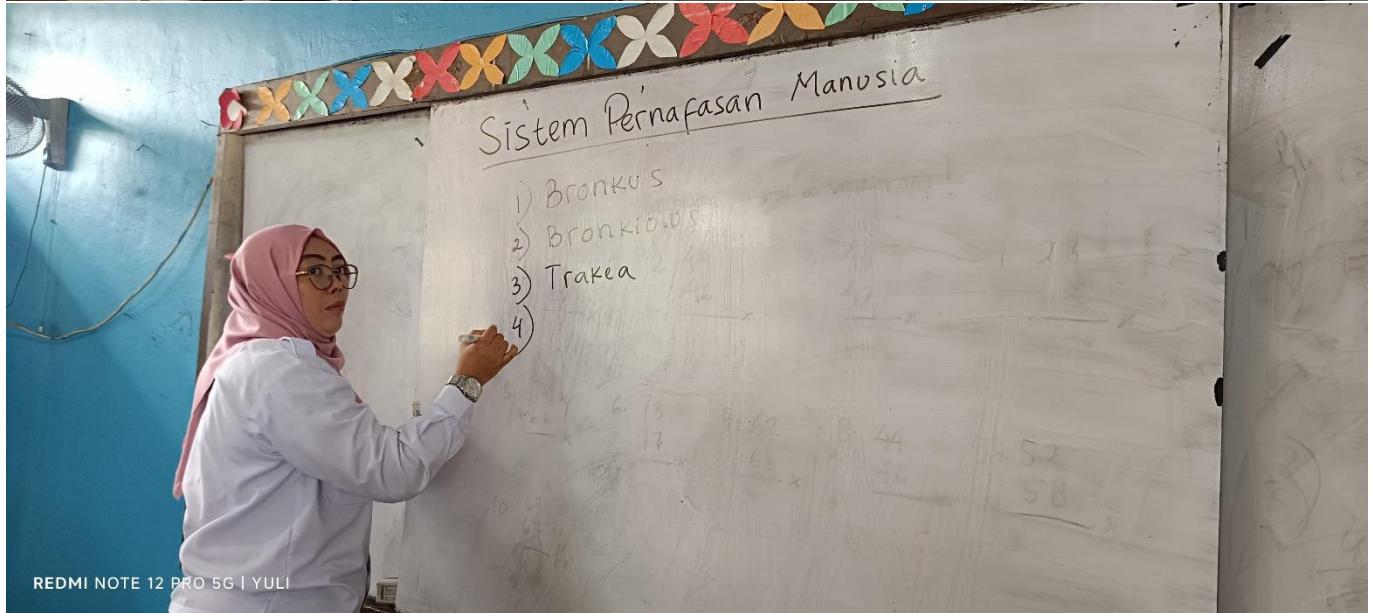


REDMI NOTE 12 PRO 5G | YULI



REDMI NOTE 12 PRO 5G | YULI







REDMI NOTE 12 PRO 5G | YULI



REDMI NOTE 12 PRO 5G | YULI



REDMI NOTE 12 PRO 5G | YULI

DOKUMENTASI KELAS EKSPERIMEN

















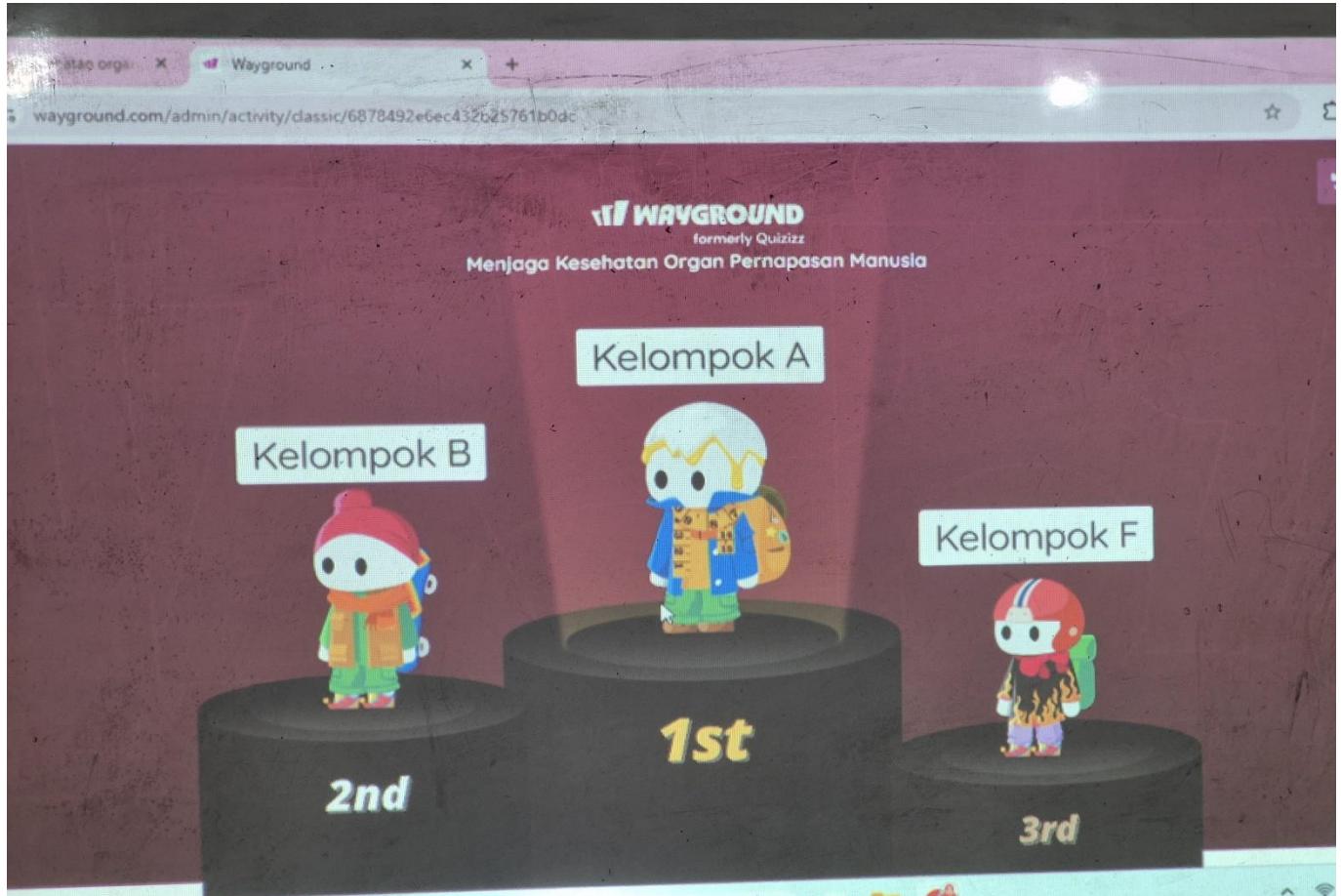


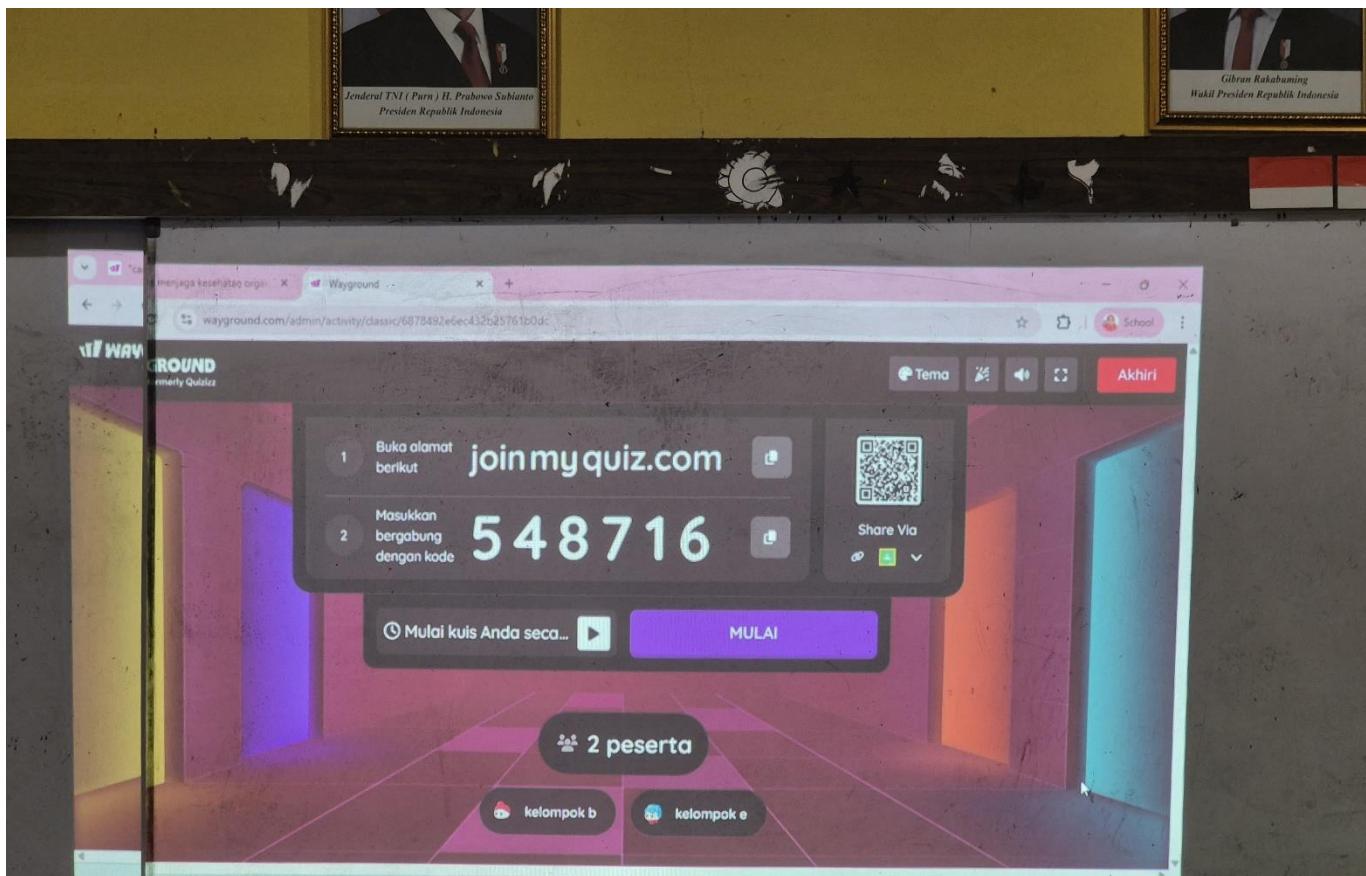


















DOKUMENTASI VALIDASI UJICOBA DATA



REDMI NOTE 12 PRO 5G | YULI

DOKUMENTASI VALIDASI UJICOBAN DATA MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

The screenshot shows a Google Sheets document titled "Formulir tanpa judul (Jawaban)". The spreadsheet contains 16 rows of data, each representing a response from a participant. The columns are labeled A through F. Column A is "Timestamp", column B is "Nama Lengkap", column C is "Kelas", column D is "Nama Sekolah", and columns E and F are two questions about learning motivation. All responses show "Setuju" (Agree) for both questions.

	A	B	C	D	E	F
1	Timestamp	Nama Lengkap	Kelas	Nama Sekolah	Saya merasa senang selama mengikuti proses	Saya bahagia ketika mengerjakan soal di depan kelas
2	04/12/2024 10:30:09	TAIRIZ INAUFA AL RASTI	5	SDN Pegadungan 07	Setuju	Setuju
3	04/12/2024 10:58:15	REFAN SYAH	5	SDN Pegadungan 07	Setuju	Setuju
4	04/12/2024 10:59:52	Dyan Septo Pramana	5	SDN Pegadungan 07	Setuju	Setuju
