

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *ICE BREAKING* DAN
PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR IPAS SISWA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

PINKA SEPTIANA

NIM. 2017405115

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Pinka Septiana
NIM : 2017405115
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “Efektivitas *Ice Breaking* dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa” ini adalah secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, dan juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 2 September 2024

Saya yang menyatakan,



Pinka Septiana

NIM.2017405115

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *ICE BREAKING* DAN
PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR IPAS SISWA**

Yang disusun oleh: Pinka Septiana (NIM.2017405115), Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Rabu, tanggal 25 bulan September tahun 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Dr. Siti Sarah, S.Pd.Si., M. Pd.
NIP. 19820525 202012 2 001

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Maghfira Febriana, M. Pd.
NIP. 19940219 202012 2 017

Penguji Utama,

Dr. Abu Dharin, S. Ag., M. Pd.
NIP. 19741202 201101 1 001

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,



Dr. Abu Dharin, S. Ag., M. Pd.
NIP. 19741202 201101 1 001

HASIL CEK PLAGIASI

Skripsi

ORIGINALITY REPORT

17% SIMILARITY INDEX	17% INTERNET SOURCES	6% PUBLICATIONS	8% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	6%
2	repository.upi.edu Internet Source	2%
3	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
4	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
5	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Sains Alquran Student Paper	1%
7	dspace.umkt.ac.id Internet Source	1%
8	repository.iainpare.ac.id Internet Source	<1%
9	repository.uiad.ac.id Internet Source	<1%

63/68

10	e-journal.metrouniv.ac.id Internet Source	<1%
11	repository.unisma.ac.id Internet Source	<1%
12	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Pinka Septiana
Lampiran : 3 Eksemper

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

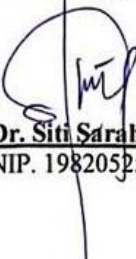
Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Pinka Septiana
NIM : 2017405115
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Efektivitas *Ice Breaking* dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). demikian, atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 2 September 2024
Pembimbing,



Dr. Siti Sarah M. Pd.
NIP. 19820525 202012 2 001

“Efektivitas Penggunaan *Ice Breaking* dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa”

Pinka Septiana
NIM. 2017405115

ABSTRAK: Sebagian siswa menganggap bahwa belajar merupakan hal yang membosankan. Dalam proses pembelajaran tentunya ada bermacam-macam metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pembelajaran IPAS dengan menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan. Metode yang digunakan berupa metode *pre-experimental design* model *one-group pretest-posttest design*. Instrumen penelitian menggunakan tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan N-Gain dan *Uji Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai hasil *pretest* dan nilai hasil *posttest*. Berdasarkan perhitungan N-Gain dihasilkan nilai skor rata-rata N-Gain sebesar 0,78. Berdasarkan presentase perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa yang menunjukkan 78%, yang dikategorikan sebagai efektif. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil uji t berpasangan diperoleh hasil sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

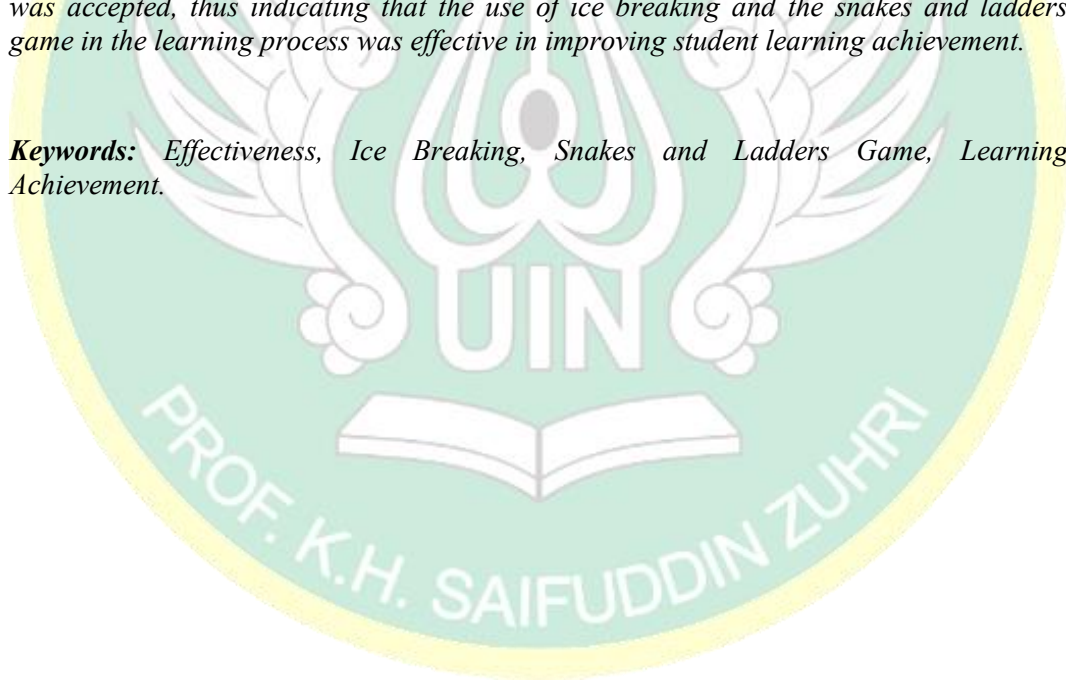
Kata kunci: Efektivitas, *Ice Breaking*, Permainan Ular Tangga, Prestasi Belajar.

"Effectiveness of Using Ice Breaking and Snakes and Ladders Games in Improving Students' Science Learning Achievement"

Pinka Septiana
NIM. 2017405115

ABSTRACT: *Some students think that studying is boring. In the learning process, of course, there are various learning methods and media that can be used to make the learning atmosphere more enjoyable. It is hoped that science learning using icebreakers and snakes and ladders games can be a solution to create a pleasant learning atmosphere and can also improve student learning achievement. This research aims to find out how effective the use of ice breaking and the snakes and ladders game is in improving student learning achievement in class IV science subjects at MI Muhammadiyah Panusupan. The method used is a pre-experimental design method, one-group pretest-posttest design model. The research instrument uses tests and documentation. Data analysis uses N-Gain and Paired Sample T-Test. The research results showed that there was a significant difference between the pretest results and the posttest results. Based on the N-Gain calculation, the average N-Gain score value is 0.78. Based on the percentage calculation of N-Gain, it shows that there is an increase in student learning achievement which shows 78%, which is categorized as effective. This was also proven by the results of the paired t test, which obtained sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted, thus indicating that the use of ice breaking and the snakes and ladders game in the learning process was effective in improving student learning achievement.*

Keywords: *Effectiveness, Ice Breaking, Snakes and Ladders Game, Learning Achievement.*



MOTTO

**“Tetap semangat meskipun banyak sambat. Berhasil adalah ketika kamu
bisa menyelesaikannya sampai akhir”**

(Pinka Septiana)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah Rabbil Aalamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT. Terima kasih atas segala karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan kepada dua malaikat dalam wujud manusia di hidup saya, Ayahanda dan Ibunda tercinta. Bapak Riswandi dan Ibu Nurningsih. Terima kasih karena selalu mengajarkan untuk memperjuangkan segala hal yang terlihat tidak mungkin. Terima kasih karena selama pengerjaan skripsi ini selalu berusaha untuk menemani dan selalu menyambut serta mendengarkan keluh kesah saya setelah bimbingan. Terima kasih atas segala doa dan usaha yang telah diberikan sampai akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan sampai akhir. Terima kasih selalu mengatakan “tidak apa-apa” dan memberikan motivasi setiap kali anak perempuannya ini merasa berkecil hati.

Halaman persembahan ini juga saya tunjukkan kepada diri saya sendiri yang telah mampu berjuang, berusaha dan bertahan sejauh ini meskipun terdapat banyak sekali hambatan dan tantangan. Terima kasih karena sudah mau berusaha dan bertahan sampai akhir. Mari tetap berdoa dan semangat meskipun banyak mengeluh serta kedepannya tetap menjadi pribadi yang selalu berusaha mengambil sisi positif dari setiap hal yang terjadi. Terima kasih karena sudah mau mencoba hal baru dan menganggapnya seru hingga akhirnya pada akhir penyelesaian ini ada banyak rasa haru. Terakhir, terima kasih karena sudah nekat sampai tamat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan dan melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mampu berhijrah dari suatu zaman yang gelap ke zaman yang terang benerang ini.

Karya tulis ini merupakan sebuah skripsi yang diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan karena adanya doa, arahan, bantuan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis akan menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M. Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
3. Prof. Dr. Suparjo, M. A., Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
4. Dr. Nurfuadi, M. Pd. I., Wakil II Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
5. Prof. Dr. Subur, M. Ag., Wakil II Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
6. Hendri Purbo Waseso, M. Pd. I., Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
7. Dwi Priyanto, S.Ag. M. Pd., pembimbing akademik PGMI C angkatan 2020
8. Dr. Siti Sarah, S.Pd.Si., M. Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya, memberikan arahan, bimbingan, semangat serta dukungan kepada peneliti dengan penuh kesabaran dan kebaikan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih karena selalu

mendorong saya untuk terus berusaha dan berjuang dahulu daripada terus memikirkan hal yang belum tentu terjadi.

9. Segenap dosen dan staff administrasi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membantu saya selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.
10. Suswati, S. Pd. PIAUD., selaku kepala sekolah MI Muhammadiyah Panusupan yang telah memberi semangat, membantu, mendoakan dan memberi dukungan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.
11. Segenap guru dan staff MI Muhammadiyah Panusupan yang telah membantu, memberi semangat, mendoakan serta memberi dukungan kepada peneliti selama proses penelitian skripsi.
12. Saya ingin mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada kedua malaikat tanpa sayap saya, Bapak Riswandi dan Ibu Nurningsih yang selama ini telah mendoakan, memberi semangat, dan mendukung dengan sepenuh hati sehingga anak perempuannya ini dapat menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Terima kasih karena selalu menjadi tempat berkeluh kesah dan menjadi rumah untuk anak perempuannya ini.
13. Terima kasih kepada seluruh keluarga saya terutama kepada keluarga besar saya yang sudah mau membantu dan mau direpotkan selama proses penelitian ini, memberikan semangat dan mau menemani saat proses pengerjaan skripsi.
14. Terima kasih yang sebesar-sebesarannya kepada seluruh keluarga MI Muhammadiyah Panusupan yang sudah memberikan izin, dukungan dan juga memberikan semangat kepada saya sehingga saya mampu untuk menyelesaikan skripsi ini sampai akhir.
15. Menyelesaikan skripsi ini bukanlah perjalanan yang mudah karena banyaknya hambatan dalam pengerjaannya. Dalam keberhasilan skripsi ini, saya ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh siswa MI Muhammadiyah Panusupan yang telah tulus memberikan semangatnya sehingga saya mampu untuk bolak-balik revisi dan bimbingan setiap hari.

16. Terima kasih kepada orang-orang yang selama pengerjaan skripsi ini sudah mau mendengarkan segala keluh kesah saya dan selalu mendorong saya untuk tetap semangat sehingga saya mampu bertahan sampai akhir.
17. Sahabat-sahabat saya yang tanpa lelah memberikan semangat dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena mau membantu dan selalu mengiyakan ketika saya butuh bantuan.
18. Teman-teman seperjuangan PGMI C angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang mau membantu. Semoga perjuangan kita berakhir penuh dengan keberkahan.
19. Terima kasih kepada orang-orang yang kebanyakan tidak saya kenal dan baru saya temui tetapi mau memberikan doa dan juga memberikan semangat kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
20. Terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri, Pinka Septiana karena sudah mampu berjuang dan bertahan sampai akhir meskipun banyak mengeluh. Terima kasih karena meskipun banyak hal yang tidak berjalan sesuai ekspektasi tetapi selalu berusaha untuk bisa melihat hal-hal baik dibaliknya. Terima kasih sudah mau mencoba hal baru dan menganggapnya menjadi suatu hal yang seru. Terima kasih sudah mau diajak bekerjasama untuk bisa bimbingan setiap hari dan selalu berusaha untuk menyelesaikan revisi meskipun harus dengan disambi mengajar. Kamu hebat!

Semoga semua pihak yang telah terlibat dan membantu dalam penyusunan skripsi ini selalu sehat dan berbahagia, aamiin.

Purwokerto, 2 September 2024

Peneliti



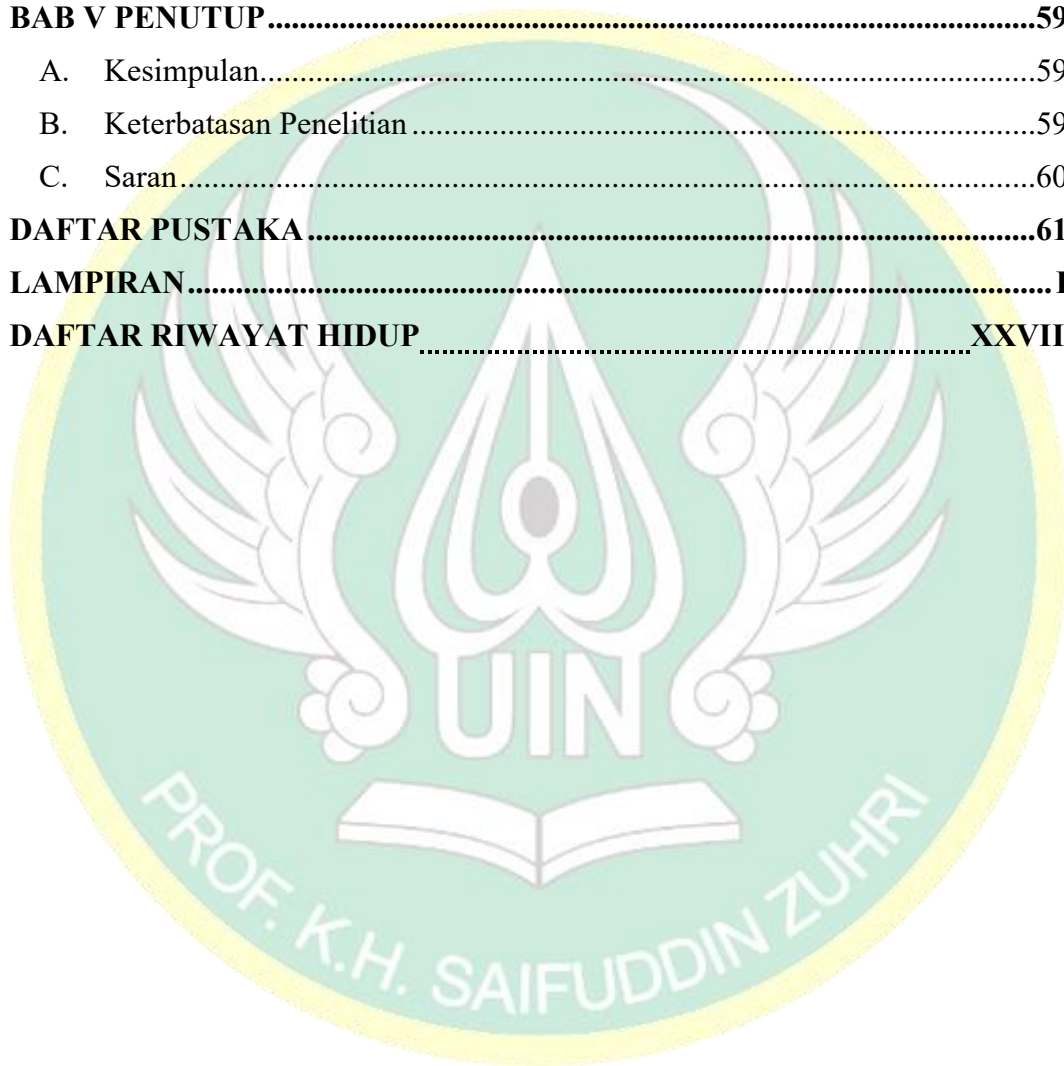
Pinka Septiana

NIM.2017405115

DAFTAR ISI

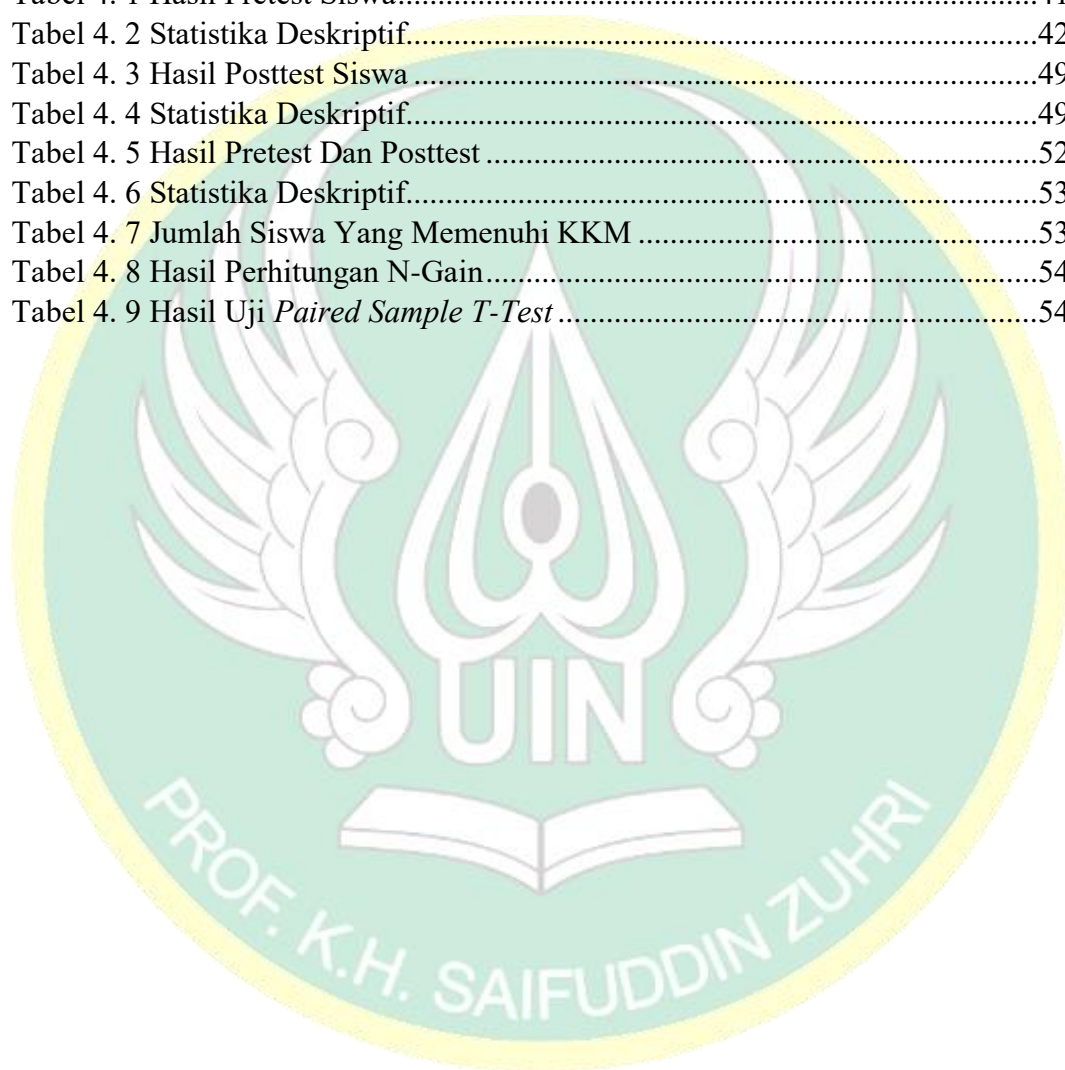
COVER	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
HASIL CEK PLAGIASI	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Definisi Operasional.....	5
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
F. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kerangka Teori.....	10
B. Penelitian Terkait	22
C. Kerangka berpikir.....	26
D. Rumusan Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	30

F. Instrumen Penelitian.....	30
G. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian	33
H. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Penyajian Data.....	40
B. Analisis Data	51
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Keterbatasan Penelitian	59
C. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	I
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	XXVII