5	04/12/2024 11:01:35	AILA AFIA RAHMI	5	SDN Pegadungan 07	Sangat Setuju	Setuju
6	04/12/2024 11:04:41	VARA	5	SDN Pegadungan 07	Sangat Setuju	Setuju
7	04/12/2024 11:18:35	MUHAMMAD NIZAM SA	5	SDN Pegadungan 07	Sangat Setuju	Setuju
8	04/12/2024 11:24:21	BINTANG BIAS DWI PUTRI	5	SDN Pegadungan 07	Setuju	Sangat Setuju
9	04/12/2024 12:04:43	AYU AZAHRA	5	SDN Pegadungan 07	Setuju	Setuju
10	04/12/2024 12:12:10	MIKHA FRANSISKA	5	SDN Pegadungan 07	Sangat Setuju	Setuju
11	04/12/2024 12:20:52	Sifa adinda putri pratama	5	SDN Pegadungan 07	Sangat Setuju	Setuju
12	04/12/2024 12:41:47	ZASKIA AZZAHRA	5	SDN Pegadungan 07	Sangat Setuju	Sangat Setuju
13	04/12/2024 12:45:38	VARA	5	SDN Pegadungan 07	Setuju	Sangat Setuju

Ujicoba Angket Minat Belajar - Formulir tanpa judul (Jawaban) | +

docs.google.com/forms/d/1YVe6KXldr7cp-JPaZLoei26YqmZQ9Wd9eUs_nVigWTU/edit#responses

Ujicoba Angket Minat Belajar Dipublikasikan

Pertanyaan Jawaban 27 Setelan

27 jawaban Lihat di Spreadsheet

Ringkasan Pertanyaan Individual

Nama Lengkap Salin diagram

27 jawaban

Bar chart showing the distribution of responses for the question "Nama Lengkap". The Y-axis represents the count (0, 1, 2) and the X-axis lists names. The chart shows that most names have a count of 1, while two names have a count of 2.