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Waktu Penelitian	29
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Tes Prestasi Belajar	32
Tabel 3. 3 Kriteria Uji V Aiken	33
Tabel 3. 4 Hasil dari pengujian V Aiken.....	34
Tabel 3. 5 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Tes	39
Tabel 3. 6 Tafsiran Efektivitas Nilai n Gain	39
Tabel 4. 1 Hasil Pretest Siswa.....	41
Tabel 4. 2 Statistika Deskriptif.....	42
Tabel 4. 3 Hasil Posttest Siswa	49
Tabel 4. 4 Statistika Deskriptif.....	49
Tabel 4. 5 Hasil Pretest Dan Posttest	52
Tabel 4. 6 Statistika Deskriptif.....	53
Tabel 4. 7 Jumlah Siswa Yang Memenuhi KKM	53
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan N-Gain.....	54
Tabel 4. 9 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan Ular Tangga.....	16
Gambar 2. 2 Desain Penelitian.....	27
Gambar 4. 1 Siswa Mengerjakan Pretest	41
Gambar 4. 2 Siswa Mengerjakan <i>Posttest</i>	48



DAFTAR LAMPIRAN

1. Soal Dan Kunci Jawaban Sebelum Diujikan
2. Soal Dan Kunci Jawaban Pretest Dan Posttest
3. Modul Ajar
4. Absensi Selama Penelitian
5. Daftar Nilai Harian IPAS Siswa
6. Dokumentasi Pembelajaran
7. Output Uji Reliabilitas
8. Output Statistika Deskriptif Pretest dan Posttest
9. Output N-Gain
10. Output Uji Normalitas
11. Validasi Instrumen
12. Surat Keterangan Observasi Pendahuluan
13. Surat Keterangan Sudah Penelitian
14. Surat Keterangan Seminar Proposal
15. Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
16. Blangko Bimbingan Skripsi
17. Surat Wakaf Perpustakaan
18. Sertifikat BTA PPI
19. Sertifikat Pengembangan Bahasa
20. Sertifikat KKN
21. Sertifikat PPL
22. Daftar Riwayat Hidup



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu faktor penting yang menjadi bagian dari kehidupan manusia. Pendidikan ke depannya menjadi pembentuk dan memberikan arahan sebagai jalannya kenyataan dan arah jalan hidup manusia. Pendidikan merupakan sebuah sistem yang terbagi menjadi beberapa bagian dimana bagian yang pertama adalah input, yang terdiri dari siswa dan juga tenaga pendidik atau yang biasanya disebut dengan guru. Bagian kedua yaitu suatu proses yang dipengaruhi oleh media yang digunakan untuk pembelajaran dan juga lingkungan sekitar. Lalu bagian yang ketiga yaitu dampak yang terjadi antara hubungan siswa dan guru dimana proses dijadikan sebagai pendukung.¹

Pendidikan memiliki tujuan nasional yang tertuang dalam UUD 1945 alinea ke-4 yang menguraikan bahwa Negara Indonesia memberikan kebebasan pendidikan seluas-luasnya kepada semua masyarakat untuk semua kalangan usia. Tujuan dari pendidikan nasional dalam UUD 1945 berbunyi mencerdaskan kehidupan bangsa yang menjabarkan cita-cita bangsa Indonesia guna menyamaratakan pendidikan ke semua masyarakat Indonesia supaya tercipta bangsa yang cerdas. Sekolah dasar menjadi jenjang yang paling awal untuk bisa membentuk pola pikir dan juga karakter anak-anak.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menjabarkan bahwa pendidikan ialah sebuah upaya dengan sadar dan terkonsep guna menciptakan suasana belajar mengajar dimana siswa bisa menyadari dan berperan aktif memunculkan serta menumbuhkan potensi atau kemampuan yang ada dalam dirinya untuk memiliki kemampuan semangat keagamaan, karakter, kecerdasan, mengontrol diri, memperkuat budi pekerti yang baik

¹ Zuzu Zuhariyah, Ilham Fahmi, "Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Di SD Negeri Pustakajaya Utara I Kabupaten Karawang", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume VII Nomor 1, 2022, hal.26

atau mulia serta kemampuan yang nantinya akan berguna bagi dirinya, masyarakat, negara dan bangsa.²

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk melakukan perubahan sosial yang diharapkan untuk bisa menciptakan taraf hidup yang harus memiliki nilai pendidikan. Pendidikan mengemban tugas penting guna melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan, pendidik atau yang biasa dikenal dengan sebutan guru merupakan komponen yang mengemban tugas yang bisa dikatakan sangat penting sehingga menduduki posisi tertinggi dalam proses belajar mengajar dikarenakan guru sebagai seseorang yang menyampaikan informasi dan pengetahuan terhadap siswa secara langsung di dalam kelas, ia akan mengantarkan siswa yang merupakan anak didiknya kepada tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Literatur Barat menguraikan bahwa tugas-tugas guru sebagai pendidik selain mengajar ialah berkaitan dengan segala hal yang berkaitan dengan berbagai macam tugas seperti persiapan untuk membimbing, tugas menilai hasil belajar, dan sebagainya yang tentunya berkaitan dengan tercapainya target atau tujuan pembelajaran.³

Prestasi belajar berkaitan erat dengan aktivitas belajar mengajar sebab prestasi belajar ialah wujud atau hasil yang diperoleh dari langkah pembelajaran. Untuk bisa menghasilkan prestasi belajar yang sesuai tentunya dibutuhkan kondisi belajar yang tidak kaku dan menyenangkan sehingga siswa bisa fokus dan menangkap dengan baik isi bahan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang kaku dan serius tentunya akan membuat siswa menjadi sangat cepat bosan. Berbeda jika proses belajar mengajar bisa menarik perhatian dan menyenangkan untuk siswa maka siswa kedepannya lebih fokus dalam memahami materi yang dijabarkan dan

² Helga Agung Winarni, dkk, "Efektifitas Pemberian Reward dan Ice Breaker Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Sangir Makassar", *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.8 No.1 (2023): 417.

³ Mohamad Roqib dan Nurfuadi, "Kepribadian Guru" (Yogyakarta: CV. Cinta Buku,2020), hlm. 107

daya konsentrasinya bertahan lebih lama. Daya konsentrasi yang baik tentunya akan memberi dampak atau efek perubahan pada prestasi belajar siswa. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa rendahnya konsentrasi belajar dapat memberi perubahan terhadap hasil prestasi belajar siswa. Konsentrasi bisa diciptakan dengan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan metode pembelajaran dan media yang sesuai. Siswa dengan konsentrasi yang tinggi akan lebih termotivasi untuk belajar sehingga akan meningkatkan prestasi akademik.⁴ Keberhasilan belajar siswa yaitu hasil setelah siswa mengerjakan apa yang harus dikerjakan setelah melakukan proses pembelajaran. Salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu adalah dengan mencairkan suasana menggunakan *ice breaking*.

Ice Breaking ialah aktivitas maupun permainan yang dipergunakan supaya bisa mencairkan keadaan dalam sebuah kelompok.⁵ *Ice breaking* adalah upaya yang tepat untuk melahirkan kondisi belajar mengajar yang mendukung karena penggabungan pola pikir dan pola tindakan merupakan sebuah cara yang bisa membuat lebih fokus dan juga dinamis.⁶ Selain untuk membuat lebih fokus terhadap materi dan membuat daya konsentrasi lebih lama, *ice breaking* juga bisa mempererat hubungan antara siswa dan guru karena adanya interaksi.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 19 Februari 2024 yang telah dilakukan, hasil yang diperoleh yaitu masih banyak ditemukan siswa terlihat bosan, tegang, dan juga tidak fokus pada saat pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa menjadi melakukan aktivitas diluar pembelajaran seperti asik bermain sendiri atau mengobrol dengan siswa lain bahkan melamun. Akibatnya siswa menjadi tidak fokus dan tidak mampu

⁴ Yoka Sativa, & Joko Puwanto. "Pengaruh konsentrasi belajar dan kejenuhan belajar terhadap prestasi belajar matematika" *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(2), 11-14, 2022.

⁵ Muharrir, "Penggunaan Ice Breaking dalam meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang", Parepare: IAIN Parepare, 2022), hal.4

⁶ Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi offset, 2005), hal.1

menyerap materi yang dijabarkan oleh guru sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Sedangkan hasil wawancara pada tanggal 6 Maret 2024 dengan Ibu Suswati selaku kepala sekolah MI Muhammadiyah Panusupan dan juga Ibu Rinasih selaku wali kelas IV diperoleh kesimpulan bahwa metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar siswa di kelas yaitu metode ceramah, demonstrasi dan juga tanya jawab namun untuk penggunaan *ice breaking* dan pembelajaran dengan media permainan masih jarang sekali diterapkan di kelas sehingga masih banyak siswa yang bosan dibuktikan dengan seberapa seringnya mereka menanyakan kapan waktu istirahat dan kapan waktu untuk pulang. Untuk prestasi belajar kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan sendiri tergolong masih rendah dibuktikan dengan 18 dari 23 siswa nilainya masih berada dibawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) khususnya untuk mata pelajaran IPAS dengan KKM yang disyaratkan adalah 70 dan berdasarkan data nilai kelas IV yang ditunjukkan oleh Bu Rinasih memperlihatkan bahwa nilai rata-rata mata pelajaran IPAS berada antara 65 hingga 84.

Berdasarkan penelitian dan masalah yang ditemukan sejauh ini di MI Muhammadiyah Panusupan belum dilakukan pembelajaran IPAS dengan menggunakan *ice breaking* dan media permainan ular tangga oleh guru padahal hal tersebut bisa digunakan untuk bisa menyelesaikan permasalahan diatas. Mata Pelajaran IPAS ialah mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang diberikan kepada siswa dimana IPAS merupakan ilmu yang mempelajari tentang benda mati, makhluk hidup, dan korelasinya dalam kehidupan alam semesta yang bertujuan supaya siswa menjadi lebih mengenal kekayaan yang ada di Indonesia dan bisa memanfaatkan ilmu pengetahuan yang dimiliki untuk bisa melestarikan dan mengembangkan alam.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan diatas, maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan *Ice Breaking* dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa”**.

B. Batasan Masalah

1. Target penelitian ialah kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga.
2. Mata pelajaran yang menjadi penelitian yaitu mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya.

C. Definisi Operasional

Untuk meminimalisir kesalahpahaman dalam menangkap maksud judul penelitian dan untuk mendapatkan gambaran secara jelas serta memudahkan pembaca dalam memberikan pemahaman, peneliti mengidentifikasi beberapa makna dibawah ini:

1. *Ice Breaking*

Ice breaking berasal dari Bahasa Inggris yang artinya “memecah es”. *Ice breaking* ialah aktivitas sederhana yang digunakan dengan maksud mencairkan kondisi yang kaku dan juga membosankan supaya bisa menciptakan kondisi belajar yang lebih nyaman serta bisa menambah motivasi dan prestasi siswa. *Ice breaking* yang dimaksudkan peneliti adalah *ice breaking* merupakan sebuah kegiatan sederhana yang diperlukan dengan tujuan bisa melahirkan kondisi atau suasana belajar mengajar yang tidak kaku dan menyenangkan yang membuat siswa bisa belajar dengan nyaman dan bisa meningkatkan prestasi belajar siswa. *Ice breaking* bisa berupa tepuk tangan, lagu-lagu, yel-yel, audio visual, humor, gerak anggota badan dan juga permainan.⁷

2. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga ialah sebuah permainan sederhana yang sudah sering dimainkan oleh berbagai kalangan usia khususnya anak-anak yang berbentuk kertas digambari kotak-kotak, tangga dan ular dan dimainkan minimal oleh 2 orang dengan menggunakan dadu.

⁷ May Muna Harianja & Sapri, “Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324-1330, 2022.

Alasan mengapa peneliti memilih permainan ini karena permainan ini sudah banyak dikenal dan mudah untuk dimainkan oleh banyak orang.

3. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar siswa ialah sebuah wujud akhir atau hasil siswa sesudah melalui prosedur pembelajaran yang diperoleh dari hasil evaluasi atau penilaian guru terhadap siswanya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata prestasi dimaknai dengan “hasil yang telah diperoleh”, prestasi merupakan hasil dari sesuatu yang sudah selesai diselesaikan secara berkelompok maupun individual.⁸ Sedangkan belajar ialah tahapan yang dikerjakan oleh seseorang guna mendapatkan suatu pergantian karakter baru secara utuh yang merupakan bentuk hasil dari adaptasi manusia itu sendiri dengan keadaan lingkungannya. Terdapat beberapa indikator prestasi belajar salah satunya yaitu indikator kognitif. Indikator kognitif meliputi prestasi belajar intelektual yang terdiri dari aspek pengetahuan, pemahaman, implementasi, analisis, sintesis, dan evaluasi atau penilaian.⁹ Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dihasilkan kesimpulan bahwa prestasi belajar kognitif yaitu keberhasilan yang timbul dalam bentuk capaian proses pembelajaran yang menyebabkan perubahan tingkah laku, daya ingat, pemahaman, implementasi, analisis dan juga sintesis dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk perwujudan dari proses belajar itu sendiri.

4. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran ialah pelajaran yang harus dijabarkan pada tingkatan sekolah dasar sampai ke sekolah selanjutnya seperti SMP, SMA bahkan sampai ke perguruan tinggi. IPAS ialah mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang diajarkan kepada siswa untuk mendalami ilmu pengetahuan tentang benda mati, makhluk hidup, dan

⁸ Kamisa, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Surabaya: Kartika, 1997, hlm. 418.

⁹ Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 22-23.

korelasinya di alam semesta. Mengingat keterbatasan peneliti maka peneliti membatasi penelitian dengan memfokuskan kepada penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga di kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu apakah penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini dimaksudkan agar dapat menjadi bahan bacaan serta melengkapi karya kepastakaan sebagai bentuk ilmu yang bermanfaat terutama bagi peneliti berikutnya di UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Harapan lain secara teori mengenai efektifitas penggunaan *ice breaking* dan media pembelajaran berupa permainan ular tangga akan menjadi suatu ilmu yang sangat bermakna dan dikaji lebih mendalam terkait keterkaitan tentang pengaruh prestasi siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Diharapkan *ice breaking* dan permainan ular tangga bisa membuat suasana pembelajaran yang sebelumnya terasa terlalu serius dan kaku menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa.

2) Bagi guru

Dapat digunakan sebagai patokan oleh guru khususnya untuk pembelajaran IPAS supaya suasana pembelajaran tidak membosankan dengan menggunakan *ice breaking* dan juga media permainan dalam pembelajaran berupa ular tangga sehingga siswa merasa lebih nyaman ketika mengikuti pembelajaran di kelas.

3) Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai panduan dalam meniru serta mengaplikasikan *ice breaking* dan media permainan di MI Muhammadiyah Panusupan Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga terutama mengenai pentingnya meningkatkan prestasi belajar siswa.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam mengerti maksud isi proposal penelitian ini, maka peneliti menyertakan penjabaran serta gambaran secara umum untuk tiap bab, dalam sistematika pembahasan ini peneliti akan membagi tiga poin antara lain:

Bagian awal proposal skripsi ini berisi halaman judul, pernyataan keaslian skripsi penulis, nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, dan daftar isi yang akan menetapkan isi skripsi secara keseluruhan.

Pada bagian isi akan memuat pokok-pokok permasalahan yang termuat dalam Bab I sampai IV. Bab I yaitu pendahuluan. Pendahuluan berisi pokok-pokok pikiran dasar yang menjadi landasan bagi pembahasan selanjutnya yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan penelitian, kajian pustaka, sistematika pembahasan.

Bab II yaitu landasan teori. Landasan teori berisi tentang kerangka teori, penelitian terkait dan hipotesis.

Bab III berisi tentang metode penelitian. Metode penelitian terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, variabel dan indikator penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data dan metode analisis data.

Bab IV berisi tentang penyajian data, analisis data dan pembahasan terkait efektivitas penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa.

Bab V berisi penutup dan kesimpulan akhir yang meliputi saran-saran dan kata penutup.

Pada bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. *Ice Breaking*

a. Pengertian *Ice Breaking*

Ice breaking berasal dari Bahasa Inggris yang artinya “memecah es”. *Ice breaking* merupakan kegiatan sederhana yang digunakan untuk mengganti kondisi yang kaku dan juga membosankan supaya bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman serta bisa menambah motivasi serta prestasi siswa. M. Said dalam Sunarto menjelaskan bahwa *ice breaking* merupakan aktivitas yang mempunyai fungsi untuk mengganti kondisi kekakuan dalam kelompok. *Ice breaking* dapat dilaksanakan dengan cara *games* atau permainan atau bisa juga dengan aktivitas yang lain yang tujuannya adalah untuk membuat suasana yang awalnya kaku menjadi lebih menyenangkan sehingga konsentrasi siswa bisa kembali dan proses belajar mengajar bisa berjalan efektif.¹⁰ Pelaksanaan *ice breaking* bisa dilaksanakan dimana pun seperti di dalam kelas maupun diluar kelas dengan kondisi memiliki ruangan yang cukup.

Ice breaking adalah suatu perubahan kondisi dimana yang awalnya kaku, membosankan, membuat tegang dan menyebabkan rasa kantuk menjadi lebih asik dengan menggunakan permainan-permainan yang sederhana.¹¹ Permainan merupakan suatu kegiatan yang disukai oleh semua kalangan tanpa membandingkan usia terlebih untuk membuat proses belajar mengajar tidak merasa membosankan karena semua orang pasti pernah merasakan bahwa belajar merupakan aktivitas yang membosankan dan melelahkan.

¹⁰ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif* (Surakarta: CakrawalaMedia,2017), hlm.1-2.

¹¹ Ucu Sulastri, *Tips dan Trik Ciptakan “WOW” di Sekolah* (Jakarta: Luxima,2014), hlm.44.

Berdasarkan uraian pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *ice breaking* ialah kegiatan sederhana yang dipelakukan dengan tujuan bisa mengubah suasana belajar mengajar yang tidak kaku dan menyenangkan sehingga siswa bisa belajar dengan nyaman dan bisa meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Macam-macam *Ice Breaking*

Terdapat berbagai macam *ice breaking* yang dapat diamati, ditiru dan dirubah,¹² antara lain yaitu:

1) Yel-yel

Yel-yel merupakan kata yang memberikan motivasi atau sebagai kata penyemangat. Yel-yel diucapkan dengan suara yang lantang dan tegas namun terdapat arti dimana yel-yel bisa diperagakan dengan cara menggerakkan anggota badan secara bersama-sama diiringi mengucapkan kata-kata yang menyemangati. Yel-yel biasanya digunakan ntuk meningkatkan kerjasama atau kekompakkan dalam sebuah kelompok. Yel-yel terbagi menjadi beberapa jenis diantaranya yaitu: yel-yel yang disebut mono yel atau yel-yel tersebut diucapkan sendiri oleh siswa yang bisa dilakukan sendiri maupun berkelompok dan interaksi yel atau yel-yel yang diucapkan secara bersama-sama atau susul-menyusul antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru.

2) Tepuk Tangan

Yel-yel ini adalah yel-yel yang sering digunakan oleh guru karena merupakan yel-yel yang tidak memerlukan persiapan waktu yang cukup lama sehingga paling mudah dilakukan. Selain itu guru hanya nutuh sedikit mengubah bentuk tepuk

¹² Karmila, ” Efektivitas Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah Kabupaten Takalar” (UIN Alauddin Makassar,2021)

tangan yang sudah tercipta atau menciptakan *ice breaking* sendiri dengan keterampilannya.

3) Lagu-lagu

Pada zaman dulu penggunaan *ice breaking* dengan lagu-lagu sering digunakan walaupun pada zaman sekarang sudah jarang ada guru yang menggunakannya padahal jika dipadukan dengan gerakan badan atau dirangkai dengan permainan pasti akan lebih seru.

4) *Audio-visual*

Audio-visual merupakan sebuah media modern yang mengikuti perkembangan zaman dimana tidak hanya bisa menyaksikan gambar tetapi juga bisa mendengarkan suara. Contohnya yaitu pemutaran video animasi.

5) Humor

Humor dapat digunakan untuk proses belajar mengajar karena dengan begitu pembelajaran akan terasa menyenangkan namun humor yang dimaksud adalah humor yang memiliki nilai motivasi supaya siswa bisa belajar dengan lebih semangat lagi.

6) Permainan atau *games*

Ice breaking dengan jenis permainan adalah kegiatan yang paling bisa membuat siswa menjadi heboh.¹³ Hal tersebut terjadi karena permainan merupakan kegiatan yang disenangi oleh berbagai golongan usia terlebih permainan bisa mengganti suasana yang awalnya terasa membosankan menjadi terasa menyenangkan. Namun seorang guru harus memperhatikan beberapa hal jika ingin menggunakan *ice breaking* berupa permainan ini seperti memperhatikan keselamatan siswa, nilai edukasi, waktu dan juga peralatan.¹⁴

¹³ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, hlm.53.

¹⁴ Muharrir, "Penggunaan *Ice Breaking* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang" (IAIN Parepare, 2022)

c. Syarat-syarat Penggunaan *Ice Breaking*

Ice breaking tidak perlu banyak waktu dan justru malah menjadikan kondisi pembelajaran menjadi lebih asik karena mampu membuat siswa yang sebelumnya fokusnya teralihkan menjadi fokus kembali. Syarat-syarat penggunaan *ice breaking* diantaranya 1) *ice breaking* dilaksanakan dalam waktu yang sebentar, semakin sebentar maka semakin baik, 2) *ice breaking* dilaksanakan semua siswa, 3) guru mampu menjabarkan maksud dari *ice breaking* yang dilakukan dengan waktu yang tidak lama sehingga siswa dapat mengetahui manfaat dari *ice breaking* yang dilakukannya. Apabila target telah terpenuhi yaitu siswa kembali fokus dan senang, maka pembelajaran bisa dilanjutkan.¹⁵

d. Teknik-Teknik Penerapan *Ice Breaking*

Teknik-teknik dalam menerapkan *ice breaking* dibagi menjadi dua, yaitu:¹⁶

1) Teknik mendadak dalam proses belajar mengajar

Ice breaking yang dilakukan secara mendadak terjadi karena tanpa perencanaan misalnya seperti ketika melihat kondisi atau situasi pembelajaran yang kurang efektif maka dilakukan *ice breaking* secara spontan supaya siswa bisa kembali fokus belajar.

2) Teknik *ice breaking* yang dirancang saat pembelajaran

Ice breaking yang tepat adalah *ice breaking* yang dilakukan dengan adanya perencanaan sebelumnya dan dimasukkan ke dalam rencana pembelajaran karena bisa membuat pembelajaran lebih efektif.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Ice Breaking*

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari *ice breaking*. Kelebihan dari *ice breaking* diantaranya yaitu:¹⁷ (1) *ice breaking*

¹⁵ Asril Novian Alifi, *Rockstar Teacher* (Yogyakarta: PT Bentang Pustaka, 2017), hlm.97.

¹⁶ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, hlm.24.

dapat membuat suasana pembelajaran yang sebelumnya terasa membosankan menjadi lebih menyenangkan (2) pembelajaran yang semula waktunya panjang menjadi terasa cepat (3) dapat membuat suasana belajar menjadi lebih kompak dan menyatu serta waktu pelaksanaan *ice breaking* sebentar (4) *ice breaking* dapat dilakukan secara terkonsep atau spontan (5) dapat dibuat sendiri atau memodifikasi *ice breaking* yang sudah ada. Sedangkan kelemahan *ice breaking* yaitu: (1) *ice breaking* terikat waktu karena dilakukan dengan waktu yang singkat (2) *ice breaking* tidak bisa dilakukan di semua tempat karena harus melihat kondisi masing-masing (3) hanya dilakukan dengan waktu yang kurang dari 5 menit.

2. Permainan Ular Tangga

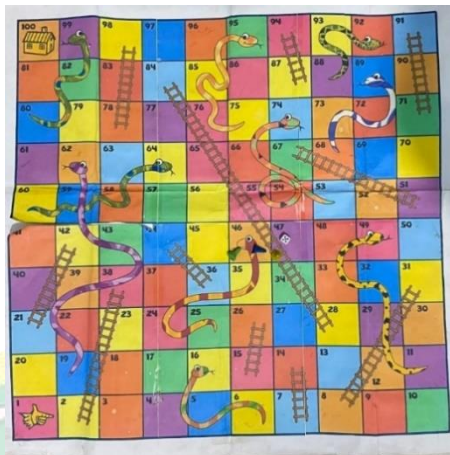
Permainan ular tangga ialah permainan sederhana yang dimainkan oleh semua kalangan usia khususnya oleh anak-anak yang berbentuk kertas digambari kotak-kotak, tangga dan ular. Permainan ini dimainkan sekurang-kurangnya oleh dua orang dan boleh lebih dari dua orang dimana cara memainkannya dengan menggunakan dadu. Alasan mengapa peneliti memilih permainan ini karena permainan ini sudah banyak dikenal dan mudah untuk dimainkan oleh banyak orang.

Permainan ular tangga terdiri dari pion, papan ular tangga dan dadu dimana jumlah pion menyesuaikan jumlah orang yang akan bermain. Cara memainkan ular tangga yang pertama adalah dengan menentukan tujuan permainan. Setelah tujuan permainan ditentukan selanjutnya yaitu sebelum bermain para pemain akan melemparkan satu dadu secara bergilir. Pemain yang mendapatkan angka tertinggi setelah melempar dadu akan bermain terlebih dahulu. Jika ada dua orang atau lebih yang mendapatkan angka tertinggi maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan ulang untuk melempar dadu. Selanjutnya pemain pertama

¹⁷ Astindari, T.,dkk. "Pembelajaran Matematika yang Seru dan Menyenangkan dengan Metode Ice Breaking dan Mathmagic", *Pengabdian Pendidikan Indonesia*, vol.1 No.02 (2023).hlm.94-100.

kembali melempar dadu untuk mulai bermain. Jika pemain mendapat angka 5 maka pion pemain tersebut akan digerakkan 5 langkah mulai dari angka 1 mengikuti angka yang ada di papan ke baris kanan lalu ke kiri dan diulangi. Hal tersebut juga berlaku pada pion pemain yang lain. Namun jika pion pemain berhenti dikotak yang ada gambar kepala ular maka pion tersebut harus turun sampai ke ekor ular. Sedangkan ketika saat pion mendarat diekor ular maka pion tersebut tetap berada disitu hingga giliran berikutnya. Sebaliknya jika pion pemain berhenti dikotak yang terdapat gambar tangga tapi dibagian dasar, maka pion tersebut harus naik mengikuti tangga. Namun jika pion berhenti dibagian atas tangga maka pion tersebut tetap disitu hingga tiba giliran selanjutnya.

Dalam permainan ular tangga, pemain pertama yang berhasil kotak tertinggi diangka 100 maka pemain tersebut menjadi pemenangnya. Namun untuk bisa menang, pemain tersebut harus melempar dadu dengan angka yang tepat supaya bisa berhenti dikotak angka 100. Jika saat melempar dadu angka yang didapatkan oleh pemain lebih tinggi dari angka yang diperlukan untuk bergerak ke kotak angka seratus, maka pion pemain tersebut digerakkan memantul atau mundur ke kotak sebelum angka 100. Contohnya seperti jika pion pemain hanya butuh 3 langkah untuk mencapai angka 100 namun saat melempar dadu malah mendapatkan angka 6, maka pion pemain akan bergerak 3 langkah ke angka 100 lalu kembali digerakkan secara memantul atau mundur 3 langkah lagi ke kotak angka 97. Berikut adalah gambar permainan ular tangga yang dipakai peneliti pada penelitian.



Gambar 2.1 Permainan Ular Tangga

Manfaat permainan ular tangga untuk tahapan pembelajaran diantaranya yaitu mampu menambah kemampuan kognitif siswa dengan cara menjumlah jumlah angka dadu yang keluar dan membagikan pengetahuan pada siswa bahwa belajar juga bisa dilakukan dengan bermain sehingga belajar tidak membosankan.¹⁸

3. Prestasi Belajar Siswa

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa ialah sebuah wujud akhir yang didapatkan oleh siswa sesudah melalui proses belajar mengajar yang dihasilkan dari hasil evaluasi atau penilaian guru terhadap siswanya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata prestasi dimaknai dengan “hasil yang telah diperoleh”, prestasi merupakan hasil dari sesuatu yang sudah selesai diselesaikan secara berkelompok maupun individual.¹⁹ Prestasi adalah bukti dari suatu keberhasilan yang sudah didapatkan.²⁰ Prestasi ialah wujud dari usaha yang telah dicapai maupun hasil akhir yang menyenangkan karena ketekunan

¹⁸ Selly Anggun Dilla Puspita, “ Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik” (UIN Maulana Malik Ibrahim, 2023) hlm.29

¹⁹ Kamisa, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Surabaya: Kartika, 1997, hlm. 418.

²⁰ W. S. Winkel, Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar (Jakarta: PT Gramedia, 1986), hlm.162.

seseorang maupun kelompok.²¹ Sedangkan belajar ialah suatu tahapan atau fase yang dikerjakan oleh siswa untuk menghasilkan suatu pergantian karakter baru secara utuh sebagai wujud hasil dari adaptasi manusia itu sendiri dengan kondisi lingkungannya.²² Belajar merupakan suatu pergantian tingkah laku yang sifatnya tidak dapat diubah sebagai wujud hasil dari praktik yang dilakukan untuk mendapatkan tujuan yang telah dirancang.²³

Prestasi belajar ialah sebuah wujud akhir yang diperoleh oleh siswa yang diberikan oleh gurunya ketika mereka sudah melakukan proses belajar mengajar.²⁴ Prestasi belajar merupakan wujud akhir yang didapatkan oleh siswa yang menghasilkan pergantian perilaku, pengetahuan, keterampilan, nilai dan juga sikap yang diberi oleh guru setelah melewati proses bimbingan pada jangka waktu yang direncanakan.²⁵ Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dihasilkan kesimpulan bahwa prestasi belajar ialah wujud akhir yang dihasilkan siswa yang menghasilkan pergantian perilaku, pengetahuan, keterampilan, nilai dan juga sikap yang diberi oleh guru setelah melewati proses belajar mengajar pada kurun waktu tertentu.

b. Indikator Prestasi Belajar

Indikator prestasi belajar digunakan sebagai sesuatu yang menjelaskan bahwa prestasi belajar dapat dikatakan sukses atau berhasil jika bisa memenuhi target ketentuan kurikulum yang sudah diperbaiki dan disempurnakan. Terdapat beberapa indikator prestasi belajar salah satunya yaitu indikator kognitif. Indikator kognitif meliputi prestasi belajar intelektual yang terdiri dari aspek

²¹ Djamarah, Syaiful Bahri, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 19

²² Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.2.

²³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 23.

²⁴ Ngalim Purwanto, *Teknik-Teknik Evaluasi*, (Jakarta: Roda Pengetahun, 1983), hlm. 25.

²⁵ W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2007), hlm. 101.

pengetahuan, pemahaman, implementasi, analisis, sintesis, dan evaluasi atau penilaian.²⁶ Indikator prestasi belajar berdasarkan model Taksonomi Bloom terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif, indikator prestasi belajar dibagi menjadi sebagai berikut.²⁷

1) Mengingat (C1)

Mengingat merupakan pembelajaran yang paling mendasar dimana peserta didik hanya perlu mengingat atau mengulang kembali informasi.

2) Memahami (C2)

Memahami merupakan kemampuan untuk bisa memahami petunjuk untuk kemudian dapat disampaikan kembali dengan bahasa sendiri.

3) Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasikan merupakan kemampuan untuk bisa menerapkan suatu konsep dalam suatu praktik yang belum dikenal sebelumnya.

4) Menganalisis (C4)

Menganalisis merupakan kemampuan untuk bisa menguraikan konsep menjadi beberapa komponen untuk mendapatkan pemahaman yang lebih tentang dampak komponen tersebut terhadap semua komponen.

5) Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi merupakan kemampuan untuk dapat menilai berdasarkan referensi, norma maupun kriteria yang telah ditentukan.

²⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.22-23.

²⁷ Dian NF, Taksonomi Bloom: Model Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran, Pusdiklat, 1 November 2021, <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/160/taksonomi-bloom-model-dalam-merumuskan-tujuan-pembelajaran> (diakses pada 21 Agustus 2024 pukul 12.35 WIB)

6) Mengkreasi (C6)

Mengkreasi merupakan tahap akhir dimana seseorang dapat mengatur ulang informasi yang telah didapatkan untuk kemudian dapat digabungkan dengan informasi lain sehingga menciptakan sesuatu yang baru.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²⁸ Faktor internal yaitu contohnya seperti (1) faktor jasmani, meliputi kondisi tubuh yang sehat dan tubuh tidak cacat (2) faktor psikologis meliputi bakat minat, kematangan, motivasi, kecerdasan, maupun perhatian, dan (3) faktor kelelahan yaitu kondisi lelah jasmani dan rohani. Sedangkan faktor eksternal contohnya seperti: (1) faktor keluarga, meliputi seperti bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi dirumah, latar belakang, dan juga kondisi ekonomi keluarga (2) faktor sekolah meliputi bagaimana cara guru mengajar, sarana dan prasarana yang ada, interaksi pendidik dan peserta didik, kurikulum, waktu belajar, media dan juga cara yang digunakan dalam proses pembelajaran dan (3) faktor masyarakat meliputi teman bergaul dan lingkungan tempat tinggal.

4. Mata Pelajaran IPAS

a. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran ialah pelajaran yang perlu dijabarkan pada tingkatan sekolah dasar sampai ke sekolah selanjutnya seperti SMP, SMA bahkan sampai ke perguruan tinggi. IPA adalah mata pelajaran yang di dalamnya mengharuskan siswa untuk bisa berpikir kritis dan mampu menganalisis peristiwa yang terbentuk dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan IPS ialah sebuah ilmu yang mengkaji tentang fakta, fenomena, dan segala sesuatu yang

²⁸ Slameto,.... h. 54-72.

berhubungan dengan ilmu sosial.²⁹ Pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi kesatuan yang dikenal dengan mata pelajaran IPAS.

Mata pelajaran IPAS ialah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka atau biasa disingkat KURMER yang diajarkan oleh siswa untuk mempelajari ilmu pengetahuan tentang benda mati, makhluk hidup, dan korelasinya di dalam alam semesta.³⁰ Kurikulum merdeka terbagi dalam beberapa fase. Fase pada tingkat sekolah dasar terbagi menjadi tiga, yaitu fase A, fase B dan fase C. Fase A terdiri dari kelas 1 dan kelas 2. Fase B terdiri dari kelas 3 dan 4. Sedangkan fase C terdiri dari kelas 5 dan 6. Pada kurikulum merdeka atau yang biasa disingkat KURMER, materi IPAS mulai diajarkan pada fase B yaitu pada kelas 3 dan 4. Materi yang diajarkan pada kelas 3 terdiri dari 8 bab meliputi: (1) mari kenali hewan disekitar kita (2) ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup (3) hidup bersama alam (4) berkenalan dengan energi (5) aku dan lingkungan sekitarku (6) aku bagian dari Masyarakat (7) cerita dari kampung halaman dan (8) bentang alam Indonesia.³¹ Sedangkan pada kelas 4, materi IPAS terbagi menjadi 8 bab, meliputi: (1) tumbuhan, sumber kehidupan di bumi (2) wujud zat dan perubahannya (3) gaya disekitar kita (4) mengubah bentuk energi (5) cerita tentang daerahku (6) Indonesia kaya budaya (7) bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?, dan (8)

²⁹Asha Adiawantri, "Penerapan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di MI Muhammadiyah Sidabiwa, Banyumas." (UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2024), hlm.13-15.

³⁰ Rossi Iskadar dan Intan Kusmayanti, "Pendekatan *Science Technology Society* : IPA di Sekolah Dasar", Jurnal Ilmiah Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, Vol.2 No.2, ISSN 2615-1960, (Jakarta: 2018), hlm. 203.

³¹ Amalia Fitri, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III. (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022), hlm.v-vi

membangun masyarakat yang beradab.³² Selain diajarkan pada fase B, materi IPAS juga diajarkan kepada fase C yaitu kelas 5 dan 6. Pada kelas V, materi yang diajarkan terbagi menjadi 8 bab, meliputi (1) melihat karena cahaya, mendengar karena bunyi (2) harmoni dalam ekosistem (3) magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan (4) ayo berkenalan dengan bumi kita (5) bagaimana kita hidup dan bertumbuh (6) Indonesiaku kaya raya (7) daerahku kebanggaan dan (8) bumiku saya, bumiku malang.³³ Sedangkan pada kelas VI, materi IPAS yang diajarkan terbagi menjadi 8 bab, meliputi: (1) bagaimana tubuh kita bergerak (2) cerita tentang Indonesia kita (3) pelesir keliling dunia (4) Indonesia dan masyarakat dunia (5) menjelajahi bumi dan antariksa (6) gawat! Akankah energi di bumi akan habis? (7) Bumi kita terancam bahaya, dan (8) proyek akhir IPAS.³⁴

Pada kurikulum merdeka, kelas IV sekolah dasar termasuk dalam fase B dimana dalam fase B tersebut siswa mengidentifikasi hubungan antara wawasan yang baru saja didapatkan serta mencari tahu rancangan keterkaitan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil fase B kelas IV bab 6 tentang Indonesiaku kaya budaya. Alasan mengapa peneliti mengambil materi tersebut adalah karena materi tersebut membahas tentang kekayaan budaya di Indonesia yang sangat beragam.

³² Amalia Fitri, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV. (Jakarta Pusat: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021), hlm.v-vi

³³ Amalia Fitri, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas V. (Jakarta Pusat: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021), hlm..v-vi

³⁴ Amalia Fitri, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas VI. (Jakarta Pusat: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022), hlm.v-vi

b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Mata Pelajaran IPA di sekolah dasar memiliki tujuan, diantaranya yaitu:³⁵

- 1) Siswa mampu memahami konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan korelasinya dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Siswa mampu mempunyai keterampilan terkait proses untuk menumbuhkan wawasan dan juga pandangan atau ide tentang lingkungan alam
- 3) Siswa mampu mengetahui manfaat teknologi sederhana sehingga dapat menemukan solusi untuk masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari
- 4) Siswa mampu memahami kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa dengan cara dapat mengetahui dan mengembangkan sikap cinta kepada alam

Sedangkan IPAS memiliki tujuan untuk memantapkan perkembangan kompetensi pada siswa pada saat ini dan masa depan karena hal tersebut merupakan hal yang penting. Mata pelajaran IPAS juga bertujuan untuk membuat siswa mampu berpikir secara holistik, belajar berpikir dari berbagai sudut pandang dan dari berbagai sudut mengembangkan keterampilan inkuiri siswa serta mengurangi tekanan jam belajar.³⁶

B. Penelitian Terkait

1. Skripsi oleh Karmila dari Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar yang berjudul “Efektivitas Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah

³⁵ Inggit Dyaning Wijayanti dan Anita Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD", Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol.8 No.2,ISSN 2477-2143, (Yogyakarta,2023), hlm.2105.

³⁶ Inggit Dyaning Wijayanti dan Anita Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD", Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol.8 No.2,ISSN 2477-2143, (Yogyakarta,2023), hlm. 2106.

Kabupaten Takalar” pada tahun 2021. Hasil dari penelitian ini yaitu *ice breaking* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah kabupaten Takalar.³⁷ Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu adalah sama-sama bertujuan untuk mencari tahu apakah *ice breaking* efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya ada pada tempat penelitian dan kelas yang dijadikan sampel dan juga jumlah sampel yang akan diteliti. Selain itu penelitian sebelumnya hanya fokus menggunakan *ice breaking* sedangkan dalam penelitian ini menggunakan *ice Breaking* dan juga permainan ular tangga.