Jawaban	Count	Persentase
AILA AFIA RAH...	1	(3,7%)
AYU AZAHRA	1	(3,7%)
Altaf bilal alfaw...	1	(3,7%)
BINTANG BIAS...	1	(3,7%)
Dzulfais Arsy...	1	(3,7%)
KEMAL ALFAH...	1	(3,7%)
MUHAMMAD...	1	(3,7%)
MIKHA FRANS...	1	(3,7%)
Resthy veronic...	1	(3,7%)
SEPTA AL RAS...	1	(3,7%)
Sufyan sadaad	1	(3,7%)
Zh...	1	(3,7%)
WAHYU SHUB...	2	(7,4%)
Zh...	2	(7,4%)

Ujicoba Angket Minat Belajar - Formulir tanpa judul (Jawaban)

docs.google.com/forms/d/1YVe6KXldr7cp-JPaZLoei26YqmZQ9Wd9eUs_nVigWTU/edit#question=744899688&field=2123293294

Ujicoba Angket Minat Belajar

Dipublikasikan

Pertanyaan Jawaban 27 Setelan

Apabila guru memberikan tugas dikelas, saya mengerjakannya dengan menyalin tugas teman saya

Opsi tampilan ▾

Tidak Setuju

14 jawaban

Sangat Tidak Setuju

11 jawaban

Setuju

H. INSTRUMEN RETENSI KOGNITIF PEMBELAJARAN IPA

INSTRUMEN RETENSI KOGNITIF
ILMU PENGETAHUAN ALAM
TINGKAT SEKOLAH DASAR

NAMA
Bintang Said
KELAS : V (LIMA)

LEMBAR SOAL

HARI/TANGGAL	WAKTU	MATERI
	120 Menit	SISTEM PERNAPASAN MANUSIA

PETUNJUK :

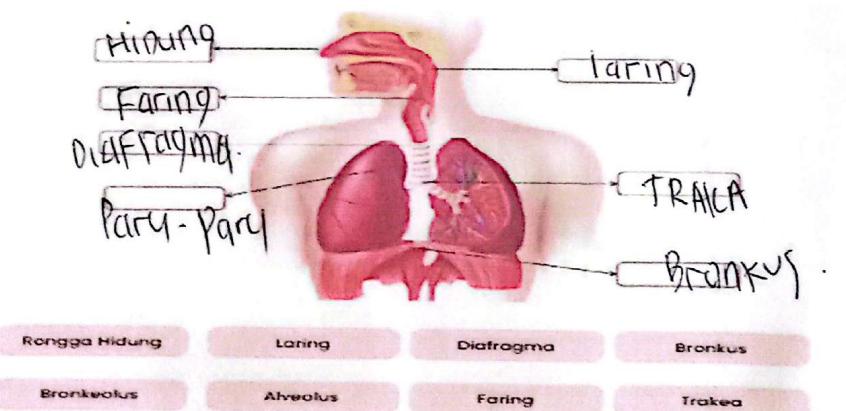
1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
2. Tulislah nama pada kolumn yang tersedia!
3. Bacalah setiap soal yang akan kamu kerjakan dengan teliti!
4. Kerjakanlah lebih dahulu soal yang kamu anggap mudah!
5. Periksa kembali hasil pekerjaanmu sebelum diserahkan

NILAI

47

JAWABLAH PERTANYAAN-PERTANYAAN DI BAWAHINI DENGAN BENAR DAN TEPAT !

1. Lengkapilah kolumn dibawah ini serta tuliskan fungsi dari organ pernapasan rongga hidung, trachea dan alveolus !



7
1

2. Royan mempunyai alergi udang, ketika Royan memakan sebuah peyek, dia merasa mual, gatal-gatal dan mengeluarkan ruam-ruam merah pada kulitnya hingga mengalami sesak nafas. Setelah diperhatikan ternyata peyek yang dimakan Royan merupakan sebuah peyek udang yang dihaluskan. Lalu Royan segera dilarikan ke rumah sakit terdekat untuk mendapatkan penanganan dari dokter. Dari ilustrasi diatas, jelaskan hubungan antara sistem pernapasan dengan alergi !

alergi salah makan akan menyebabkan laktat

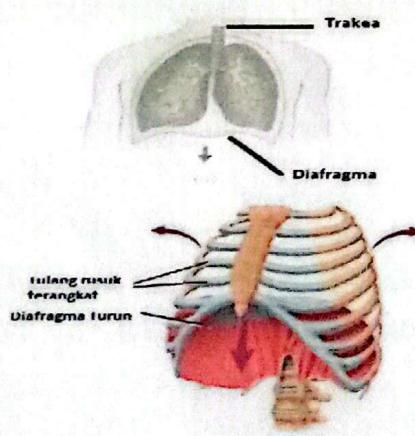
3.

3. Saat kita bernapas ada dua proses yang terjadi , yaitu menarik napas dan menghembuskan napas, benarkah pernyataan di atas? Jelaskan !

bencir, Langsung

4.

4.



Perhatikan gambar dibawah ini !

Setelah melihat gambar dan melihat posisi diafragma dan tulang rusuk di atas, proses apakah yang sedang terjadi, jelaskan !

naik + tekanan udara
di paru-paru.

udara masuk keluar
keluar paru-paru

4.

5.



Perhatikan gambar disamping !

Jelaskan perbedaan dan kesamaan dari dampak asap rokok tersebut !

KRADA
CRUE FOKOK asap rokok
cowo rokok langsung

sama-sama bisa sakit



5.

6. Gejala umum adanya gangguan pada saluran pernapasan adalah batuk. Mengapa demikian, jelaskan ?

Batuk tandanya mulai sakit. batuk itu refleksi

6.

7. Mengapa virus corona dapat menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan? Lalu apa yang harus kita lakukan agar terhindar dari penyakit tersebut?

Virus corona membuat nafas sesak.
dirumah saja, masker

5

8. Peradangan yang terjadi pada paru-paru khususnya pada bagian alveolus, merupakan salah satu gangguan sistem pernapasan. Apa nama dari gangguan tersebut jelaskan?

pneumonia .. pedakan.

5

9. Perhatikan gambar dibawah ini !



Terlihat pada gambar di atas gejala TBC antara lain kelelahan, kehilangan berat badan, dan berkeringat pada malam hari. Jika infeksi lebih buruk, gejala yang timbul dada sakit, batuk dengan mengeluarkan dahak/darah, serta napas pendek. Menurut pendapatmu menularkan TBC tersebut? dapat sembuhkah penderita TBC, dan bagaimana cara menghindari penyakit TBC? Jelaskan !

Nyeri, FBG bisa Sembuh

10. Sebutkan 3 contoh gaya hidup sehat yang dapat mencegah penyakit pernapasan dan jelaskan mengapa gaya hidup tersebut penting bagi kesehatan paru-paru !

Tidak Tokok, Makan Sehat

Selamat Mengerjakan

F. Instrumen Angket Minat Belajar

INSTRUMEN ANGKET MINAT BELAJAR

Nama : Elvita Knaerani

Kelas : 5 b

(45)

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Bacalah pernyataan berikut ini dengan cermat.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari 4 jawaban di lembar jawaban yang menggambarkan kesesuaian peryataan dengan keadaanmu sebenarnya.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
4. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai.
5. Jumlah pernyataan adalah 25 butir.
6. Selamat mengerjakan.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang selama mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas.				✓
2	Saya bahagia ketika mengerjakan soal di depan kelas dan menjelaskan ke teman yang lain				✓
3	Saya selalu semangat dan ceria pada saat mengikuti proses pembelajaran IPA			✓	
4	Saya malas untuk mengikuti pelajaran IPA karena materinya sulit untuk dipahami		✓		
5	Saya mengerjakan tugas atau PR dengan meniru/mencontek hasil pekerjaan teman	✓			

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
6	Saya merasa malas untuk mengikuti pelajaran IPA karena pembelajaran IPA sangat membosankan			✓	3
7	Saya selalu membaca buku yang berkaitan dengan pembelajaran IPA				✓
8	Saya selalu mengulang pembelajaran IPA dirumah dan mengerjakan PR dengan sungguh-sungguh			✓	2
9	Saya memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan			✓	2
10	Saya peduli kepada teman lain yang mengalami kesulitan dalam menerima materi yang dijelaskan guru			✓	2
11	Guru mendengarkan setiap jawaban atau pendapat yang saya sampaikan				✓
12	Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi IPA		✓		1
13	Apabila guru memberikan tugas dikelas, saya mengerjakannya dengan menyalin tugas teman saya		✓		2
14	Saya acuh tak acuh dengan teman lain yang kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru		✓		2
15	Guru peduli kepada semua siswa dalam proses pembelajaran IPA		✓		3
16	Ketika guru memberi kesempatan untuk berbicara, saya memanfaatkan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat		✓	✓	2

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Saya hanya diam ketika ada materi pembelajaran IPA yang masih belum saya pahami		✓		2
18	Saya lebih sering melamun ketika mengikuti pembelajaran IPA			✓	3
19	Saya melaksanakan semua perintah dan tugas yang diberikan guru kepada saya dengan sungguh-sungguh			✓	2
20	Saya mau mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok			✓	2
21	Saya mudah memahami materi pembelajaran IPA, karena guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan			✓	2
22	Saat diskusi kelas atau diskusi kelompok saya lebih suka diam dan tidak terlihat dalam diskusi				✓ 1
23	Ketika guru meminta siswa mengerjakan soal di papan tulis, saya lebih memilih diam walaupun saya mengetahui langkah penyelesaian dari soal tersebut	✓			1
24	Saya tidak berusaha mencari jawaban untuk soal-soal IPA yang sulit saya pahami	✓			1
25	Saya selalu mencatat materi pembelajaran IPA pada buku catatan dengan rapi dan lengkap.			✓	2

F. Instrumen Angket Minat Belajar

INSTRUMEN ANGKET MINAT BELAJAR

Nama : APRILIA AZHAAR

Kelas : 5B

(99)

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
 2. Bacalah pernyataan berikut ini dengan cermat.
 3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari 4 jawaban di lembar jawaban yang menggambarkan kesesuaian peryataan dengan keadaanmu sebenarnya.
- | | |
|-----|-----------------------|
| SS | = Sangat Setuju |
| S | = Setuju |
| TS | = Tidak Setuju |
| STS | = Sangat Tidak Setuju |
4. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai.
 5. Jumlah pernyataan adalah 25 butir.
 6. Selamat mengerjakan.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang selama mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas.	✓			
2	Saya bahagia ketika mengerjakan soal di depan kelas dan menjelaskan ke teman yang lain	✓			
3	Saya selalu semangat dan ceria pada saat mengikuti proses pembelajaran IPA	✓			
4	Saya malas untuk mengikuti pelajaran IPA karena materinya sulit untuk dipahami				✓
5	Saya mengerjakan tugas atau PR dengan meniru/mencontek hasil pekerjaan teman				✓

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
6	Saya merasa malas untuk mengikuti pelajaran IPA karena pembelajaran IPA sangat membosankan				✓
7	Saya selalu membaca buku yang berkaitan dengan pembelajaran IPA		✓		
8	Saya selalu mengulang pembelajaran IPA dirumah dan mengerjakan PR dengan sungguh-sungguh	✓			
9	Saya memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan	✓			
10	Saya peduli kepada teman lain yang mengalami kesulitan dalam menerima materi yang dijelaskan guru	✓			
11	Guru mendengarkan setiap jawaban atau pendapat yang saya sampaikan	✓			
12	Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi IPA				✓
13	Apabila guru memberikan tugas dikelas, saya mengerjakannya dengan menyalin tugas teman saya				✓
14	Saya acuh tak acuh dengan teman lain yang kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru				✓
15	Guru peduli kepada semua siswa dalam proses pembelajaran IPA	✓			
16	Ketika guru memberi kesempatan untuk berbicara, saya memanfaatkan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat	✓			

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Saya hanya diam ketika ada materi pembelajaran IPA yang masih belum saya pahami				✓ A
18	Saya lebih sering melamun ketika mengikuti pembelajaran IPA				✓ A
19	Saya melaksanakan semua perintah dan tugas yang diberikan guru kepada saya dengan sungguh-sungguh	✓			A
20	Saya mau mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok	✓			A
21	Saya mudah memahami materi pembelajaran IPA, karena guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan	✓			A
22	Saat diskusi kelas atau diskusi kelompok saya lebih suka diam dan tidak terlihat dalam diskusi				✓ A
23	Ketika guru meminta siswa mengerjakan soal di papan tulis, saya lebih memilih diam walaupun saya mengetahui langkah penyelesaian dari soal tersebut				✓ A
24	Saya tidak berusaha mencari jawaban untuk soal-soal IPA yang sulit saya pahami				✓ A
25	Saya selalu mencatat materi pembelajaran IPA pada buku catatan dengan rapi dan lengkap.	✓			4

H. INSTRUMEN RETENSI KOGNITIF PEMBELAJARAN IPA

INSTRUMEN RETENSI KOGNITIF
ILMU PENGETAHUAN ALAM
TINGKAT SEKOLAH DASAR

NAMA
Aprilia Azhaar
KELAS : V (LIMA) B

LEMBAR SOAL

HARI/TANGGAL	WAKTU	MATERI
	120 Menit	SISTEM PERNAPASAN MANUSIA

PETUNJUK :

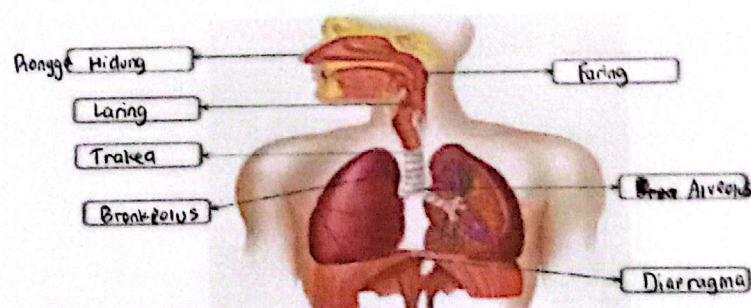
1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
2. Tulislah nama pada kolumn yang tersedia!
3. Bacalah setiap soal yang akan kamu kerjakan dengan teliti!
4. Kerjakanlah lebih dahulu soal yang kamu anggap mudah!
5. Periksa kembali hasil pekerjaanmu sebelum diserahkan

NILAI

10

JAWABLAH PERTANYAAN-PERTANYAAN DI BAWAHINI DENGAN BENAR DAN TEPAT !