2. Skripsi oleh Muharrir dari Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare yang berjudul “Pengunaan *Ice Breaking* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang” pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwab *ice breaking* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.³⁸ Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada jenis dan metode yang digunakan. Tujuan dalam penelitian pun sama-sama ingin mengetahui terkait efek sebelum dan setelah penggunaan *ice breaking* dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya ada pada fokus penelitian, pada penelitian sebelumnya fokus penelitiannya adalah motivasi belajar peserta didik sedangkan pada penelitian ini adalah prestasi belajar peserta didik. Pada penelitian sebelumnya yang menjadi sampel adalah siswa kelas VIII SMP sedangkan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar atau madrasah

³⁷ Karmila, ” Efektivitas Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah Kabupaten Takalar” (UIN Alauddin Makassar,2021)

³⁸ Muharrir, “Pengunaan *Ice Breaking* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang” (IAIN Parepare,2022)

ibtidaiyah. Selain itu dalam penelitian ini tidak hanya mengamati efek setelah menggunakan *ice breaking* tetapi juga menggunakan metode permainan ular tangga.

3. Penelitian oleh Fadhilah Aziz yang berjudul “Pengaruh Permainan *Ice Breaker* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu”. Hasil dari penelitian ini yaitu permainan *ice breaker* memiliki pengaruh yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.³⁹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan *ice breaking* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya ada pada tempat melakukan penelitian dan juga kelas yang akan diteliti. Pada penelitian sebelumnya menggunakan 2 kelas untuk diteliti dengan pada penelitian ini hanya menggunakan 1 kelas saja sebagai sampel.
4. Penelitian oleh Muhammad Haris Adianto dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang berjudul “Penerapan *Ice Breaking* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Negeri Babadan”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya *ice breaking*.⁴⁰ Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan. Sedangkan perbedaannya ada pada jumlah sampel yang akan diteliti. Dalam penelitian sebelumnya menggunakan 2 kelas untuk membandingkan sedangkan untuk penelitian ini hanya akan menggunakan 1 kelas untuk dijadikan sampel. Kelas dan tempat untuk

³⁹ Fadhilah Aziz, “Pengaruh Permainan *Ice Breaker* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu”

⁴⁰ Muhammad Haris Adianto, “Penerapan *Ice Breaking* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Negeri Babadan” (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2022)

melakukan penelitian pada penelitian ini dan penelitian sebelumnya pun berbeda. Pada penelitian sebelumnya juga hanya menggunakan *ice breaking* untuk diteliti hasil setelah dilakukan perlakuan sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *ice breaking* dan juga permainan ular tangga. Sedangkan perbedaannya terletak pada jumlah sampel yang akan diteliti. Dalam penelitian sebelumnya menggunakan 2 kelas untuk membandingkan sedangkan untuk penelitian ini hanya akan menggunakan 1 kelas untuk dijadikan sampel. Pada penelitian sebelumnya juga hanya menggunakan *ice breaking* untuk diteliti hasil setelah dilakukan perlakuan sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *ice breaking* dan juga permainan ular tangga

5. Jurnal penelitian yang berjudul “Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga bermotif gambar bangun datar efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran mata pelajaran matematika.⁴¹ Persamaan penelitian ini adalah terletak pada tujuan. Sedangkan perbedaannya ada pada metode dan juga tempat penelitian.
6. Jurnal penelitian yang berjudul “Media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) Pada Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian ini yaitu media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika disekolah.⁴² Persamaan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan ular tangga efektif diterapkan pada pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian. Dalam penelitian sebelumnya menggunakan metode SLR

⁴¹ Masrukah, dkk. ”Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika”. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 2020.

⁴² Intan Puspita Devi, dkk. “Media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) Pada Pembelajaran Matematika”. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA Vol. 1, No. 1*, pp. 495-503. 2023.

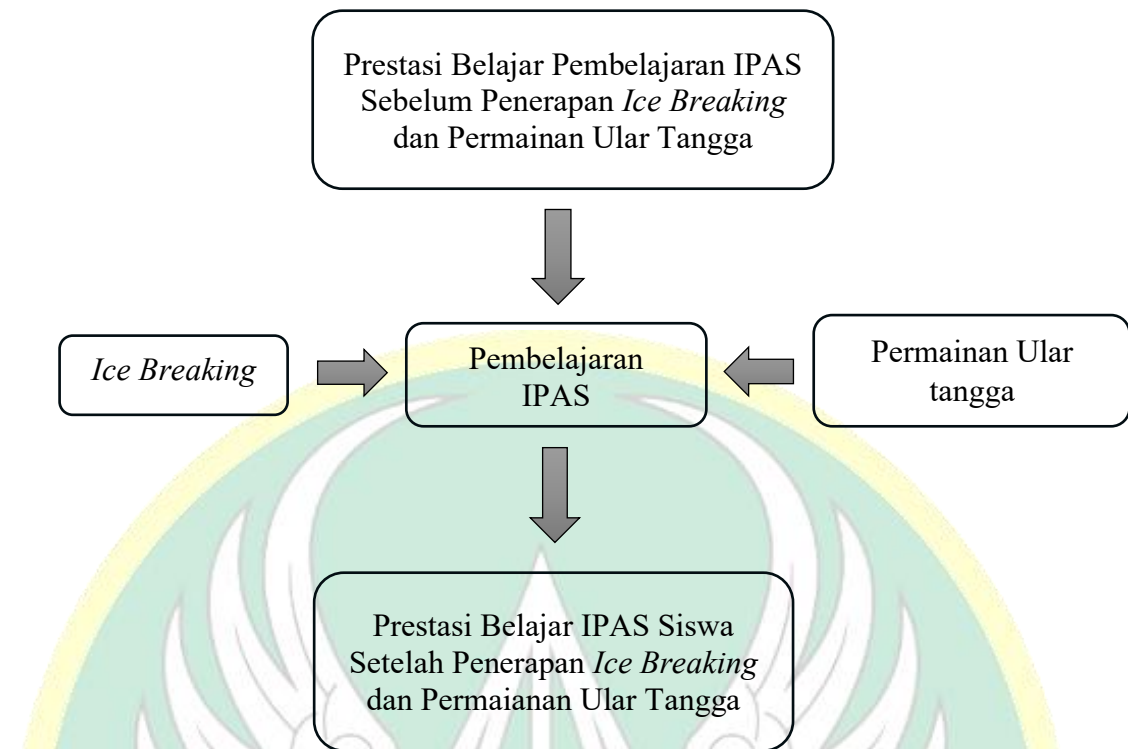
(*Systematic Literatur Review*) dengan menganalisis jurnal-jurnal sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.

7. Jurnal penelitian dengan judul “Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini yaitu media ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.⁴³ Persamaan dalam penelitian ini adalah terletak pada tujuan yaitu sama-sama ingin mengetahui efektivitas permainan ular tangga pada pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada variabel terikat dan variabel bebas. Selain itu juga pada jumlah sampel dan juga tempat penelitian.

C. Kerangka berpikir

Efektivitas penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga yaitu untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* model *one-group pretest-posttest design* karena hanya memakai 1 kelas dengan jumlah siswa 23 orang untuk diteliti dimana tidak ada yang dijadikan sebagai pembanding. Sebelum pembelajaran IPAS, siswa terlebih dahulu mengerjakan soal *pretest* yang berupa soal pilihan ganda dengan 4 opsi pilihan dan selanjutnya diberikan perlakuan untuk kemudian siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaannya. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bagaimana efektivitas penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa. Berdasarkan penjelasan diatas, maka bagan kerangka berpikirnya adalah sebagai berikut.

⁴³ Ilmiah, dkk. "Efektifitas Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Trigonometri untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa" METAPSIKOLOGI J. Ilm. Kaji. Psikol, 1(1), 22-29. 2022.



Gambar 2.2 Desain Penelitian

D. Rumusan Hipotesis

Pada penelitian ini hipotesis yang diajukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut.

Ho : tidak terdapat efektivitas yang signifikan penggunaan ice breaking dan permainan ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa.

Ha : terdapat efektivitas yang signifikan penggunaan ice breaking dan permainan ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif ialah suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan bisa menguraikan suatu kondisi dengan tepat dan detail. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif supaya bisa menampilkan data dan fakta secara detail, teratur dan objektif tentang suatu permasalahan atau fenomena.⁴⁴ Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan maka dapat dihasilkan kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif ialah suatu metode penelitian yang digunakan supaya bisa menjelaskan kondisi atau permasalahan secara lebih mendalam mengikuti aturan-aturan penelitian.

Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain penelitian *pre-experimental design* dengan model *one-group pretest-posttest design*. Desain *one-group pretest-posttest design* merupakan salah satu desain penelitian dimana peneliti hanya menggunakan satu kelas tanpa pembandingan untuk diteliti perbedaan sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan untuk mendapatkan hasil lebih akurat apakah terdapat efeknya atau tidak.⁴⁵ Alasan mengapa penelitian ini menggunakan desain penelitian tersebut adalah karena di MI Muhammadiyah Panusupan kelas IV hanya ada 1 kelas.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang digunakan untuk penelitian adalah di MI Muhammadiyah Panusupan yang beralamat di Desa Panusupan, Kecamatan Rembang, Kabupaten Purbalingga. Kode pos 53356. Rancangan waktu penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut.

⁴⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Alfabeta (Bandung, 2010).

⁴⁵ Sidik Priadana & Denok Sunarsi, Metode Penelitian Kuantitatif, (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021) hlm.124.

Tabel 3. 1 Rancangan Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan tahun 2024						
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agust
1	Pengamatan awal							
2	Merancang proposal							
3	Ujian proposal							
4	Merancang instrumen							
5	Validasi instrumen							
6	Mengumpulkan data							
7	Analisis data							
8	Merancang skripsi							

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi ialah gabungan dari semua objek atau subjek yang mempunyai ciri-ciri spesifik yang kemudian akan dipelajari dengan lengkap dan jelas sehingga menghasilkan kesimpulan yang dapat ditarik.⁴⁶ Adapun populasi target penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga berjumlah 23 orang.

2. Sampel

Tidak ada teknik sampling dalam penelitian ini dikarenakan jumlah sampel dan populasi sama.

⁴⁶ Karmila, Skripsi: "Efektivitas Penerapan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Agama Islam di SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah Kabupaten Takalar". (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2021), hal. 36

D. Variabel dan Indikator Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ialah simbol yang dimiliki oleh seseorang, objek, maupun kegiatan yang memiliki perbedaan tertentu yang dirancang untuk diteliti oleh peneliti dan hasilnya kemudian disimpulkan.⁴⁷ Berdasarkan penjelasan tersebut variabel pada penelitian ini adalah prestasi belajar IPAS siswa.

2. Indikator Penelitian

- a. Mampu menjelaskan kearifan lokal daerah di Indonesia.
- b. Mampu menganalisis keragaman budaya di Indonesia.
- c. Mampu menerapkan sikap menghargai dan cara melestarikan keberagaman budaya di Indonesia.
- d. Mampu memanfaatkan keragaman budaya di Indonesia.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes yang akan dimanfaatkan adalah tes berupa pilihan ganda dengan 4 option yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil skor antara *pretest* dan *posttest* siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi Indonesiaku kaya budaya.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara untuk bisa mengabadikan sesuatu atau momen yang telah berlalu yang dapat berupa gambar, tulisan maupun suara. Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan daftar absensi siswa kelas IV, daftar nilai mata pelajaran IPAS kelas IV, dan daftar soal yang akan digunakan sebagai *pretest* dan *posttest*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dimanfaatkan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda. *Pretest* digunakan untuk menguji kemampuan sebelum diterapkannya perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk menguji

⁴⁷ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung, Alfabeta,2017)

kemampuan siswa sesudah diterapkannya perlakuan. Soal *pretest* dan *posttest* menggunakan soal pilihan ganda yang berjumlah 45 soal dengan 4 opsi pilihan yang kemudian akan diuji validitas dan realibilitas untuk mendapatkan jumlah soal yang valid. Materi yang akan diujikan adalah Indonesiaku kaya budaya mata pelajaran IPAS kelas IV, sesuai dengan kurikulum merdeka. Kisi-kisi tes prestasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Prestasi Belajar

Indikator Prestasi Belajar	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
Menjelaskan kearifan lokal daerah di Indonesia	Dapat menjelaskan pengertian kearifan lokal daerah	PG	1
	Dapat menyebutkan ciri-ciri kearifan lokal daerah	PG	2
	Dapat menyebutkan jenis-jenis kearifan lokal budaya	PG	3-4
	Dapat menyebutkan contoh-contoh kearifan lokal budaya di Indonesia yang berbasis olahraga	PG	5
	Dapat menjelaskan kearifan lokal budaya di Indonesia yang berbasis olahraga (Perahu Sandeq)	PG	6
	Dapat menyebutkan ciri-ciri tradisi kearifan lokal budaya berbasis olahraga (Pacu Jawi dan Perahu Sandeq)	PG	7-8
	Dapat menyebutkan dan menjelaskan kearifan lokal budaya di Indonesia yang berbasis tradisi	PG	9-11

Indikator Prestasi Belajar	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
	Dapat menyebutkan kearifan lokal budaya di Indonesia yang berbasis ritual keagamaan (Tradisi Sekaten)	PG	12
	Dapat menganalisis cara melestarikan warisan budaya	PG	13-14
	Dapat menyebutkan fungsi kearifan lokal di lingkungannya	PG	15
Menganalisis keragaman budaya di Indonesia	Dapat menganalisis berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia	PG	16-27
	Dapat menentukan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia	PG	28
Menerapkan sikap menghargai keberagaman di Indonesia	Dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	PG	29-30
Memfaatkan keragaman budaya di Indonesia	Dapat mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia	PG	31-34
Menerapkan cara melestarikan kebudayaan di Indonesia	Dapat mendeskripsikan dan menerapkan cara melestarikan kebudayaan Indonesia	PG	35-45

G. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian

1. Tes

a. Uji Validitas

Instrumen penelitian yang telah dirancang sesuai dengan landasan teori kemudian dikonsultasikan kepada dosen; 1) Aziz Kurniawan, M.Pd., 2) Irma Dwi Tantri, M.Pd. untuk memenuhi validitas isi.

Rumus Aiken V :

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \dots\dots (1)$$

Keterangan:

S = Jumlah skor yang diberikan oleh para ahli terhadap suatu butir –

Skor penilaian validitas terendah

V = Indeks validitas butir

$\sum s$ = Jumlah semua nilai S

N = Jumlah validator yang menilai butir

C = Skor penilaian validitas tertinggi

Perhitungan hasil penelitian ini menggunakan uji V Aiken dengan interval penelitian sebagai berikut.⁴⁸

Tabel 3.3 Kriteria Uji V Aiken

Interval	Kriteria
$0,80 < V \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < V \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < V \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < V \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < V \leq 0,20$	Sangat rendah

⁴⁸ Heri Retnawati, Analisis Kuantitatif Instrument Penelitian (Yogyakarta, 2016)

Tabel 3. 4 Hasil Pengujian V Aiken

Butir Soal	Validator		S1	S2	Σs	n(c-1)	V	Kriteria
	1	2						
1	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
2	3	3	2	2	4	6	0,667	Tinggi
3	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
4	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
5	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
6	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
7	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
8	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
9	3	3	2	2	4	6	0,667	Tinggi
10	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
11	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
12	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
13	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
14	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
15	3	4	2	3	5	6	0,833	Sangat tinggi
16	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
17	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
18	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
19	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
20	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
21	3	4	2	3	5	6	0,833	Sangat tinggi
22	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
23	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
24	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
25	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
26	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
27	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi

Butir Soal	Validator		S1	S2	Σs	n(c-1)	V	Kriteria
	1	2						
28	3	4	2	3	5	6	0,833	Sangat tinggi
29	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
30	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
31	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
32	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
33	3	3	2	2	4	6	0,667	Tinggi
34	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
35	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
36	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
37	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
38	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
39	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
40	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
41	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
42	3	3	2	2	4	6	0,667	Tinggi
43	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi
44	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
45	4	3	3	2	5	6	0,833	Sangat tinggi

Tabel 3.4 menunjukkan bahwa hasil uji V Aiken soal menunjukkan kriteria sangat tinggi. Setelah dilakukan uji validitas kemudian kumpulan soal *pretest* dan *posttest* tersebut diujikan kepada 21 siswa yang berasal dari sekolah lain. Selanjutnya hasil tersebut akan diuji validitas instrumen dengan menggunakan Ms.excel. hasil uji coba tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Tes

No. soal	R_{xy}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,4622	0,432	Valid
2	0,4125	0,432	Tidak valid
3	0,1802	0,432	Tidak valid
4	0,0588	0,432	Tidak valid
5	0,2036	0,432	Tidak valid
6	0,5218	0,432	Valid
7	0,0194	0,432	Tidak valid
8	0,2618	0,432	Tidak valid
9	0,0043	0,432	Tidak valid
10	0,0687	0,432	Tidak valid
11	0,4559	0,432	Valid
12	0,3550	0,432	Tidak valid
13	0,6040	0,432	Valid
14	0,5219	0,432	Valid
15	0,2845	0,432	Tidak valid
16	0,3711	0,432	Tidak valid
17	0,2770	0,432	Tidak valid
18	0,0742	0,432	Tidak valid
19	0,4989	0,432	Valid
20	0,2215	0,432	Tidak valid
21	0,3895	0,432	Tidak valid
22	0,2966	0,432	Tidak valid
23	0,4352	0,432	Valid
24	0,5666	0,432	Valid
25	0,5513	0,432	Valid
26	0,5169	0,432	Valid
27	0,2286	0,432	Tidak valid
28	0,2532	0,432	Tidak valid
29	0,4767	0,432	Valid

No. soal	R_{xy}	R_{tabel}	Keterangan
30	0,6149	0,432	Valid
31	0,4767	0,432	Valid
32	0,2921	0,432	Tidak valid
33	0,5528	0,432	Valid
34	0,3188	0,432	Tidak valid
35	0,4665	0,432	Valid
36	0,5448	0,432	Valid
37	0,2440	0,432	Tidak valid
38	0,5739	0,432	Valid
39	0,6190	0,432	Valid
40	0,1303	0,432	Tidak valid
41	0,5513	0,432	Valid
42	0,1686	0,432	Tidak valid
43	0,2660	0,432	Tidak valid
44	0,0562	0,432	Tidak valid
45	0,4670	0,432	Valid

Berdasarkan tabel 3.5 di atas dapat dilihat bahwa setelah melakukan uji coba validitas diperoleh 20 soal yang valid pada nomor 1, 6, 11, 13, 14, 19, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 33, 35, 36, 38, 39, 41, dan 45. Sedangkan 25 soal lainnya dikatakan tidak valid karena tidak memenuhi kriteria. Kemudian jumlah soal yang valid tersebut akan diuji dengan analisis reliabilitas.

b. Analisis Reliabilitas

Selanjutnya adalah uji reliabilitas yang akan dihitung dengan menggunakan software SPSS versi 29. Berdasarkan pengujian tersebut diperoleh nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,909. Tinggi rendahnya suatu nilai realibilitas biasanya ditunjukkan oleh angka yang disebut nilai koefisien realibilitas. Nilai *Cronbach's* yang mendekati angka 1 menunjukkan reliabilitas yang tinggi. Secara umum reliabilitas dinilai sudah memuaskan apabila nilai

signifikansi $\geq 0,70$.⁴⁹ Dalam penelitian ini nilai koefisiennya adalah 0,9 yang menunjukkan dimana semua soal reliabel. Hasil output reliabilitas soal dapat dilihat dilampiran.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi berupa foto maupun data seperti data absensi, nilai harian IPAS siswa dan soal *pretest posttest* diperlukan selama proses penelitian.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif yaitu analisis yang dimanfaatkan untuk mendeskripsikan data baik secara perorangan maupun kelompok dengan tujuan menggambarkan data secara faktual dan akurat berdasarkan kenyataan-kenyataan serta hubungan fenomena yang diteliti.⁵⁰ Pada penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran mengenai rata-rata *pretest* dan *posttest* penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga pada kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan.

2. Perhitungan Gain Ternormalisasi

Gain yaitu adalah perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yang memperlihatkan adanya penambahan pemahaman konsep siswa sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik.⁵¹ Uji normalitas Gain digunakan untuk meminimalisir hasil akhir yang kedepannya dikhawatirkan akan memunculkan masalah dalam penelitian karena nilai *pretest* pada kedua kelompok penelitian hasilnya berbeda.⁵² Perhitungan N-Gain menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{rata rata posttest} - \text{rata rata pretest})}{(\text{ideal score} - \text{rata rata pretest})} \dots\dots\dots (2)$$

⁴⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.

⁵⁰ Diah Prihatiningsih, Mudahnya Belajar Statistik Deskriptif (Purwodadi: CV Sarnu Untung, 2022), hlm. 73.

⁵¹ Ruseffendi, Statistik Dasar: untuk penelitian pendidikan Cet.1 (Bandung: IKIP Bandung Press, Mei 1998) hlm. 294.

⁵² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.

Skor N-Gain adalah skor rata-rata *posttest* dikurangi skor rata-rata *pretest* dan hasil tersebut dibagi dengan hasil skor ideal yang dapat diperoleh oleh siswa dikurangi skor rata-rata *pretest*. Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor N-Gain dari hasil prestasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan. Adapun pembagian kategori perolehan N-Gain dalam bentuk *presentase* (%),⁵³ adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Tafsiran Efektivitas Nilai N-Gain

Presentase (%)	Kategori
<40	Tidak efektif
50-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji t dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 29. Dalam penelitian ini uji-t yang digunakan adalah uji sample T-Test (paired sample t-test). Dasar yang digunakan untuk mengambil keputusan dalam uji paired sample t-test, yaitu :

- a. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima
- b. Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak

⁵³ Richard R Hake and John Reece, "Analyzing Change/Gain Scores*†," 1999.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu dalam mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga saat proses belajar mengajar. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan tahapan-tahapan untuk mengecek hasil yang telah dirumuskan dalam subab metode analisis data. Peneliti bertugas sebagai pengajar di kelas yang digunakan sebagai objek penelitian pada penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan pada 15 Juli sampai 15 Agustus 2024 yang termasuk tahun ajaran baru 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4x pertemuan dimana setiap pertemuan waktunya adalah 2x35 menit.

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama yaitu pada tanggal 30 Juli 2024 jam 08.00 – 09.15 WIB , kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan yang diawali dengan guru mengucapkan salam, berdoa bersama, menanyakan kabar menggunakan *ice breaking*, mengecek daftar hadir siswa dan juga menanyakan atau mengulang kembali materi apa yang telah diajarkan pada pertemuan kemarin. Sebelum melanjutkan kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu memberikan soal *pretest* materi Indonesiaku kaya budaya. Siswa diminta mengerjakan soal *pretest* tersebut sesuai dengan tingkat pengetahuan dan kemampuannya. Namun pada saat mengerjakan soal *pretest* ada 2 siswa yang tidak berangkat dikarenakan sakit.

Berikut adalah dokumentasi siswa ketika mengerjakan soal *pretest*.



Gambar 4. 1 Siswa Mengerjakan Pretest

Tabel 4. 1 Hasil Pretest Siswa

Responden	Hasil pretest
1	25
2	50
3	55
4	55
5	60
6	40
7	35
8	45
9	35
10	40
11	55
12	50
13	45
14	50
15	50
16	70
17	65
18	55

Responden	Hasil pretest
19	75
20	75
21	65

Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa ada 21 siswa yang mengikuti *pretest*. Nilai KKM mata pelajaran IPAS kelas IV adalah 70. Siswa yang memenuhi nilai KKM menurut tabel yaitu 3 anak dan jumlah yang tidak memenuhi nilai KKM yaitu 19 anak. Setelah itu kemudian data akan diuji dengan menggunakan statistika deskriptif. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi data yang disajikan secara lebih ringkas, teratur dan jelas karena menjabarkan inti dari semua data yang telah dikumpulkan. Hasil statistika tersebut kemudian disusun dalam bentuk tabel, sebagai berikut.

Tabel 4.2 Statistika Deskriptif

Kelas	Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Std. Deviasi
Pretest	25	75	52.14	13.282

Tabel 4.2 menunjukkan deskripsi hasil *pretest* mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya dari kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian yaitu kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan. Tabel deskripsi tersebut berisi mengenai nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata, dan standar deviasi. Nilai terendah pada tabel menunjukkan jumlah skor paling kecil yang didapatkan oleh siswa pada saat *pretest* maupun *posttest*. Sedangkan data tertinggi pada tabel menunjukkan skor paling besar atau skor yang paling tinggi yang didapatkan oleh siswa.

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa skor terendah yang didapatkan siswa pada saat sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga yaitu 25 dan nilai tertingginya yaitu 75. Nilai rata-rata pada tabel

menunjukkan prestasi semua siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan yang mengikuti *pretest*. Sedangkan nilai standar deviasi menunjukkan seberapa bervariasinya skor nilai siswa dari nilai rata-rata. Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan memiliki nilai rata-rata *pretest* siswa yaitu 52,14
- 2) Kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan memiliki nilai standar deviasi *pretest* sebesar 13,28

Sebelum proses belajar mengajar dimulai sebaiknya seorang guru terlebih dahulu melakukan asesmen autentik kepada siswa untuk mengetahui tingkat kesuksesan yang terjadi selama proses pembelajaran, memberikan penilaian kepada siswa supaya mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pencapaian kompetensi serta memberikan penilaian kepada guru dalam memperbaharui metode, kegiatan, pendekatan, dan referensi yang digunakan saat pembelajaran. Selain itu, sebelum pembelajaran dimulai tentunya guru memerlukan modul ajar yang digunakan untuk merencanakan proses pembelajaran. Hal tersebut dilaksanakan dengan tujuan supaya proses belajar mengajar berjalan efektif serta dapat menjangkau tujuan proses belajar mengajar yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam proses pembuatan modul ajar tahun ajaran baru tersebut tentunya seorang guru perlu menambahkan dan mengembangkan isi dalam modul ajar tersebut sehingga harapannya proses pembelajaran nanti tidak terasa membosankan bagi siswa, seperti dengan menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga.

Pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu mata pelajaran IPAS kelas IV. Peneliti memilih metode *ice breaking* dan permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya karena; a) diharapkan dapat

mengembalikan konsentrasi siswa, b) membuat siswa menjadi lebih giat c) membuat proses pembelajaran menjadi lebih asik sebab siswa bisa belajar disambi bermain, dan d) diharapkan siswa setelahnya lebih bisa mengerti isi materi dengan baik khususnya materi tentang kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Modul ajar pembelajaran menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga yang digunakan dalam 1 kali pertemuan dapat dilihat dilampiran.

Kemudian setelah itu kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan guru mulai mengenalkan materi yang akan dijelaskan pada pertemuan pertama dengan cara memberi beberapa pertanyaan pemantik dan meminta siswa untuk membuka LKS mata pelajaran IPAS halaman 42 tentang Indonesiaku kaya budaya. Setelah itu, guru mulai menyampaikan tentang materi yang dimulai dari menjelaskan tentang keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku kepada siswa. Pada materi tersebut guru menjelaskan tentang pengertian kearifan lokal terlebih dahulu. Guru memberi beberapa pertanyaan pemantik kepada siswa dengan tujuan supaya siswa bisa berperan aktif pada saat pembelajaran dan supaya guru paham sampai mana tingkat pengetahuan siswa mengenai isi materi yang akan diajarkan. Ketika guru memberi pertanyaan tentang apa yang mereka ketahui tentang kearifan lokal banyak siswa yang terlihat megacungkan jari dan berebut untuk bisa menjawab pertanyaan tersebut baik anak laki-laki maupun perempuan.

Guru kemudian melanjutkan kegiatan belajar dengan menjelaskan materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku yang meliputi pengertian kearifan lokal budaya, jenis-jenis kearifan lokal budaya, kearifan lokal budaya berbasis olahraga dan ciri-cirinya, kearifan lokal budaya berbasis tradisi dan ciri-cirinya serta kearifan lokal budaya berbasis ritual keagamaan. Pada awalnya siswa terlihat memperhatikan guru dengan seksama namun setelah

30 menit berlalu, siswa terlihat mulai tidak fokus dalam menyimak materi dikarenakan pada saat itu guru sengaja menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah saja. Melihat hal tersebut, kemudian guru mengajak para siswa untuk membuat beberapa kelompok yang setiap kelompok berisi 4 siswa. Setelah terbentuk beberapa kelompok, guru kemudian menjelaskan kepada siswa bahwa pembelajaran akan dilanjutkan dengan bermain ular tangga. Siswa terlihat sangat senang saat mendengarkan hal tersebut.

Sebelum bermain ular tangga, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainannya. Permainan ular tangga tersebut dimainkan sesuai aturan permainan ular tangga ada umumnya namun yang membedakan disini adalah ketika nanti pion siswa berhenti diangka kelipatan 5, maka siswa tersebut akan memperoleh pertanyaan dari guru terkait materi yang sedang dipelajari. Permainan ular tangga tersebut dimainkan oleh 4 kelompok sekaligus dimana masing-masing kelompok memberikan satu perwakilan untuk bermain dan anggota yang lain membantu jika nanti anggota yang bermain kesulitan ketika menjawab pertanyaan.

Pada pertemuan pertama kegiatan belajar mengajar berakhir dengan lancar namun kegiatan pembelajaran terlihat tidak begitu kondusif. Hal itu dikarenakan pada saat pembagian anggota kelompok untuk bermain ular tangga ada beberapa siswa yang protes karena dipasangkan dengan acak. Selain itu pada saat bermain ular tangga, siswa terlihat tidak sabar untuk bergantian bermain karena hanya ada satu permainan ular tangga.

b. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 1 Agustus jam 08.00 – 09.15 WIB. Sebelum mulai menjelaskan materi, seperti biasa pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan dimana guru mengucapkan salam, berdoa bersama, menanyakan kabar menggunakan *ice breaking*, mengecek daftar hadir siswa dan juga

menanyakan kembali isi materi apa yang telah diajarkan pada pertemuan kemarin dengan tujuan mengetes daya ingat siswa. Materi yang diajarkan pada pertemuan kedua adalah tentang kekayaan budaya Indonesia. Guru menjelaskan tentang kekayaan apa saja yang ada di Indonesia meliputi tarian adat, bahasa daerah, pakaian adat, alat musik daerah, lagu daerah, seni pertunjukan, rupa adat, dan senjata tradisional. Selain menjelaskan mengenai asal daerah, pada pertemuan ini juga mempelajari mengenai ciri-ciri dan juga contoh-contoh kekayaan budaya yang ada di Indonesia.

Pada pembelajaran kedua sebelum memulai pelajaran siswa diminta untuk hafalan surat-surat pendek terlebih dahulu. Setelah itu kemudian guru membuka kelas untuk memulai pembelajaran. Waktu pertemuan pada pembelajaran pertama dan kedua memang sengaja dibuat berbeda supaya guru dapat mengamati apakah terdapat perbedaan respon dari siswa atau tidak. Siswa yang hadir pada pertemuan kedua berjumlah 20 siswa dikarenakan 3 siswa izin mengikuti latihan gerak jalan dan 1 siswa sakit.

Pada pertemuan kedua siswa mulai memahami aturan dalam permainan ular tangga. Selain itu, ketika mendapatkan soal karena pionnya berhenti dikotak angka kelipatan 5, siswa sudah bisa menjawab soal dengan durasi waktu yang lebih sedikit dibandingkan pada saat pertemuan pertama. Pada saat siswa tidak bisa menjawab ataupun salah menjawab soal, guru meminta siswa yang tidak bermain untuk memberikan tepuk semangat. Hal tersebut dilakukan dengan harapan supaya siswa atau kelompok yang salah menjawab soal ataupun tidak bisa dalam menjawab soal tidak merasa malu dan putus asa. Memberikan tepuk semangat cukup efektif untuk membuat semangat siswa kembali. Selain itu juga siswa yang tadinya tidak fokus menjadi fokus kembali.

c. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2024 pukul 11.45 – 13.00 WIB. Materi yang dipelajari pada pertemuan ketiga yaitu manfaat keberagaman dan cara melestarikan keberagaman budaya. Pada pertemuan ini pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan dengan guru menanyakan kabar siswa dan seperti biasa disertai *ice breaking*. Pada saat pembelajaran ketiga, siswa sudah tahu kapan waktu untuk bermain ular tangga dan ketika bermain ular tangga siswa juga sudah terlihat lebih kondusif. Namun pada pertemuan ketiga banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dikarenakan mengikuti latihan gerak jalan, jumlah siswa yang mengikuti gerak jalan yaitu 5 siswa. Jumlah siswa yang hadir berjumlah 15 siswa dikarenakan 2 siswa sakit dan 1 siswa izin. Pada pertemuan ketiga siswa juga sudah aktif bertanya dan mulai berani mengemukakan pendapatnya. Selain itu terlihat siswa yang antusias bertambah semakin banyak, dari yang awal mulanya hanya ada sekitar 3 orang pada pertemuan ketiga ini bertambah lebih banyak meskipun jumlah siswa yang hadir lebih sedikit dibanding pada pertemuan kedua sebelumnya. Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru melakukan *ice breaking* berupa sambung kata, siswa yang berhasil melanjutkan kata kemudian diperbolehkan pulang terlebih dahulu.

d. Pertemuan keempat

Pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 9 Agustus jam 08.00 – 09.15 WIB. Pada pertemuan ini guru tidak memberikan materi pembelajaran dikarenakan kelas IV diminta untuk menjadi supporter lomba sepak bola. Pada pertemuan keempat, guru hanya mengulas kembali materi yang selama ini telah dipelajari secara singkat mengenai materi IPAS tentang Indonesiaku kaya budaya yang berisi tentang keberagaman budaya dan kearifan lokal daerah. Ketika mengulas materi terlihat banyak siswa yang berani

menjawab tanpa ragu. Selain itu siswa juga terlihat sudah lebih menguasai materi dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya dibuktikan dengan ketika guru bertanya tentang senjata tradisional yang sudah dipelajari, siswa dapat menyebutkan lebih dari 5 senjata tradisional. Disamping itu, siswa juga dapat memahami terkait pentingnya menjaga serta melestarikan kekayaan budaya di Indonesia dengan cara mereka mampu memberikan contoh bagaimana cara untuk menjaga keanekaragaman budaya yang ada di daerahnya masing-masing. Setelah dirasa cukup untuk mengulas materi yang selama ini telah dipelajari, selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan soal *posttest* yang dibagikan oleh guru. Dikarenakan waktu yang sedikit karena siswa diminta untuk segera bersiap-siap menjadi supporter bola, maka durasi waktu yang ditentukan untuk mengerjakan soal *posttest* hanya 25 menit. Namun meskipun demikian, beberapa siswa dapat menyelesaikan soal *posttest* tersebut dalam waktu kurang dari 25 menit. Siswa yang mengerjakan soal *posttest* yaitu 22 siswa dikarenakan 1 siswa tidak masuk. Berikut dokumentasi siswa sedang mengerjakan *posttest*.



Gambar 4. 2 Siswa Mengerjakan Posttest

Tabel 4.3 Hasil Posttest Siswa

Responden	Hasil <i>posttest</i>
1	85
2	90
3	100
4	95
5	80
6	85
7	70
8	70
9	65
10	100
11	70
12	65
13	80
14	90
15	90
16	95
17	95
18	95
19	100
20	100
21	100
22	90

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang nilainya memenuhi KKM berjumlah 20 siswa. Sedangkan siswa yang nilainya kurang dari KKM jumlahnya 2 siswa. Setelah itu kemudian data akan diuji dengan menggunakan statistika deskriptif. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi data yang disajikan secara lebih ringkas, teratur dan jelas karena menjabarkan inti dari semua data yang telah dikumpulkan. Hasil statistika tersebut kemudian disusun dalam bentuk tabel, sebagai berikut.

Tabel 4.4 Statistika Deskriptif

Kelas	Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Std. Deviasi
Posttest	65	100	86.81	12.105

Tabel 4.4 menunjukkan deskripsi hasil *posttest* mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya dari kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian yaitu kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan. Tabel deskripsi tersebut berisi mengenai nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata, dan standar deviasi. Nilai terendah pada tabel menunjukkan jumlah skor paling kecil yang didapatkan oleh siswa pada saat *posttest*. Sedangkan data tertinggi pada tabel menunjukkan skor paling besar atau skor yang paling tinggi yang didapatkan oleh siswa.

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa skor terendah yang didapatkan siswa sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga skor terendahnya yaitu 65. Pada tabel dapat dilihat bahwa skor paling tinggi yang didapat siswa sesudah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga yaitu 100. Nilai terendah dan tertinggi pada tabel memperlihatkan selisih skor yang diperoleh oleh siswa. Nilai rata-rata pada tabel menunjukkan prestasi semua siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan yang mengikuti *posttest*. Sedangkan nilai standar deviasi menunjukkan seberapa bervariasi skor nilai siswa dari nilai rata-rata. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa:

- 1) Kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan memiliki nilai rata-rata *posttest* siswa yaitu 86,81
- 2) Kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan memiliki nilai standar deviasi *posttest* sebesar 12,10

B. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis deskriptif yaitu analisis yang dipakai untuk menggambarkan data baik secara perorangan maupun kelompok dengan maksud menggambarkan data secara faktual dan juga akurat berdasarkan penemuan kenyataan-kenyataan serta korelasi antara peristiwa yang diteliti.⁵⁴

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan. Pada kelas IV siswa MI Muhammadiyah Panusupan guru belum menggunakan metode *ice breaking* dan permainan ular tangga secara bersamaan pada saat menyampaikan materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya. Hal itu juga menjadi alasan peneliti untuk melaksanakan penelitian. Pada kegiatan pembelajaran di kelas IV siswa MI Muhammadiyah Panusupan biasanya guru menggunakan metode ceramah dan juga demonstrasi untuk menjelaskan materi pembelajaran. Penelitian ini dilakukan kepada satu kelas tanpa ada pembandingan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka objek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 23 orang.

Peneliti mengambil data untuk *pretest* pada bulan Juli 2024 pada minggu terakhir. Sedangkan pengambilan data *posttest* dilaksanakan pada bulan Agustus 2024. Namun, pada saat pengambilan data *pretest* terdapat 2 siswa yang tidak masuk sekolah sebab sakit sehingga siswa yang mengerjakan soal *pretest* yaitu sebanyak 21 siswa. Sementara itu, pengambilan data *posttest* pada kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian yang mengikuti pelaksanaan *posttest* yaitu sebanyak 22 siswa yang mengikuti *posttest* dan 1 siswa tidak ikut karena izin. Namun 1 siswa yang tidak mengikuti *posttest* berbeda dengan siswa yang tidak mengikuti *pretest*. Maka dari itu, data akan diambil dari siswa yang mengerjakan *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 data.

⁵⁴ Diah Prihatiningsih, Mudahnya Belajar Statistik Deskriptif (Purwodadi: CV Sarnu Untung, 2022) hlm. 73.

Data yang telah diambil dari kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan kemudian akan dimasukkan kedalam tabel untuk membuat mudah peneliti melakukan pengujian. Hasil yang telah diperoleh dari pengumpulan data disusun dalam bentuk tabel, sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil *Pretest* Dan *Posttest*

Responden	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>
1	25	85
2	50	90
3	55	100
4	55	95
5	60	80
6	40	85
7	35	70
8	45	70
9	35	65
10	40	100
11	55	70
12	50	65
13	45	80
14	50	90
15	50	90
16	70	95
17	65	95
18	55	100
19	75	100
20	75	100

Setelah itu kemudian data akan diuji dengan menggunakan statistika deskriptif. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan informasi data yang disajikan secara lebih ringkas, teratur dan jelas. Hasil statistika tersebut kemudian disusun dalam bentuk tabel, sebagai berikut.

Tabel 4.6 Statistika Deskriptif

Kelas	Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Std. Deviasi
Pretest	25	75	51.50	13.288
Posttest	65	100	86.25	12.553

Tabel 4.7 Jumlah Siswa Yang Memenuhi KKM

Kelas	Jumlah siswa	Presentase
Pretest	3 siswa	15%
Posttest	18 siswa	90%

Tabel 4.6 memperlihatkan deskripsi hasil *pretest* dan *posttest* mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya dari kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian yaitu kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan. Nilai terendah pada tabel menunjukkan jumlah skor paling kecil yang didapatkan oleh siswa pada saat *pretest* maupun *posttest*. Sedangkan data tertinggi pada tabel menunjukkan skor paling besar atau skor yang paling tinggi yang didapatkan oleh siswa.