1. Lengkapilah kolumn dibawah ini serta tuliskan fungsi dari organ pernapasan rongga hidung, trachea dan alveolus !



10

Rongga hidung ↗ Tempat masuknya oksigen

Trachea ↗ Jalan udara dari hidung untuk ke paru-paru.

Alveolus ↗ Tempat pertukaran oksigen dan karbon dioksida.

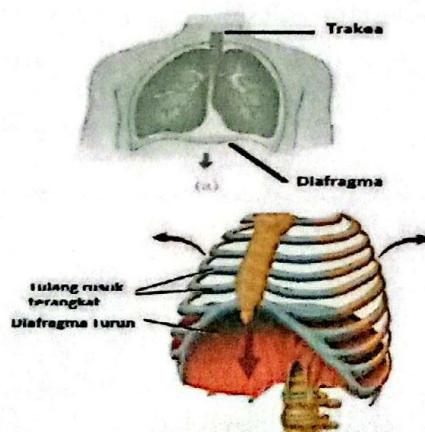
2. Royan mempunyai alergi udang, ketika Royan memakan sebuah peyek, dia merasa mual, gatal-gatal dan mengeluarkan ruam-ruam merah pada kulitnya hingga mengalami sesak nafas. Setelah diperhatikan ternyata peyek yang dimakan Royan merupakan sebuah peyek udang yang dihaluskan. Lalu Royan segera dilarikan ke rumah sakit terdekat untuk mendapatkan penanganan dari dokter. Dari ilustrasi diatas, jelaskan hubungan antara sistem pernapasan dengan alergi !

Sistem pernapasan dan alergi memiliki hubungan yang erat. Alergi, terutama alergi pernapasan, dapat memicu peradangan pada saluran pernapasan, yang pada gilirannya dapat memperburuk gejala penyakit pernapasan seperti asma atau menyebabkan infeksi saluran pernapasan. (10)

3. Saat kita bernapas ada dua proses yang terjadi , yaitu menarik napas dan menghembuskan napas, benarkah pernyataan di atas? Jelaskan !

Ya, benar . Pernapasan adalah siklus yang berulang antara menarik dan menghembuskan napas, yang memungkinkan pertukaran oksigen dan karbondioksida antara tubuh dan lingkungan (10)

4.



Perhatikan gambar dibawah ini !

Setelah melihat gambar dan melihat posisi diafragma dan tulang rusuk di atas, proses apakah yang sedang terjadi, jelaskan !

Ketika otot diafragma turun, itu merupakan bagian dari menarik napas. Ketika otot diafragma turun, itu menciptakan ruang bagi paru-paru untuk mengembang dan menarik (10)

Indra masuk kedalam tubuh. Ini adalah bagian penting dari proses pernapasan yang memungkinkan kita menghirup oksigen.

5.



Perhatikan gambar disamping !
Jelaskan perbedaan dan kesamaan dari
dampak asap rokok tersebut !

Pertobanya adalah seorang pria yang
sedang merokok (perokok aktif) dan
seorang wanita yang menghirup asap rokok

lo.

dari orang tua (perokok pasif). Kesamaan dampak asap rokok yaitu dampak negatif
bagi kesehatan, risiko penyakit serius (asma bronkitis ringan dan jenis kanker tertentu),
dan penurunan kualitas hidup.

6. Gejala umum adanya gangguan pada saluran pernapasan adalah batuk. Mengapa demikian, jelaskan ?

Karena merupakan mekanisme pertahanan tubuh untuk membersihkan saluran napas
dari intan dan lendir yang berlebihan.

lo.

7. Mengapa virus corona dapat menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan? Lalu apa yang harus kita lakukan agar terhindar dari penyakit tersebut?

Mencuci tangan dengan rutin, memakai masker, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, dan
mengurangi mobilitas.

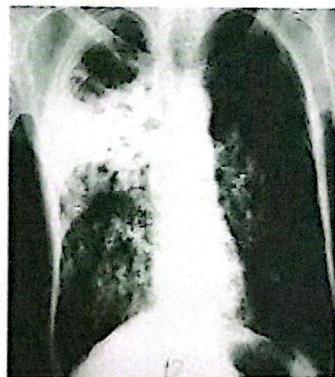
lo.

8. Peradangan yang terjadi pada paru-paru khususnya pada bagian alveolus, merupakan salah satu gangguan sistem pernapasan. Apa nama dari gangguan tersebut jelaskan?

Pneumonia atau radang paru-paru. Terjadi ketika alveoli terinfeksi, biasanya oleh bakteri,
virus, atau jamur, dan menyebabkan peradangan serta pengisian cairan atau nanah
di dalam kantong udara.

lo.

9. Perhatikan gambar dibawah ini !



Terlihat pada gambar di atas gejala TBC antara lain kelelahan, kehilangan berat badan, dan berkeringat pada malam hari. Jika infeksi lebih buruk, gejala yang timbul dada sakit, batuk dengan mengeluarkan dahak/darah, serta napas pendek. Menurut pendapatmu menularkah TBC tersebut? dapat sembuhkah penderita TBC, dan bagaimana cara menghindari penyakit TBC? Jelaskan !

lo.

TBC adalah penyakit menular, dan dapat disembuhkan dengan pengobatan yang perlu dimunim 4 hingga 6 bulan. Untuk menghindari TBC dapat dengan Vaksinasi BCG, menghindari kepada penderita TBC, gunakan masker dan cuci tangan secara rutin, serta perbaiki suasana tubuh.

10. Sebutkan 3 contoh gaya hidup sehat yang dapat mencegah penyakit pernapasan dan jelaskan mengapa gaya hidup tersebut penting bagi kesehatan paru-paru !

lo.

Berhenti merokok, rutin berolahraga, dan hindari polusi udara. Gaya hidup ini penting karena merokok dapat merusak paru-paru, olahraga meningkatkan kapasitas paru-paru, dan polusi udara dapat memicu berbagai masalah pernapasan.

Selamat Mengerjakan

F. Instrumen Angket Minat Belajar

INSTRUMEN ANGKET MINAT BELAJAR

Nama : Vanesa Bahira Ramadhani

Kelas : S1

(45)

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Bacalah pernyataan berikut ini dengan cermat.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari 4 jawaban di lembar jawaban yang menggambarkan kesesuaian peryataan dengan keadaanmu sebenarnya.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
4. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai.
5. Jumlah pernyataan adalah 25 butir.
6. Selamat mengerjakan.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang selama mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas.			✓	✗
2	Saya bahagia ketika mengerjakan soal di depan kelas dan menjelaskan ke teman yang lain				✓
3	Saya selalu semangat dan ceria pada saat mengikuti proses pembelajaran IPA				✓
4	Saya malas untuk mengikuti pelajaran IPA karena materinya sulit untuk dipahami		✓		
5	Saya mengerjakan tugas atau PR dengan meniru/mencontek hasil pekerjaan teman		✓		

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
6	Saya merasa malas untuk mengikuti pelajaran IPA karena pembelajaran IPA sangat membosankan		✓		2
7	Saya selalu membaca buku yang berkaitan dengan pembelajaran IPA				1
8	Saya selalu mengulang pembelajaran IPA dirumah dan mengerjakan PR dengan sungguh-sungguh			✓	2
9	Saya memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan			✓	2
10	Saya peduli kepada teman lain yang mengalami kesulitan dalam menerima materi yang dijelaskan guru		✓		3
11	Guru mendengarkan setiap jawaban atau pendapat yang saya sampaikan		✓		3
12	Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi IPA			✓	2
13	Apabila guru memberikan tugas dikelas, saya mengerjakannya dengan menyalin tugas teman saya	✓			1
14	Saya acuh tak acuh dengan teman lain yang kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru	✓			1
15	Guru peduli kepada semua siswa dalam proses pembelajaran IPA			✓	2
16	Ketika guru memberi kesempatan untuk berbicara, saya memanfaatkan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat				✓

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Saya hanya diam ketika ada materi pembelajaran IPA yang masih belum saya pahami			✓	3
18	Saya lebih sering melamun ketika mengikuti pembelajaran IPA		✓		2
19	Saya melaksanakan semua perintah dan tugas yang diberikan guru kepada saya dengan sungguh-sungguh			✓	2
20	Saya mau mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok	✗			1
21	Saya mudah memahami materi pembelajaran IPA, karena guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan			✓	2
22	Saat diskusi kelas atau diskusi kelompok saya lebih suka diam dan tidak terlihat dalam diskusi			✓	2
23	Ketika guru meminta siswa mengerjakan soal di papan tulis, saya lebih memilih diam walaupun saya mengetahui langkah penyelesaian dari soal tersebut			✓	2
24	Saya tidak berusaha mencari jawaban untuk soal-soal IPA yang sulit saya pahami		✓	✗	2
25	Saya selalu mencatat materi pembelajaran IPA pada buku catatan dengan rapi dan lengkap.				✓

F. Instrumen Angket Minat Belajar

INSTRUMEN ANGKET MINAT BELAJAR

Nama : Putri Nawang Wulandari

Kelas : SIA

(11)

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
 2. Bacalah pernyataan berikut ini dengan cermat.
 3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari 4 jawaban di lembar jawaban yang menggambarkan kesesuaian peryataan dengan keadaanmu sebenarnya.
- | | |
|-----|-----------------------|
| SS | = Sangat Setuju |
| S | = Setuju |
| TS | = Tidak Setuju |
| STS | = Sangat Tidak Setuju |
4. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai.
 5. Jumlah pernyataan adalah 25 butir.
 6. Selamat mengerjakan.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang selama mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas.	✓			
2	Saya bahagia ketika mengerjakan soal di depan kelas dan menjelaskan ke teman yang lain	✓			
3	Saya selalu semangat dan ceria pada saat mengikuti proses pembelajaran IPA	✓			
4	Saya malas untuk megikuti pelajaran IPA karena materinya sulit untuk dipahami				✓
5	Saya mengerjakan tugas atau PR dengan meniru/mencontek hasil pekerjaan teman				✓

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
6	Saya merasa malas untuk mengikuti pelajaran IPA karena pembelajaran IPA sangat membosankan				✓ 4
7	Saya selalu membaca buku yang berkaitan dengan pembelajaran IPA	✓			4
8	Saya selalu mengulang pembelajaran IPA dirumah dan mengerjakan PR dengan sungguh-sungguh	✓			4
9	Saya memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan	✓			4
10	Saya peduli kepada teman lain yang mengalami kesulitan dalam menerima materi yang dijelaskan guru	✓			4
11	Guru mendengarkan setiap jawaban atau pendapat yang saya sampaikan	✓			4
12	Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi IPA			✓	4
13	Apabila guru memberikan tugas dikelas, saya mengerjakannya dengan menyalin tugas teman saya				✓ 4
14	Saya acuh tak acuh dengan teman lain yang kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru				✓ 4
15	Guru peduli kepada semua siswa dalam proses pembelajaran IPA	✓			4
16	Ketika guru memberi kesempatan untuk berbicara, saya memanfaatkan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat	✓			4

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Saya hanya diam ketika ada materi pembelajaran IPA yang masih belum saya pahami				✓
18	Saya lebih sering melamun ketika mengikuti pembelajaran IPA				✓
19	Saya melaksanakan semua perintah dan tugas yang diberikan guru kepada saya dengan sungguh-sungguh	✓			
20	Saya mau mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok	✓			
21	Saya mudah memahami materi pembelajaran IPA, karena guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan	✓			
22	Saat diskusi kelas atau diskusi kelompok saya lebih suka diam dan tidak terlihat dalam diskusi				✓
23	Ketika guru meminta siswa mengerjakan soal di papan tulis, saya lebih memilih diam walaupun saya mengetahui langkah penyelesaian dari soal tersebut				✓
24	Saya tidak berusaha mencari jawaban untuk soal-soal IPA yang sulit saya pahami				✓
25	Saya selalu mencatat materi pembelajaran IPA pada buku catatan dengan rapi dan lengkap.	✓			

H. INSTRUMEN RETENSI KOGNITIF PEMBELAJARAN IPA

INSTRUMEN RETENSI KOGNITIF
ILMU PENGETAHUAN ALAM
TINGKAT SEKOLAH DASAR

NAMA
andini batigis shaleh
KELAS : V (LIMA)

LEMBAR SOAL

HARI/TANGGAL	WAKTU	MATERI
	120 Menit	SISTEM PERNAPASAN MANUSIA

PETUNJUK :

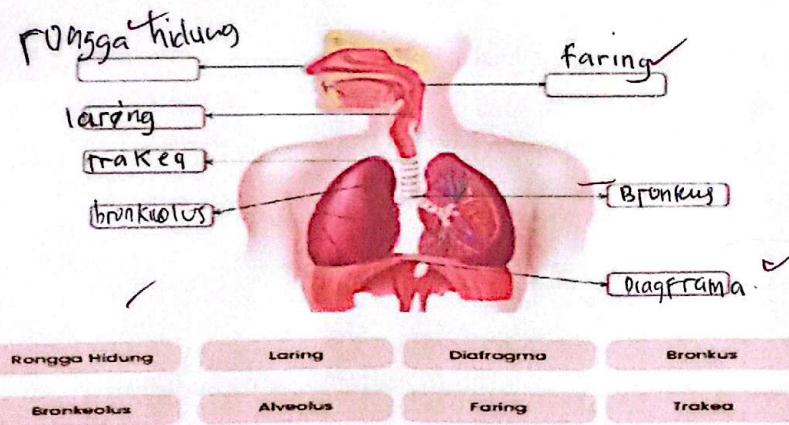
1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
2. Tulislah nama pada kolumn yang tersedia!
3. Bacalah setiap soal yang akan kamu kerjakan dengan teliti!
4. Kerjakanlah lebih dahulu soal yang kamu anggap mudah!
5. Periksa kembali hasil pekerjaanmu sebelum diserahkan

NILAI

38

JAWABLAH PERTANYAAN-PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN BENAR DAN TEPAT !