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa skor terendah yang didapatkan siswa sebelum dilakukan perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga yaitu 25 dan sesudah diterapkannya perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga skor terendahnya yaitu 65. Pada tabel dapat dilihat bahwa nilai tertinggi yang didapat siswa pada saat sebelum dilakukan pembelajaran dengan *ice breaking* dan permainan ular tangga yaitu 75. Sedangkan skor tertinggi yang didapat sesudah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga yaitu 100. Nilai terendah dan tertinggi pada tabel memperlihatkan perbedaan nilai yang diperoleh oleh siswa. Nilai rata-rata pada tabel memperlihatkan prestasi semua siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan yang mengikuti *pretest* dan *posttest*. Sedangkan nilai standar deviasi memperlihatkan seberapa bervariasi skor nilai siswa dari nilai

rata-rata. Semakin rendah nilai deviasi, maka semakin homogen skor yang diperoleh oleh siswa. Sedangkan pada tabel 4.7 menunjukkan jumlah siswa yang nilainya mencapai KKM dengan nilai diatas 70. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa:

1. Kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan memiliki nilai rata-rata pretest siswa yaitu 51,50
2. Kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan memiliki nilai rata-rata posttest siswa yaitu 86,25
3. Kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan memiliki nilai standar deviasi pretest sebesar 13,28 dan standar deviasi posstest sebesar 12,55 yang memperlihatkan bahwa skor siswa lebih homogen dari rata-rata.
4. Siswa yang memenuhi nilai KKM pada saat *pretest* di kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan adalah berjumlah 3 siswa dan pada saat *posttest* adalah berjumlah 18 siswa.
5. Kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan memiliki jumlah anak yang memenuhi nilai KKM pada saat *pretest* sebesar 15% dan pada saat *posttest* sebesar 90%.

Setelah itu kemudian dilakukan perhitungan untuk menganalisis data. Dalam hal ini perhitungan yang dipakai untuk menganalisa data yang telah didapat adalah sebagai berikut:

Perhitungan N-Gain pada penelitian ini ditujukan untuk memperoleh gambaran rata-rata mengenai *pretest* dan *posttest* penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga pada kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan. Berdasarkan perhitungan N-Gain, hasil yang diperoleh adalah seperti tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan N-Gain

Data	Skor N-Gain
Skor rata-rata N-Gain	0,78
Presentase skor N-Gain	78%

Tabel 4.8 memperlihatkan hasil perhitungan N-Gain yang digunakan untuk menilai peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan setelah diberikannya perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *ice breaking* dan permainan ular tangga. Perhitungan N-Gain merupakan uji yang digunakan untuk memperoleh hasil perbandingan antara skor *posttest* dan *pretest* dengan skor maksimal yang dapat dicapai di akhir. Uji N-Gain ini dapat digunakan untuk menunjukkan efektivitas penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa.

Setelah dilakukan uji N-Gain maka dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar IPAS siswa sebelum dan setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan metode *ice breaking* dan permainan ular tangga. Hasil perhitungan N-Gain pada tabel menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas IV di MIM Panusupan dengan hasil N-Gain 0,78 atau 78% yang termasuk ke dalam kriteria efektif.

Peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS Siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan. Proses yang digunakan pada penelitian ini mencakup beberapa metode seperti menggunakan tes berupa soal pilihan ganda dengan 4 opsi pilihan sebagai soal *pretest* dan *posttest*, dan dokumentasi yang digunakan sebagai bukti. Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan uji *paired sample t-test* yang dihitung dengan SPSS versi 29 yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	pretest - posttest	-34.750	12.822	2.867	-40.751	-28.749	-12.120	19	.000	.000

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan bahwa hasil sig (tailed-2) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dikarenakan H_0 ditolak dan h_a diterima maka diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* yang berarti terdapat efektivitas penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan.

Metode pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berupa *ice breaking* dan juga permainan ular tangga. *Ice breaking* yang digunakan ada 3 jenis, yaitu *ice breaking* berupa yel-yel, “Bagaimana kabarnya hari ini ... “Alhamdulillah, luar biasa, selalu bertakwa dan berbahagia Allahu Akbar” dimana *ice breaking* tersebut dilakukan pada awal sebelum mulai masuk ke pembelajaran untuk menanyakan kabar. Selanjutnya *ice breaking* berupa tepuk semangat, “tepek 3x see... tepuk 3x maa... tepuk 3x ngatt... tepuk 3x seeemaaangat!” yang dilakukan pada saat kegiatan inti. Dan *ice breaking* berupa games sambung kata, contohnya “hari ini ibu berulang tahun dan diberi pensil. Selanjutnya ibu diberi hadiah apa? Jawabannya pensil-Lampu” pada saat kegiatan pembelajaran akan ditutup. Selain *ice breaking*, penelitian ini juga menggunakan permainan ular tangga dimana cara memainkannya sama dengan memainkan ular tangga yang biasa dimainkan hanya saja bedanya nanti setiap pion berhenti dikotak dengan angka kelipatan 5 maka siswa akan diberikan soal untuk dijawab. Hal tersebut dilakukan supaya siswa bisa lebih memahami materi yang telah diajarkan.

Penelitian ini dilakukan dengan peneliti berperan sebagai pengajar yang melakukan pembelajaran sebanyak 4 kali pertemuan dengan durasi waktu 2x35 menit setiap pertemuan. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan pada saat sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan dengan nilai rata-rata skor N-Gain 0,78 dan skor presentase sebesar 78% yang termasuk ke dalam kriteria efektif. Berdasarkan hal tersebut maka diketahui bahwa penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam pembelajaran efektif

digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya. Selain itu terdapat pengaruh lain seperti siswa yang selalu masuk ketika pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir mengalami peningkatan pada nilai *pretest* dan *posttest*-nya. Siswa yang terlihat antusias ketika kegiatan pembelajaran menggunakan *ice breaking* mengalami peningkatan pada nilai *posttest* namun tidak begitu banyak. Sedangkan siswa yang terlihat antusias ketika bermain ular tangga mengalami peningkatan yang sangat baik sehingga nilai *posttest*-nya mendapat nilai 100 meskipun pada awalnya ada yang mendapat nilai dibawah KKM saat *pretest* serta siswa yang ketika pembelajaran sibuk sendiri seperti bermain sendiri atau mengobrol dengan temannya tetap mengalami peningkatan namun tidak terlalu jauh berbeda.

Hasil perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan disertai dengan dokumentasi juga dapat dijadikan alasan untuk dapat memberikan dukungan dan juga pengutan pada penelitian. Pada penelitian ini, proses dokumentasi dilakukan dengan cara mencatat hasil *pretest* *posttest* siswa, daftar kehadiran siswa kelas IV MI Muhammadiyah Panusupan, daftar nilai harian mata pelajaran IPAS, dan juga kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pembahasan tersebut maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga efektif digunakan dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa.

Hasil penelitian sebelumnya juga bisa dijadikan sebagai penguat bahwa ada perbedaan yang signifikan dari penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga pada proses belajar mengajar. Pada studi yang berjudul “Penerapan *Ice Breaking* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Negeri Babadan”, *ice breaking* efektif diterapkan ketika pembelajaran dengan bukti hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa ada selisih yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah diterapkannya *ice breaking*. Disamping juga *ice breaking* efektif diterapkan untuk menambah motivasi belajar siswa. Kemudian penelitian yang berjudul “Efektivitas Penerapan

Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah Kabupaten Takalar” pada tahun 2021, hasil dari penelitian ini yaitu *ice breaking* efektif untuk menambah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah kabupaten Takalar dengan bukti adanya penambahan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian yang berjudul “Penggunaan *Ice Breaking* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang”, hasil penelitian menunjukkan bahwa *ice breaking* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibuktikan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang juga mengakibatkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya *ice breaking* dalam pembelajaran. Pada penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa” menunjukkan bahwa media ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran karena terdapat perbandingan yang signifikan pada hasil pretest dan posttest siswa. Selanjutnya pada penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika”, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga bermotif gambar bangun datar efektif dipakai untuk menambahkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran mata pelajaran matematika sehingga hal tersebut juga meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun, terdapat perbedaan pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan pada penelitian ini. Pada penelitian ini membahas mengenai penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam pembelajaran yang dilakukan dalam waktu bersamaan sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan salah satu diantara *ice breaking* ataupun permainan ular tangga.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dihasilkan kesimpulan bahwa penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga efektif digunakan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang ditunjukkan hasil rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 51,50 sedangkan hasil rata-rata nilai *posttest* siswa sebesar 86,25. Skor rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,78 atau 78% yang termasuk dalam kriteria efektif. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil uji t berpasangan diperoleh hasil sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Keterbatasan Penelitian

Berikut keterbatasan yang dihadapi peneliti ketika melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di tempat peneliti mengajar yaitu di MI Muhammadiyah Panusupan pada kelas IV dengan jumlah 23 siswa.
2. Waktu pelaksanaan penelitian ini hanya selama 15 Juli sampai 15 Agustus 2024.
3. Pada penelitian ini materi yang digunakan hanya materi Indonesiaku kaya budaya mata pelajaran IPAS sebagai objek penelitian.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan mengenai penelitian ini dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Ice Breaking* dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa” pada kelas IV di MI Muhammadiyah Panusupan, peneliti memiliki beberapa saran, diantaranya yaitu:

1. Bagi guru

Penggunaan *ice breaking* dan permainan ular tangga dalam proses belajar mengajar dapat memberikan efek positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga guru diharapkan menggunakan metode pembelajaran yang lain selain menggunakan metode demonstrasi dan metode ceramah dalam pembelajaran.

2. Bagi sekolah

Dalam pembelajaran sebaiknya dapat dilaksanakan tidak hanya dengan metode pembelajaran yang telah dilakukan saja namun bisa dengan menggunakan *ice breaking* dan permainan ular tangga untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan.

3. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti selanjutnya semoga bisa lebih mengulik lebih dalam lagi mengenai metode dan juga media yang dapat digunakan ketika pembelajaran yang dapat mengembangkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adianto, M. H. 2022. "Penerapan *Ice Breaking* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Babadan", Disertasi. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.
- Adiawantri, Asha. 2024. "Penerapan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di MI Muhammadiyah Sidabowa, Banyumas," Skripsi. Purwokerto: UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Alifi, Asril Novian. 2017. *Rockstar Teacher*. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka.
- Astindari, T., dkk. 2023. "Pembelajaran Matematika yang Seru dan Menyenangkan dengan Metode *Ice Breaking* dan *Mathmagic*", *Pengabdian Pendidikan Indonesia*. Vol.1 No.02.
- Aziz, F. 2019. "Pengaruh Permainan Ice Breaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu", Disertasi. Bengkulu: IAIN BENGKULU.
- Devi, I. P., dkk. 2023. "Media *ULTRASI (Ular Tangga Numerasi)* Pada Pembelajaran Matematika", In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA. Vol. 1, No. 1.
- Dian NF. 2021. "Taksonomi Bloom: Model Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran", Pusklat, 1 November 2021, diakses 21 Agustus 2024 pukul 12.35 WIB.
- Djamarah. Bahri, S. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Fitri, Amalia, dkk. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI*. Jakarta Selatan : Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.
- Fitri, Amalia, dkk. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI*. Jakarta Selatan : Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.
- Hake, Richard R, and John Reece. *Analyzing Change/Gain Scores**. 1999.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. 2022. *Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(1).
- Ilmiah, A. R., & Dewi, E. M. P. 2022. *Efektifitas Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Trigonometri untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa*. METAPSIKOLOGI J. Ilm. Kaji. Psikol, 1(1).
- Iskandar, R. Kusumayanti, I. 2018. Pendekatan *Science Technology Society* : IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, Vol.2 No.2.
- Kamisa. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika.
- Karmila. 2021. "Efektivitas Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Agama Islam di SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah Kabupaten Takalar." Skripsi. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Masrukah, M., Nahrowi, M., & Anis, M. B. 2020. "Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika." INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 3(1).

- Muharrir. 2022. "Penggunaan *Ice Breaking* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang" Skripsi. Parepare: IAIN Parepare.
- Purwanto, Ngalim. 1983. *Teknik-Teknik Evaluasi*. Jakarta: Roda Pengetahun.
- Puspita, S. A. D. 2023. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik", Disertasi. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Prihatiningsih, Diah. 2022. *Mudahnya Belajar Statistik Deskriptif*. Purwodadi: CV Sarnu Untung.
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Roqib, M., & Nurfuadi. 2020. *Kepribadian Guru*, Yogyakarta: CV. Cinta Buku.
- Ruseffendi, 1998. *Statistik Dasar: Untuk Penelitian Pendidikan Cet.1*. Bandung: IKIP Bandung Press.
- Sativa, Y. A., & Purwanto, J. 2022. "Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Kejenuhan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *JURNAL MathEdu : Mathematic Education Journal*, Vol. 5(2).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soenarno, Adi. 2005. *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*. Yogyakarta: Andi offset.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, Ucu. 2014. *Tips and Trik Ciptakan "WOW" di Sekolah*. Jakarta: Luxima.
- Sunarsi, D., & Sidik Priadana. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Sunarto. 2017. *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8 No.2.
- Winarni, Helga Agung,dkk. 2023. "Efektivitas Pemberian Reward dan *Ice Breaker* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Sangir Makassar." *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.8 No.1.
- W. S. Winkel. 1986. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT Gramedia.
- W. S. Winkel. 2007. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Zuhariyah, Z., & Fahmi, I. 2022. "Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II di SD Negeri Pusakajaya Utara 1 kabupaten Karawang". Skripsi. Karawang: UNSIKA.

LAMPIRAN

Lampiran. 1 Soal dan Kunci Jawaban Sebelum Diujikan

Nama : Mata Pelajaran : IPAS

Kelas : IV Hari, tanggal :

Berilah tanda silang (x) pada pilihan jawaban a, b, c atau d yang kamu anggap paling benar!

1. Kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan bersifat budaya sebagai bagian dari pandangan hidup dan ilmu pengetahuan disebut ...
- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| a. Kearifan lokal budaya | c. Kebiasaan budaya lokal |
| b. Kebudayaan tradisional | d. Kebiasaan tradisional |

JAWABAN : A

2. Kearifan lokal budaya memiliki ciri khas etika dan nilai budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi. Berikut ini yang **bukan** termasuk ciri-ciri kearifan lokal budaya adalah ...
- | |
|---|
| a. Memiliki kemampuan untuk mengendalikan |
| b. Mampu bertahan dari pengaruh budaya luar |
| c. Mampu memperbesar masalah dengan orang asing |
| d. Memiliki kemampuan mengakomodasi budaya luar |

JAWABAN : C

3. Ada dua jenis kearifan lokal budaya yaitu kearifan lokal berwujud nyata dan kearifan lokal yang tidak berwujud. Kearifan lokal budaya yang berwujud nyata disebut juga dengan ...
- | | |
|----------------------|-----------------------|
| a. <i>Meaningful</i> | c. <i>Intangible</i> |
| b. <i>Tangible</i> | d. <i>Meaningless</i> |

JAWABAN : B

4. Jenis kearifan lokal budaya terbagi menjadi dua. Nasihat, nyanyian, atau cerita yang mengandung pelajaran hidup termasuk ke dalam jenis kearifan lokal budaya yang ...
- | | |
|---|------------------------------------|
| a. Tidak berwujud atau <i>intangible</i> | c. Bermakna atau <i>meaningful</i> |
| b. Tidak bermakna atau <i>meaningless</i> | d. Berwujud atau <i>tangible</i> |

JAWABAN : D

5. Perhatikan kearifan lokal budaya dibawah ini.
- 1) Pacu jawi dan perahu sandeq
 - 2) Pacu jawi dan pacuan kuda gayo
 - 3) Pacuan kuda gayo dan tradisi kupatan
 - 4) Tradisi annyorong lopi dan perahu sandeq
- Kearifan lokal diatas yang berbasis olahraga ditunjukkan oleh nomor ...
- | | |
|------------|------------|
| a. 1 dan 2 | c. 3 dan 4 |
| b. 1 dan 3 | d. 2 dan 3 |

JAWABAN : A

6. Tradisi ini dilakukan di daerah Sulawesi Barat sebagai festival kearifan lokal khas Indonesia dengan menggunakan perahu tradisional tertua yang berumur 3.000 tahun. Tradisi tersebut bernama ...
- a. Perahu sandeq
 - b. Pacu jawi
 - c. Annyorong lopi
 - d. Tumpek landep

JAWABAN : A

7. Pacu jawi adalah merupakan salah satu kearifan lokal budaya yang berbasis olahraga. Berikut ini yang merupakan ciri-ciri tradisi Pacu Jawi adalah ...
- a. Merupakan bentuk olahraga balapan kuda
 - b. Ditemukan di daerah Semarang
 - c. Ditemukan di daerah Madura dan Sumatra Barat
 - d. Dilakukan sebagai festival untuk menyambut bulan puasa

JAWABAN : C

8. Perhatikan pernyataan berikut ini.
- 1) Menggunakan perahu tradisional tertua yang berumur 3.000 tahun
 - 2) Merupakan kearifan lokal berbasis olahraga
 - 3) Ditemukan di daerah Sulawesi Barat
 - 4) Merupakan kearifan lokal berbasis ritual keagamaan
 - 5) Ditemukan di daerah Madura dan Sumatra Barat
- Berdasarkan pernyataan tersebut, yang merupakan ciri-ciri tradisi Perahu Sandeq ditunjukkan oleh nomor ...
- a. 2, 4 dan 5
 - b. 1, 3, dan 5
 - c. 1, 2, dan 3
 - d. 3, 4 dan 5

JAWABAN : C

9. Kearifan lokal budaya di Indonesia dibagi menjadi beberapa macam. Dibawah ini yang termasuk contoh kearifan lokal budaya berbasis tradisi adalah ...
- a. Tradisi Sekaten
 - b. Tradisi Pacuan Kuda
 - c. Tradisi Annyorong Lopi
 - d. Tradisi Kupatan

JAWABAN : C

10. Tradisi Annyorong Lopi adalah tradisi kearifan lokal yang dilakukan untuk membawa perahu pinisi supaya menyentuh bibir pantai. Tradisi Annyorong Lopi berasal dari daerah ...
- a. Tanah Jawa
 - b. Bulukumba
 - c. Sumatra Barat
 - d. Kalimantan

JAWABAN : B

11. Tradisi Memindahkan Rumah Panggung Bugis adalah tradisi turun-temurun yang ada di daerah Sulawesi Barat. Tradisi tersebut dilakukan untuk ...
- a. Membersihkan rumah adat
 - b. Menyucikan rumah adat
 - c. Merayakan dibangunnya rumah adat
 - d. Mempertahankan bentuk rumah adat

JAWABAN : D

12. Kearifan lokal budaya ada yang berbasis ritual keagamaan contohnya seperti Tradisi Sekaten. Tradisi Sekaten adalah tradisi yang diselenggarakan untuk memperingati hari

kelahiran Nabi Muhammad SAW. Tradisi Sekaten dilaksanakan pada setiap bulan Rabiulawal atau bulan Mulud tanggal ...

- a. 6 sampai 10
- b. 5 sampai 10
- c. 6 sampai 11
- d. 5 sampai 11

JAWABAN : D

13. Kebudayaan adalah warisan nenek moyang yang harus dilestarikan. Salah satu upaya melestarikan budaya daerah adalah dengan ...

- a. Mempelajari budaya dan adat daerah
- b. Mempelajari budaya dengan sombong
- c. Mempelajari budaya asing yang lebih modern
- d. Mempelajari adat dan mengubahnya sesuai keinginan

JAWABAN : A

14. Yoga adalah seorang anak yang suka sekali mencoba hal-hal baru termasuk mempelajari kebudayaan daerah yang ada di sekitarnya. Jika ada sesuatu yang masih belum ia ketahui, ia selalu pergi ke perpustakaan sekolah untuk mencari buku tentang kebudayaan daerah tersebut. Cara melestarikan budaya yang dilakukan Yoga tersebut adalah ...