1. Lengkapilah kolumn dibawah ini serta tuliskan fungsi dari organ pernapasan rongga hidung, trachea dan alveolus !



Rongga hidung : keluar masuknya udara .

2. Royan mempunyai alergi udang, ketika Royan memakan sebuah peyek, dia merasa mual, gatal-gatal dan mengeluarkan ruam-ruam merah pada kulitnya hingga mengalami sesak nafas. Setelah diperhatikan ternyata peyek yang dimakan Royan merupakan sebuah peyek udang yang dihaluskan. Lalu Royan segera dilarikan ke rumah sakit terdekat untuk mendapatkan penanganan dari dokter. Dari ilustrasi diatas, jelaskan hubungan antara sistem pernapasan dengan alergi !

alergi bisa peradangan yang ganggu sistem pernapasan

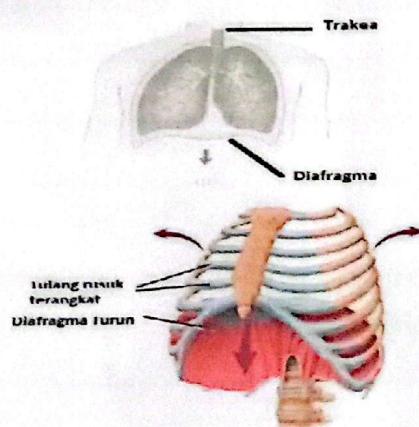
5

3. Saat kita bernapas ada dua proses yang terjadi , yaitu menarik napas dan menghembuskan napas, benarkah pernyataan di atas? Jelaskan !

bener.

4

4.



Perhatikan gambar dibawah ini !

Setelah melihat gambar dan melihat posisi diafragma dan tulang rusuk di atas, proses apakah yang sedang terjadi, jelaskan !

Inhalasi

3

5.



Perhatikan gambar disamping !

Jelaskan perbedaan dan kesamaan dari dampak asap rokok tersebut !

cewe kenar rokok

lowo ngerokok

nanti bisa sakit

6. Gejala umum adanya gangguan pada saluran pernapasan adalah batuk. Mengapa demikian, jelaskan ?

batuk

3

7. Mengapa virus corona dapat menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan? Lalu apa yang harus kita lakukan agar terhindar dari penyakit tersebut?

dirumah aja

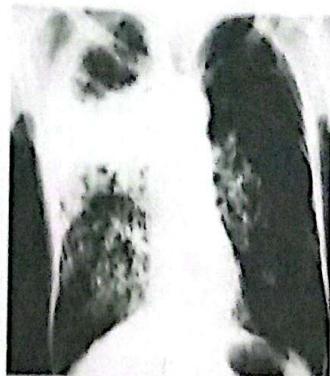
3

8. Peradangan yang terjadi pada paru-paru khususnya pada bagian alveolus, merupakan salah satu gangguan sistem pernapasan. Apa nama dari gangguan tersebut jelaskan?

Sesak nafas

3

9. Perhatikan gambar dibawah ini !



Terlihat pada gambar di atas gejala TBC antara lain kelelahan, kehilangan berat badan, dan berkeringat pada malam hari. Jika infeksi lebih buruk, gejala yang timbul dada sakit, batuk dengan mengeluarkan dahak/darah, serta napas pendek. Menurut pendapatmu menularkah TBC tersebut? dapat sembuhkah penderita TBC, dan bagaimana cara menghindari penyakit TBC? Jelaskan !

hebat

4

10. Sebutkan 3 contoh gaya hidup sehat yang dapat mencegah penyakit pernapasan dan jelaskan mengapa gaya hidup tersebut penting bagi kesehatan paru-paru !

Tidur pagi setiap hari

4

Selamat Mengerjakan

H. INSTRUMEN RETENSI KOGNITIF PEMBELAJARAN IPA

INSTRUMEN RETENSI KOGNITIF
ILMU PENGETAHUAN ALAM
TINGKAT SEKOLAH DASAR

NAMA
Adelia Saitabirurrahman
KELAS : V (LIMA)

LEMBAR SOAL

HARI/TANGGAL	WAKTU	MATERI
	120 Menit	SISTEM PERNAPASAN MANUSIA

PETUNJUK :

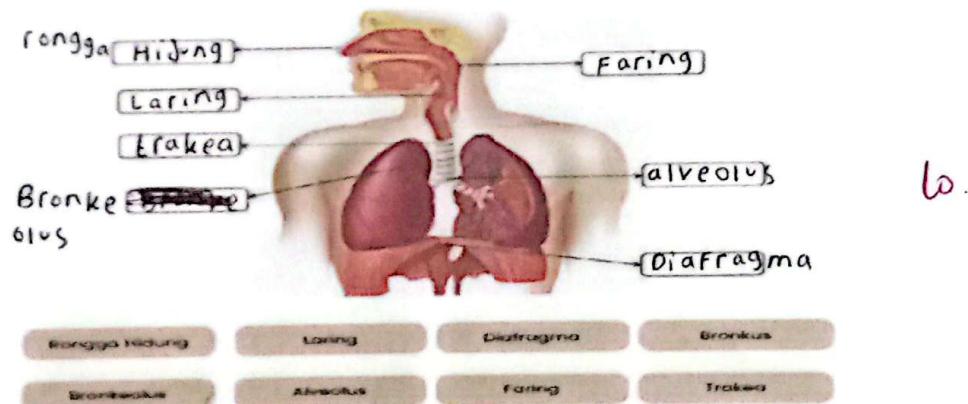
- Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
- Tulislah nama pada kolom yang tersedia!
- Bacalah setiap soal yang akan kamu kerjakan dengan teliti!
- Periksa kembali hasil pekerjaanmu sebelum diserahkan

NILAI

100

JAWABLAH PERTANYAAN-PERTANYAAN DI BAWAHINI DENGAN BENAR DAN TEPAT !

- Lengkapilah kolum dibawah ini serta tuliskan fungsi dari organ pernapasan rongga hidung, trachea dan alveolus !