- a. Mempelajari budaya dengan banyak cara
- b. Mempelajari dan mengubah budaya yang ada
- c. Mempelajari budaya karena ingin
- d. Mempelajari budaya dengan cara memamerkannya

JAWABAN : A

15. Budaya dan kearifan lokal sangat bermanfaat bagi lingkungan kita. Pernyataan berikut ini yang tidak termasuk fungsi kearifan lokal adalah ...

- a. Sebagai pengembang sumber daya manusia
- b. Sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan
- c. Sebagai makna etika dan moral
- d. Sebagai sarana mempertinggi sikap kesukuan

JAWABAN : D

16. Perhatikan pernyataan berikut.

- 1) Mengandung filosofi atau makna daerah
- 2) Menggunakan musik tradisional khas daerah
- 3) Menggunakan pakaian adat khas daerah

Pernyataan berikut termasuk ciri-ciri yang ada pada ...

- a. Kesenian daerah
- b. Lagu daerah
- c. Tarian daerah
- d. Pakaian daerah

JAWABAN : C

17. Perhatikan gambar berikut ini.



Untuk memperingati hari pendidikan, seluruh siswa MIM Panusupan diminta untuk melakukan upacara dengan memakai baju adat. Baju yang dipakai oleh Iyan dan Sari seperti gambar diatas yang merupakan baju adat dari daerah ...

- a. Jawa Tengah
- b. Kalimantan
- c. Sulawesi
- d. Maluku

JAWABAN : D

18. Perhatikan seni pertunjukan berikut.

- 1) Ebeg
- 2) Wayang kulit
- 3) Ketoprak
- 4) Tayub
- 5) Lendruk

Seni pertunjukan yang berasal dari Jawa Tengah ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 2), 3), dan 5)
- b. 3), 4), dan 5)
- c. 1), 4), dan 5)
- d. 1), 2) dan 5)

JAWABAN : C

19. Pinka dan Pinki berasal dari daerah yang berbeda. Pinka berasal dari Jawa Tengah yang menggunakan Bahasa Jawa untuk berkomunikasi sehari-hari sedangkan Pinki berasal dari daerah Kalimantan yang menggunakan Bahasa Kenyah untuk berkomunikasi sehari-hari. Faktor yang menyebabkan adanya ragam budaya di antara Pinka dan Pinki adalah ...

- a. Pakaian daerah
- b. Bahasa daerah
- c. Rumah adat
- d. Kesenian daerah

JAWABAN : B

20. Tarian adat adalah tarian yang mengedepankan falsafah, budaya, dan kearifan lokal yang ada di setiap daerah. Salah satu contoh tarian adat adalah tarian yang dilakukan oleh puluhan orang secara melingkar dengan menyanyikan cak-cak-cak dengan terus berulang. Nama tarian adat yang dimaksud adalah ...

- a. Tari Kecak
- b. Tari Piring
- c. Tari Saman
- d. Tari Gambyong

JAWABAN : A

21. Setiap alat musik memiliki ciri khasnya masing-masing. Ada yang dimainkan dengan cara ditiup, ada yang dimainkan dengan cara digoyang dan ada yang dimainkan dengan cara dipukul. Salah satu contoh alat musik daerah yang dimainkan dengan cara digoyangkan adalah ...

- a. Kolintang
- b. Angklung
- c. Tifa
- d. Rebana

JAWABAN : B

22. *Soleram soleram*

Seoleram anak yang manis

Penggalan syair tersebut merupakan syair lagu daerah yang berasal dari daerah ...

- a. Jambi
- b. Balikpapan
- c. Jakarta
- d. Riau

JAWABAN : D

23. Perhatikan gambar berikut ini.



Dalam rangka memperingati hari Kemerdekaan, MIM Panusupan mengadakan acara dengan meminta siswa-siswanya memakai pakaian adat. Pakaian adat yang dipakai oleh Dino dan Dini tersebut merupakan pakaian adat dari daerah ...

- a. Minang
- b. Lampung
- c. Papua
- d. Maluku

JAWABAN : B

24. Pada saat memperingati hari Kemerdekaan Indonesia, MIM Panusupan mengadakan lomba menyanyi untuk seluruh siswa. Yoga menyanyikan lagu Injit-Injit Semut dan Yogi menyanyikan lagu Gundul Pacul. Berdasarkan penjelasan disamping faktor yang menyebabkan perbedaan ragam budaya di antara Yoga dan Yogi adalah ...

- a. Kesenian daerah
- b. Lagu daerah
- c. Tarian daerah
- d. Pakaian adat

JAWABAN : B

25. Keanekaragaman budaya di Indonesia sangatlah beragam. Contohnya seperti pakaian adat. Dibawah ini yang merupakan nama pakaian adat dari Jawa Tengah adalah ...

- a. Kebaya
- b. Baju Aramasi
- c. Payas alit
- d. Baju Seting

JAWABAN : A

26. *Mesat ngapung luhur jauh di awang-awang*
Meberkeun jangjangna bangun taya karingrang

Penggalan syair tersebut merupakan syair lagu daerah yang berasal dari daerah Jawa Barat yang berjudul ...a

- a. Injit-injit semut
- b. Manuk dadali
- c. Soleram
- d. Yamko rambe yamko

JAWABAN : B

27. Setiap alat musik memiliki ciri khasnya masing-masing. Ada yang dimainkan dengan cara ditiup, ada yang dimainkan dengan cara digoyang dan ada yang dimainkan dengan cara dipukul. Salah satu contoh alat musik daerah yang dimainkan dengan cara dipukul adalah ...

- a. Kolintang
- b. Angklung
- c. Tifa
- d. Suling

JAWABAN : A

28. Berikut yang bukan merupakan faktor penyebab keberagaman yang ada di Indonesia adalah ...

- a. Kondisi alam
- b. Bahasa
- c. Letak geografis
- d. Pola hidup

JAWABAN : D

29. Pernyataan berikut yang termasuk sikap dalam menghargai keberagaman hidup di lingkungannya antara lain adalah ...

- a. Mengikuti budaya dan adat istiadat orang lain

- b. Menghormati suku dan agama orang lain
- c. Merasa pakaian adatnya paling baik
- d. Mempelajari budaya asing yang lebih modern

JAWABAN : B

30. Sari berasal dari Jawa sedangkan Rina berasal dari Kalimantan. Mereka berasal dari daerah yang berbeda. Meskipun demikian, mereka berdua tetap berteman dengan rukun. Hal tersebut merupakan contoh bahwa Sari dan Rina memiliki sifat yang ...
- a. Menghargai keberagaman
 - b. Mengejek keberagaman
 - c. Mementingkan diri sendiri
 - d. Menyukai daerah teman

JAWABAN : A

31. Perhatikan pernyataan berikut.

- 1) Memperkaya kebudayaan nasional
- 2) Memisahkan kebudayaan
- 3) Mempererat persaudaraan
- 4) Memperkeruh suasana

Berdasarkan pernyataan tersebut yang bukan manfaat keberagaman budaya ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 2 dan 4
- b. 2 dan 3
- c. 1 dan 4
- d. 1 dan 3

JAWABAN : C

32. Di Indonesia terdapat banyak sekali tempat wisata contohnya seperti Taman Nasional Komodo. Selain wisata lokal, banyak juga wisatawan asing yang datang untuk mengunjungi wisata tersebut. Manfaat keberagaman budaya menurut penjelasan tersebut yaitu ...

- a. Keberagaman budaya menjadi identitas di mata dunia
- b. Sebagai alat pamer
- c. Supaya bisa melihat komodo
- d. Untuk membuat wisatawan senang jalan-jalan

JAWABAN : A

33. Setiap hari Minggu, Ganjar dan Septi selalu pergi ke sanggar bersama untuk belajar memainkan alat musik tradisional. Ganjar suka memainkan alat musik angklung sedangkan Septi lebih suka memainkan alat musik kolintang. Meskipun demikian mereka berdua tetap rukun. Manfaat keberagaman budaya tersebut adalah ...

- a. Meningkatkan rasa permusuhan
- b. Meningkatkan rasa menghargai perbedaan
- c. Membuat suasana menjadi canggung
- d. Meningkatkan sikap sombong

JAWABAN : B

34. Di Indonesia terdapat banyak sekali keberagaman. Berikut ini yang merupakan manfaat keberagaman adalah ...

- a. Untuk memperbanyak musuh
- b. Membuat masalah dengan orang lain
- c. Sebagai alasan untuk sombong
- d. Bisa menjadi tempat wisata

JAWABAN : D

35. Ada banyak sekali upaya yang bisa dilakukan baik oleh masyarakat maupun pemerintah untuk melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh pemerintah contohnya adalah ...
- Supermasi atau kekuasaan hukum
 - Menyelesaikan permusuhan dengan adil
 - Menyediakan tempat mengembangkan budaya
 - Mengembangkan kekayaan budaya Indonesia di ranah internasional

JAWABAN : D

36. Perhatikan pernyataan berikut.
- Merupakan identitas Bangsa Indonesia
 - Merupakan warisan leluhur yang tak ternilai harganya
 - Merupakan warisan yang bisa dibeli
 - Sebagai bentuk penghargaan dan penghormatan terhadap leluhur
 - Sebagai bentuk hiburan saja
- Pernyataan tersebut yang **bukan** merupakan alasan bahwa budaya harus dilestarikan ditunjukkan oleh nomor ...
- | | |
|------------|------------|
| a. 3 dan 4 | c. 3 dan 5 |
| b. 1 dan 2 | d. 4 dan 5 |

JAWABAN : C

37. Salah satu upaya yang dilakukan oleh masyarakat dalam melestarikan keberagaman budaya contohnya yaitu menyelesaikan konflik dengan cara yang akomodatif melalui mediasi, kompromi, dan adjudikasi. Maksud dari mediasi adalah ...
- Cara menyelesaikan masalah dengan melakukan perundingan untuk memperoleh petunjuk
 - Cara menyelesaikan masalah dengan melakukan perundingan untuk memperoleh kesepakatan
 - Cara menyelesaikan masalah dengan melakukan perundingan untuk memperoleh imbalan
 - Cara menyelesaikan masalah dengan melakukan perundingan untuk memperoleh uang

JAWABAN : B

38. Di Indonesia terdapat beragam sekali kebudayaan baik berupa pakaian adat, tradisi, kesenian ataupun senjata tradisional. Sikap kita sebagai warga negara Indonesia yang baik dalam menyikapi keberagaman budaya yang ada yaitu ...
- | | |
|-----------------------------|--|
| a. Mengenalkan budaya asing | c. Membanggakan budaya dari luar |
| b. Mempelajari trend asing | d. Ikut melestarikan kebudayaan yang ada |

JAWABAN : D

39. Izul merupakan salah seorang siswa kelas IV di MIM Panusupan. Pada saat liburan kenaikan kelas, ia pergi ke Bali bersama dengan orang tuanya. Di sana ia melihat pertunjukan tari Legong. Setelah melihat pertunjukan itu, Izul merasa tertarik dan akhirnya ia mencari-cari kesenian lain yang ada di Bali. Berdasarkan cerita tersebut cara melestarikan keberagaman budaya yang dilakukan Izul adalah dengan cara ...
- Menjadikannya sebagai aset negara
 - Membuat suasana rukun antar masyarakat

- c. Mengetahui dan mempelajari kebudayaan daerah
- d. Meningkatkan pendapatan negara

JAWABAN : C

40. Perhatikan pernyataan dibawah ini.
- 1) Membuat museum senjata tradisional
 - 2) Membuat museum batik
 - 3) Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga senjata tradisional
 - 4) Mengenalkan senjata tradisional pada generasi muda
 - 5) Mendukung pertunjukkan festival tari
- Berdasarkan pernyataan diatas yang termasuk cara melestarikan keberagaman budaya senjata tradisional ditunjukkan oleh nomor ...
- a. 2, 3 dan 5
 - b. 2, 4 dan 5
 - c. 3, 4 dan 5
 - d. 1, 3 dan 4

JAWABAN : D

41. Pada saat memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia MIM Panusupan mengadakan seni pertunjukkan seperti ketoprak dan ebeg. Anak-anak terlihat sangat antusias ketika sedang menonton seni pertunjukkan tersebut. Manfaat pertunjukan kesenian budaya daerah tersebut yaitu ..
- a. Dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik
 - b. Dapat dijadikan sebagai peningkatan pendapatan negara
 - c. Dapat dijadikan sebagai ajang pameran ke orang lain
 - d. Dapat dijadikan sarana untuk mencari keuntungan

JAWABAN : A

42. Pak Ganjar merupakan salah seorang guru di MIM Panusupan. Selain menjadi guru olahraga, kadang-kadang ia juga melatih kesenian musik daerah berupa angklung di sekolahnya. Berdasarkan penjelasan tersebut sikap Pak Ganjar adalah merupakan salah satu contoh melestarikan budaya dengan cara ...
- a. Mengenalkan keberagaman budaya kepada generasi muda
 - b. Mengembangkan keterampilan berbicara
 - c. Memperbanyak kenalan untuk dijadikan musuh
 - d. Mengenalkan diri sebagai guru yang mengajar kesenian

JAWABAN : A

43. Seni pertunjukan merupakan salah satu dari keberagaman budaya yang perlu dilestarikan. Ada banyak contoh seni kebudayaan seperti ketoprak dan ebeg. Cara untuk melestarikan seni pertunjukan di antaranya yaitu ...
- a. Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah, tidak mudah terpengaruh oleh budaya asing dan napak tilas kebudayaan
 - b. Menumbuhkan rasa iri terhadap budaya sendiri sehingga lebih baik memilih budaya asing saja
 - c. Mengikuti budaya asing yang sedang tren sehingga budaya adat terlihat menjadi lebih modern
 - d. Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya, napak tilas kebudayaan dan mengikuti tren asing yang ada

JAWABAN : A

44. Ada banyak upaya yang bisa dilakukan baik oleh masyarakat maupun oleh pemerintah untuk melestarikan keberagaman yang ada. Salah satu upaya yang dilakukan oleh masyarakat untuk melestarikan keberagaman adalah ...
- Mengembangkan rasa iri terhadap budaya lain
 - Mengembangkan rasa nasionalisme
 - Mengembangkan kesombongan dalam diri
 - Memanfaatkan objek untuk kesenangan pribadi

JAWABAN : B

45. Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki keberagaman budaya. Keberagaman tersebut tentunya harus dilestarikan. Alasan keberagaman budaya harus dilestarikan adalah ...
- Karena merasa ingin melestarikan budaya yang ada saja
 - Karena budaya merupakan warisan leluhur yang tak ternilai harganya
 - Karena disuruh oleh guru setelah mempelajari mata pelajaran IPAS
 - Karena budaya bisa digunakan untuk mainan yang menyenangkan

JAWABAN : B



Lampiran 2. Soal dan Kunci Jawaban Pretest dan Posttest

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Nama : Mata Pelajaran : IPAS

Kelas : IV Hari, tanggal :

Berilah tanda silang (x) pada pilihan jawaban a, b, c atau d yang kamu anggap paling benar!

1. Kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan bersifat budaya sebagai bagian dari pandangan hidup dan ilmu pengetahuan disebut ...
- a. Kearifan lokal budaya
 - b. Kebudayaan tradisional
 - c. Kebiasaan budaya lokal
 - d. Kebiasaan tradisional

Jawaban : A

2. Kebudayaan adalah warisan nenek moyang yang harus dilestarikan. Salah satu upaya melestarikan budaya daerah adalah dengan ...
- e. Mempelajari budaya asing yang lebih modern
 - f. Mempelajari adat dan mengubahnya sesuai keinginan
 - g. Mempelajari budaya dan adat daerah
 - h. Mempelajari budaya dengan sombong

Jawaban : C

3. Yoga adalah seorang anak yang suka sekali mencoba hal-hal baru termasuk mempelajari kebudayaan daerah yang ada di sekitarnya. Jika ada sesuatu yang masih belum ia ketahui, ia selalu pergi ke perpustakaan sekolah untuk mencari buku tentang kebudayaan daerah tersebut. Cara melestarikan budaya yang dilakukan Yoga tersebut adalah ...
- a. Mempelajari budaya dengan banyak cara
 - b. Mempelajari dan mengubah budaya yang ada
 - c. Mempelajari budaya karena ingin
 - d. Mempelajari budaya dengan cara memamerkannya

Jawaban : A

4. Pinka dan Pinki berasal dari daerah yang berbeda. Pinka berasal dari Jawa Tengah yang menggunakan Bahasa Jawa untuk berkomunikasi sehari-hari sedangkan Pinki berasal dari daerah Kalimantan yang menggunakan Bahasa Kenyah untuk berkomunikasi sehari-hari. Faktor yang menyebabkan adanya ragam budaya di antara Pinka dan Pinki adalah ...
- a. Pakaian daerah
 - b. Bahasa daerah
 - c. Rumah adat
 - d. Kesenian daerah

Jawaban : B

5. Tarian adat adalah tarian yang mengedepankan falsafah, budaya, dan kearifan lokal yang ada di setiap daerah. Salah satu contoh tarian adat adalah tarian yang dilakukan oleh puluhan orang secara melingkar dengan menyanyikan cak-cak-cak dengan terus berulang. Nama tarian adat yang dimaksud adalah ...
- c. Tari Saman
 - d. Tari Piring
 - c. Tari Kecak
 - d. Tari Gambyong

Jawaban : C

6. Pada saat memperingati hari Kemerdekaan Indonesia, MIM Panusunan mengadakan lomba menyanyi untuk seluruh siswa. Yoga menyanyikan lagu Injit-Injit Semut dan Yogi menyanyikan lagu Gundul Pacul. Berdasarkan penjelasan disamping faktor yang menyebabkan perbedaan ragam budaya di antara Yoga dan Yogi adalah ...
- c. Kesenian daerah
d. Pakaian adat
- c. Tarian daerah
d. Lagu daerah

Jawaban : D

7. *Mesat ngapung luhur jauh di awang-awang
Meberkeun jangjangna bangun taya karingrang*
Penggalan syair tersebut merupakan syair lagu daerah yang berasal dari daerah Jawa Barat yang berjudul ...
- c. Injit-injit semut
d. Manuk dadali
- c. Soleram
d. Yamko rambe yamko

Jawaban : B

8. Setiap alat musik memiliki ciri khasnya masing-masing. Ada yang dimainkan dengan cara ditiup, ada yang dimainkan dengan cara digoyang dan ada yang dimainkan dengan cara dipukul. Salah satu contoh alat musik daerah yang dimainkan dengan cara dipukul adalah ...
- c. Kolintang
d. Angklung
- c. Tifa
d. Suling

Jawaban : C

9. Pernyataan berikut yang termasuk sikap dalam menghargai keberagaman hidup di lingkungannya antara lain adalah ...
- a. Mengikuti budaya dan adat istiadat orang lain
b. Menghormati suku dan agama orang lain
c. Merasa pakaian adatnya paling baik
d. Mempelajari budaya asing yang lebih modern

Jawaban : B

10. Sari berasal dari Jawa sedangkan Rina berasal dari Kalimantan. Mereka berasal dari daerah yang berbeda. Meskipun demikian, mereka berdua tetap berteman dengan rukun. Hal tersebut merupakan contoh bahwa Sari dan Rina memiliki sifat yang ...
- a. Menghargai keberagaman
b. Mengejek keberagaman
- c. Mementingkan diri sendiri
d. Menyukai daerah teman

Jawaban : A

11. Di Indonesia terdapat banyak sekali tempat wisata contohnya seperti Taman Nasional Komodo. Selain wisata lokal, banyak juga wisatawan asing yang datang untuk mengunjungi wisata tersebut. Manfaat keberagaman budaya menurut penjelasan tersebut yaitu ...
- a. Sebagai identitas di mata dunia
b. Sebagai alat pamer
- c. Supaya bisa melihat komodo
d. Supaya wisatawan senang

Jawaban : A

12. Setiap hari Minggu, Ganjar dan Septi selalu pergi ke sanggar bersama untuk belajar memainkan alat musik tradisional. Ganjar suka memainkan alat musik angklung

sedangkan Septi lebih suka memainkan alat musik kolintang. Meskipun demikian mereka berdua tetap rukun. Manfaat keberagaman budaya tersebut adalah ...