Rongga hidung: tempat masuknya oksigen

Trachea : saluran udara yang masuk dari hidung ke paru-paru

Alveolus : pertukaran gas kontung-kontung kecil di paru-paru

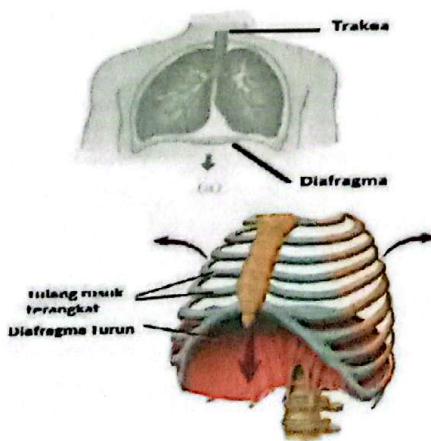
2. Royan mempunyai alergi udang, ketika Royan memakan sebuah peyek, dia merasa mual, gatal-gatal dan mengeluarkan ruam-ruam merah pada kulitnya hingga mengalami sesak nafas. Setelah diperhatikan ternyata peyek yang dimakan Royan merupakan sebuah peyek udang yang dihaluskan. Lalu Royan segera dilarikan ke rumah sakit terdekat untuk mendapatkan penanganan dari dokter. Dari ilustrasi diatas, jelaskan hubungan antara sistem pernapasan dengan alergi !

Alergi , terutama alergi per napasan , dapat memicu peradangan pada saluran pernapasan , yang pada gilirannya dapat memperburuk gejala penyakit pernapasan seperti asma atau menyebabkan infeksi saluran pernapasan .

3. Saat kita bernapas ada dua proses yang terjadi , yaitu menarik napas dan menghembuskan napas, benarkah pernyataan di atas? Jelaskan !

Ya , benar pernapasan adalah siklus yang berulang antara menarik dan menghembuskan .
napas , yang memungkinkan pertukaran oksigen dan karbon dioksida antara tubuh dan lingkungan .

4.



Perhatikan gambar dibawah ini !

Setelah melihat gambar dan melihat posisi diafragma dan tulang rusuk di atas, proses apakah yang sedang terjadi, jelaskan !

lo.

berjadi inspirasi (menghirup napas) yang membuat rongga dada membesar dan menarik udara masuk ke paru-paru karena diafragma

berkontraksi dan mendatar, menciptakan ruang hampa di dada

5.



Perhatikan gambar disamping !

Jelaskan perbedaan dan kesamaan dari dampak asap rokok tersebut !

persamaan : sama - sama meningkatkan risiko berbagai penyakit serius lo.
seperti kanker, penyakit jantung,
dan gangguan pernapasan.

Perbedaan ; utama terletak pada cara berpapar dan jenis rokok yang dihirup (asap rokok konvensional vs vap rokok elektrik)

serta kelompok yang lebih rentan seperti anak - anak dan ibu hamil

6. Gejala umum adanya gangguan pada saluran pernapasan adalah batuk. Mengapa demikian, jelaskan ?

Gangguan pada saluran pernapasan mengganggu proses normal pertukaran oksigen dan karbondioksida dalam tubuh, yang dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti infeksi, peradangan, penyempitan
lo.
↓ saluran udara, atau kerusakan paru - paru .

7. Mengapa virus corona dapat menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan? Lalu

apa yang harus kita lakukan agar terhindar dari penyakit tersebut?

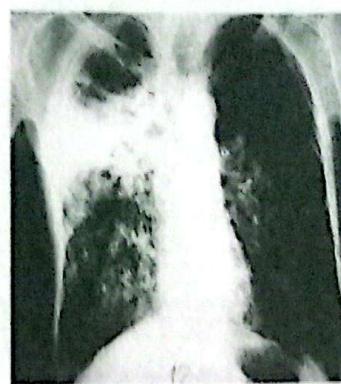
karena menyerang sel - sel di paru - paru yang dapat menyebabkan peradangan, kesulitan bernapas, dan komplikasi lainnya, sementara untuk menghindarinya adalah dengan menjaga kebersihan, dan lo.
mematuhi
↓ protokol kesehatan .

8. Peradangan yang terjadi pada paru-paru khususnya pada bagian alveolus, merupakan

salah satu gangguan sistem pernapasan. Apa nama dari gangguan tersebut jelaskan?

⇒ nama dari gangguan pneumonia / radang paru - paru / paru - paru basah disebabkan oleh infeksi, baik oleh virus, bakteri, maupun jamur yang menyerang alveolus. lo.

9. Perhatikan gambar dibawah ini !



Terlihat pada gambar di atas gejala TBC antara lain kelelahan, kehilangan berat badan, dan berkeringat pada malam hari. Jika infeksi lebih buruk, gejala yang timbul dada sakit, batuk dengan mengeluarkan dahak/darah, serta napas pendek. Menurut pendapatmu menularkah TBC tersebut? dapat sembuhkah penderita TBC, dan bagaimana cara menghindari penyakit TBC? Jelaskan !

iya , menyias yang disebabkan oleh bakteri mycobacterium tuberculosis , iya bisa disembuhkan dengan pengobatan yang tepat dan patuh , menghindari penyakit TBC adalah menjaga jaya bahan tubuh , dan lain - lainnya .

10. Sebutkan 3 contoh gaya hidup sehat yang dapat mencegah penyakit pernapasan dan jelaskan mengapa gaya hidup tersebut penting bagi kesehatan paru-paru !

lo.

1.) Berhenti merokok dan menjauhi asap rokok : merokok dapat menyebabkan penyempitan saluran napas, kerusakan kantung udara (alveolus), dan penurunan kemampuan paru-paru menyerap oksigen.

2.) rutin olahraga : olahraga meningkatkan kapasitas paru-paru, memperkuat otot pernapasan, dan melancarkan sirkulasi darah. Aktivitas fisik yang teratur membantu paru-paru bekerja lebih efisien.

Selamat Mengerjakan

3.) pola makan sehat dan hidrasi yang cukup: pola makan yang kaya akan antioksidan (buah dan sayur) dapat membantu melawan peradangan dan melindungi sel-sel paru-paru dari kerusakan akibat radikal bebas.

LAMPIRAN 7 : RIWAYAT HIDUP PENULIS



Rifa Misrita lahir di Jakarta, 18 Agustus 1990. Penulis lahir dari orang tua bernama Helmida dan Jamirin sebagai anak pertama dari dua bersaudara. Penulis menempuh pendidikan di SDN Kota Bambu 02 Petang lulus tahun 2002, melanjutkan ke MTs Negeri 12 Jakarta lulus tahun 2005, lalu melanjutkan ke SMK Islam Said Naum Jakarta lulus tahun 2008. Selanjutnya menempuh pendidikan tinggi S1 di Universitas Terbuka Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar lulus tahun 2019, kemudian melanjutkan pendidikan S2 di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Program Studi Pendidikan Dasar.