- a. Meningkatkan rasa permusuhan
- b. Membuat suasana menjadi canggung
- c. Meningkatkan sikap sombong
- d. Meningkatkan sikap toleransi

Jawaban : D

13. Ada banyak sekali upaya yang bisa dilakukan baik oleh masyarakat maupun pemerintah untuk melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah ...

- a. Supermasi atau kekuasaan hukum
- b. Menyelesaikan permusuhan dengan adil
- c. Menyediakan tempat mengembangkan budaya
- d. Mengembangkan kekayaan budaya Indonesia di ranah internasional

Jawaban : D

14. Perhatikan pernyataan berikut.

- 1) Merupakan identitas Bangsa Indonesia
- 2) Merupakan warisan leluhur yang tak ternilai harganya
- 3) Merupakan warisan yang bisa dibeli
- 4) Sebagai bentuk penghargaan dan penghormatan terhadap leluhur
- 5) Sebagai bentuk hiburan saja

Pernyataan tersebut yang **bukan** merupakan alasan budaya harus dilestarikan ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 3 dan 4
- b. 1 dan 2
- c. 3 dan 5
- d. 4 dan 5

Jawaban : C

15. Di Indonesia terdapat beragam sekali kebudayaan baik berupa pakaian adat, tradisi, kesenian ataupun senjata tradisional. Sikap kita sebagai warga sengara Indonesia yang baik dalam menyikapi keberagaman budaya yang ada yaitu ...

- a. Mengenalkan budaya asing
- b. Mempelajari trend asing
- c. Membanggakan budaya luar
- d. Ikut melestarikan budaya yang ada

Jawaban : D

16. Izul merupakan salah seorang siswa kelas IV di MIM Panusupan. Pada saat liburan kenaikan kelas, ia pergi ke Bali bersama dengan orang tuanya. Di sana ia melihat pertunjukan tari Legong. Setelah melihat pertunjukan itu, Izul merasa tertarik dan akhirnya ia mencari-cari kesenian lain yang ada di Bali. Berdasarkan cerita tersebut cara melestarikan keberagaman budaya yang dilakukan Izul adalah dengan cara ...

- a. Menjadikannya sebagai aset negara
- b. Membuat suasana rukun antar masyarakat
- c. Mengetahui dan mempelajari kebudayaan daerah
- d. Meningkatkan pendapatan negara

Jawaban : C

17. Pada saat memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia MIM Panusupan mengadakan seni pertunjukkan seperti ketoprak dan ebeg. Anak-anak terlihat sangat antusias ketika

sedang menonton seni pertunjukkan tersebut. Manfaat pertunjukan kesenian budaya daerah tersebut yaitu ..

- a. Sebagai sarana untuk mencari keuntungan
- b. Sebagai ajang pameran ke orang lain
- c. Sebagai peningkatan pendapatan negara
- d. Sebagai media hiburan yang mendidik

Jawaban : D

18. Pak Ganjar merupakan salah seorang guru di MIM Panusupan. Selain menjadi guru olahraga, kadang-kadang ia juga melatih kesenian musik daerah berupa angklung di sekolahnya. Berdasarkan penjelasan tersebut sikap Pak Ganjar merupakan salah satu contoh melestarikan budaya dengan cara ...

- a. Mengenalkan keberagaman budaya kepada generasi muda
- b. Mengembangkan keterampilan berbicara
- c. Memperbanyak kenalan untuk dijadikan musuh
- d. Mengenalkan diri sebagai guru yang mengajar kesenian

Jawaban : A

19. Ada banyak upaya yang bisa dilakukan baik oleh masyarakat maupun oleh pemerintah untuk melestarikan keberagaman yang ada. Salah satu upaya yang dilakukan oleh masyarakat untuk melestarikan keberagaman adalah ...

- a. Mengembangkan rasa iri terhadap budaya lain
- b. Mengembangkan rasa nasionalisme
- c. Mengembangkan kesombongan dalam diri
- d. Memanfaatkan objek untuk kesenangan pribadi

Jawaban : B

20. Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki keberagaman budaya. Keberagaman tersebut tentunya harus dilestarikan. Alasan keberagaman budaya harus dilestarikan adalah ...

- a. Karena budaya bisa digunakan untuk mainan yang menyenangkan
- b. Karena merasa ingin melestarikan budaya yang ada saja
- c. Karena budaya merupakan warisan leluhur yang tak ternilai harganya
- d. Karena disuruh oleh guru setelah mempelajari mata pelajaran IPAS

Jawaban : C

Lampiran.3 Modul Ajar

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Pinka Septiana
Instansi	: MI Muhammadiyah Panusupan
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / 4
BAB	: 2 / Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitaku B. Kekayaan Budaya Indonesia C. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya
Alokasi Waktu	: 2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">➤ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.➤ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none">1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,2) Berkebinekaan global,3) Bergotong-royong,4) Mandiri,5) Kreatif , dan6) Bernalar Kritis	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">➤ Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI tahun ajaran 2023/2024, Penyusun: Yuliatun Aisyah,dkk➤ Internet➤ Lembar kerja peserta didik (pretest dan posttest)➤ Papan tulis dan spidol➤ Permainan Ular Tangga	

E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembelajaran Tatap Muka ➤ Metode Pembelajaran: <i>Ice breaking</i> dan Permainan Ular Tangga
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mampu menjelaskan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya sendiri ➤ Siswa mampu mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia ➤ Siswa mampu menikmati manfaat melestarikan keberagaman budaya
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan dan memahami kekayaan budaya yang ada di Indonesia dan daerah tempat tinggalnya dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian tinggal? 2. Apa sajakah kebiasaan unik dan kebudayaan yang berada di sekitar kita? 3. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa memulai pembelajaran dengan berdoa bersama. 2. Guru menanyakan kabar dengan menggunakan <i>ice breaking</i> berupa yel-yel, “Bagaimana kabarnya hari ini... “Alhamdulillah, luar biasa, selalu bertakwa dan berbahagia Allahu Akbar” dan memeriksa kehadiran siswa. 3. Guru mengulas sedikit materi yang diajarkan sebelumnya. 4. Guru memberikan gambaran materi yang akan dipelajari dilanjutkan dengan menanyakan pertanyaan pematik kepada siswa. 5. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dan menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan soal pretest terkait materi yang akan dipelajari kepada siswa dan siswa

<p>diminta untuk langsung mengisinya.</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa diminta membuka modul ajar IPAS BAB 2 semester II tentang Indonesiaku Kaya Budaya hal. 42. Guru menjelaskan materi Indonesiaku Kaya Budaya kepada siswa Guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya jika ada yang masih mengalami kesulitan Guru membagikan lembar kerja siswa Setelah itu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bermain ular tangga yang sudah disiapkan oleh guru, setiap nomor di ular tangga akan ada pertanyaan terkait materi kekayaan budaya. Siswa yang pionnya berhenti di angka kelipatan 5 mengambil 2 soal. Guru dan siswa melakukan <i>ice breaking</i> Tepuk semangat, “tepek 3x se.. tepuk 3x ma.. tepuk 3x ngat.. tepuk 3x semangat” Setelah itu, siswa di beri lembar posttest berisi materi yang sudah dipelajari hari ini kemudian dikumpulka ke meja guru. Guru memberikan Games sambung kata, contohnya “hari ini Ibu ulang tahun dan dikasih pensil selanjutnya ibu dikasih hadiah apa?” jawaban pensil-Lampu <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan mengulas ulang tentang materi yang telah dipelajari hari ini Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini. Guru mempersilahkan peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing dan berkemas-kemas Guru bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.
<p>E. REFLEKSI GURU DAN SISWA</p>
<p>Refleksi Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> Berapa persen peserta didik mencapai pembelajaran? Jawaban : Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran? Jawaban : Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka? Jawaban : Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu? Jawaban : <p>Refleksi Siswa</p>

<p>1. Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? Jawaban :</p> <p>2. Materi bagian mana yang menurut kalian sulit? Jawaban :</p>
<p>F. ASESMEN / PENILAIAN</p>
<p>Aspek Pengetahuan Bentuk soal : Pilihan ganda dengan 4 opsi Banyak soal : 20 soal Skor : 5/nomor</p> <p>Penskroan Nilai : <i>jumlah soal yang benar x 5</i></p>
<p>G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL</p>
<p>Pengayaan Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.</p> <p>Remedial Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.</p>
<p>LAMPIRAN</p>
<p>A. BAHAN BACAAN GURU & SISWA</p>
<p>➤ Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku</p> <p>Kearifan lokal budaya adalah kebiasaan yang bersifat budaya dan kebudayaan sebagai bagian dari pandangan hidup, ilmu pengetahuan, dan strategi kehidupan yang dilakukan masyarakat lokal daerah setempat. Berikut beberapa kearifan budaya di Indonesia yang masih tetap lestari. Kearifan lokal daerah dibagi menjadi 2 jenis yaitu kearifan lokal <i>tangible</i> (berwujud) contohnya seperti tarian daerah dan kearifan lokal <i>intangible</i> (tidak berwujud) contohnya seperti lagu dan syair.</p> <p>1. Kearifan lokal budaya berbasis olahraga</p> <ol style="list-style-type: none"> Pacu jawi adalah bentuk olahraga balapan sapi sebagai wujud rasa syukur atas hasil panen masyarakat lokal setempat. Pacu jawi dapat ditemukan di daerah Madura dan Sumatra Barat. Perahu sandeq adalah perahu tradisional tertua dengan usia 3.000 tahun yang berasal dari suku Mandar, Sulawesi Barat. Pelestarian perahu sandeq dilakukan

masyarakat sekitar dengan menyelenggarakan ajang festival perahu sandeq sebagai festival kearifan lokal khas Indonesia.

- c. Pacuan kuda gayo adalah tradisi olahraga pacuan kuda yang berasal dari Aceh dalam menyambut dan merayakan masa panen.

2. Kearifan lokal budaya berbasis tradisi

- a. Pemakaman mayat dalam batu adalah tradisi turun-temurun sebagai kearifan lokal di daerah Londa Lembang Tadongon oleh suku Toraja.
- b. Tradisi annyorong lopi adalah tradisi kearifan lokal masyarakat Bontobahari, Bulukumba untuk membawa perahu pinisi agar menyentuh bibir pantai yang disertai adanya ritual adat dan dilakukan dengan cara mendorong perahu pinisi secara gotong royong oleh ratusan warga.
- c. Tradisi memindahkan rumah panggung bugis adalah tradisi turun-temurun yang ada di daerah Mamuju, Sulawesi Barat sebagai upaya menjaga nilai kebersamaan dan gotong royong sesama warga serta mempertahankan bentuk keutuhan dari rumah panggung tradisional.

3. Kearifan lokal budaya berbasis ritual keagamaan

- a. Tradisi sekaten adalah upacara tradisional yang diselenggarakan untuk memperingati kelahiran Nabi Muhammad SAW. Tradisi ini diselenggarakan secara periodik satu tahun sekali setiap tanggal 5 sampai 11 Rabiul awal (bulan Mulud) yang dilaksanakan salah satunya di Keraton kasunanan Surakarta, Jawa Tengah.
- b. Tradisi kupatan adalah tradisi bercorak Islam untuk menyambut hari Raya Idul Fitri yang dilaksanakan di masjid atau musola. Tradisi ini untuk mengadakan selamatan dengan hidangan yang didominasi oleh kupat (ketupat).
- c. Tradisi upacara tamplek landep adalah upacara yang dilakukan oleh masyarakat Bali untuk menyucikan senjata dan peralatan yang dimiliki dengan menggunakan sesajen dan doa-doa. Upacara ini dianggap sakral dan dilakukan di Pura.







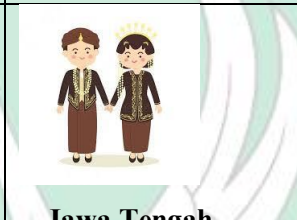





➤ **Kekayaan Budaya Indonesia**

a. Bahasa daerah

- Papua memiliki 250 bahasa daerah.
- Sulawesi memiliki 105 bahasa daerah.
- Maluku memiliki 233 bahasa daerah.
- Kalimantan memiliki 77 bahasa daerah.

- Nusa Tenggara Barat memiliki 53 bahasa daerah.
- Sumatra memiliki 38 bahasa daerah.
- Jawa dan Bali memiliki 9 bahasa daerah.

b. Pakaian adat

			
Bali	Aceh	Sumatra Utara	Lampung
			
Jawa Timur	Jakarta	Jawa Tengah	D. I Yogyakarta
			
Papua	Kalimantan Timur	Sulawesi Utara	Maluku Utara

c. Tarian adat

Tarian adat adalah tarian yang dilestarikan secara turun temurun di suatu daerah yang harus mengedepankan falsafah, budaya, dan kearifan lokal yang ada di setiap daerah. Contohnya tari gambyong, tari kecak, tari jaipong, tari legong, tari saman, tari piring, tari reog, tari cakalele, dan lain-lain.

d. Lagu daerah

Lagu daerah adalah lagu yang diciptakan dan dinyanyikan oleh suatu daerah tertentu dimana kadang penciptanya tidak diketahui atau anonim. Contohnya Manuk Dadali, Ampar-Ampar Pisang, Anak Kambing Saya, Yamko Rambe Yamko, Gundul Pacul, Injit-Injit Semut, Suwe Ora Jamu, dan lain-lain.

e. Rumah adat

Rumah adat adalah bangunan rumah yang memiliki corak khas dan asli dari suatu daerah. Contohnya rumah gadang, rumah joglo, rumah limas, rumah panggung, rumah Aceh, rumah jabu, rumah kebaya, dan lain-lain.

f. Senjata tradisional

Senjata tradisional adalah alat pertahanan diri khas dari suatu daerah yang banyak digunakan untuk berburu, perang, dan mempertahankan diri dari seranga musuh. Contohnya keris, celurit, bandik, kujang, belati, mandau, pasatimo, dan lain-lain.

g. Alat musik daerah

Alat musik daerah adalah alat musik yang dilestarikan secara turun temurun di suatu daerah. Contohnya angklung, tifa, babun, kulintang, gamelan bali, totobuang, sasando, hapetan, dan lain-lain.

h. Seni pertunjukan

Seni pertunjukan adalah karya seni yang menggabungkan elemen-elemen kesenian lain seperti music, tari, film, dan drama yang dalam pagelarannya melibatkan pelaku atau artis dengan berbagai tema. Contohnya wayang kulit, wayang golek, ketoprak, reog, ludruk, randai, lenong, makyong, tayub, dan lain-lain.

➤ **Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya**

Manfaat Keberagaman Budaya

- 1) Menjadi identitas dimata dunia
- 2) Memperkaya kebudayaan nasional
- 3) Mempererat persaudaraan
- 4) Dapat dijadikan aset wisata
- 5) Sebagai sumber pengetahuan dan media hiburan yang mendidik
- 6) Menumbuhkan rasa nasionalisme, rasa memiliki dan menghargai

Peran Masyarakat Dalam Melestarikan Keberagaman Budaya

- 1) Mengembangkan sikap saling menghargai terhadap nilai-nilai dan norma sosial yang berbeda-beda.
- 2) Meninggalkan sikap primordialisme terutama yang menjurus pada sikap etnosentrisme dan ekstremisme (berlebih-lebih)
- 3) Menegakan supermasi hukum
- 4) Mengembangkan rasa nasionalisme
- 5) Menyelesaikan semua konflik dengan cara akomodatif melalui mediasi, kompromi, dan ajudikasi.

Peran Pemerintah Dalam Melestarikan Keberagaman Budaya

- 1) Penyediaan ruang bagi keragaman ekspresi budaya
- 2) Mengembangkan nilai dan melindungi, praktik kebudayaan tradisional guna memperkaya kebudayaan nasional
- 3) Memanfaatkan dan mengembangkan kekayaan budaya guna memperkuat kedudukan Indonesia di ranah internasional
- 4) Memanfaatkan objek pemajuan budaya guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat
- 5) Memajukan kebudayaan dengan melindungi keanekaragaman hayati dan memperkuat ekosistem lain.



Lampiran. 4 Absensi Selama Penelitian

No	Nama	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Arkan Aofan P	✓	S	✓	✓
2	Audy Mariza P	✓	I	I	✓
3	Azika Fahani	✓	✓	✓	✓
4	Danu Hermawan	✓	✓	S	✓
5	Erlin Anindita	✓	✓	✓	S
6	Fadilatul Wahyu H	✓	✓	✓	✓
7	Fais Stiyawan	✓	✓	S	✓
8	Farhanah Syarifah	✓	✓	✓	✓
9	Hafidz Al Adri	✓	✓	✓	✓
10	Hani Naflah Z	S	✓	✓	✓
11	Ibnu Fadhilah	✓	✓	✓	✓
12	Iyan Syafiqih	✓	I	I	✓
13	Kalila Rifda P. A	✓	I	I	✓
14	Kanza Ayu K	✓	✓	I	✓
15	Keysa Valentina	✓	✓	✓	✓
16	Nabhan Rasyiqul	✓	✓	I	✓
17	Pricilia Aurora A	✓	✓	✓	✓
18	Relita Desfiana	S	✓	I	✓
19	Syafiq Dwi F	✓	✓	✓	✓
20	Veranisya Juanda	✓	✓	✓	✓
21	Waldan Zahrin	✓	✓	✓	✓
22	Yzul Pradika R	✓	✓	✓	✓
23	Fina Rahma	✓	✓	✓	✓

Lampiran. 5 Daftar Nilai Harian IPAS Siswa

No	Nama	H1
1	Arkan Aofan P	65
2	Audy Mariza P	80
3	Azika Fahani	65
4	Danu Hermawan	65
5	Erlin Anindita	80
6	Fadilatul Wahyu H	65
7	Fais Stiyawan	65
8	Farhanah Syarifah	65
9	Hafidz Al Adri	65
10	Hani Naflah Z	65
11	Ibnu Fadhilah	65
12	Iyan Syafiqih	65
13	Kalila Rifda P. A	80
14	Kanza Ayu K	84
15	Keysa Valentina	65
16	Nabhan Rasyiqul	65
17	Pricilia Aurora A	70
18	Relita Desfiana	84
19	Syafiq Dwi F	65
20	Veranisya Juanda	65
21	Waldan Zahrin	70
22	Yzul Pradika R	70
23	Fina Rahma	70
Rata-rata		69,74

Lampiran. 6 Dokumentasi Pembelajaran



Gambar pembelajaran menggunakan *ice breaking*



Gambar pembelajaran menggunakan permainan ular tangga

Lampiran. 7 Output Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.909	20

Lampiran.8 Output Statistika Deskriptif Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	20	25	75	52.14	13.282
Posttest	20	65	100	86.81	12.105
Valid N (listwise)	20				

Lampiran.9 Output N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_score	20	.03	.13	.0782	.02554
NGain_persen	20	3.37	13.04	7.8189	2.55397
Valid N (listwise)	20				

Lampiran.10 Output Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.146	20	.200*	.968	20	.710
POSTTEST	.167	20	.144	.878	20	.016

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran.11 Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PRETEST POSTTEST

Efektifitas Penggunaan *Ice Breaking* Dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa

Nama Validator : Aziz Kurniawan, M.Pd.
 NIP/NIDN : 19911001 201903 1 013
 Instansi : UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
 Tanggal Pengisian : 9 Juni 2029

A. Pengantar

Pretest posttest ini akan digunakan untuk mengungkap "Efektifitas Penggunaan *Ice Breaking* Dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa" kelas IV MIM Panusupan. Melalui lembar validasi ini Bapak/Ibu dimohon memberikan tanggapan, ungkapan balik, dan penilaian terhadap butir pretest posttest yang dikembangkan. Terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator pretest posttest ini.

Peneliti,

Pinka Septiana (UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto)

B. Petunjuk

- Bapak/Ibu dimohon menentukan penilaian pada setiap butir pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom berskala sebagai berikut.
- Bapak/Ibu dimohon memberikan masukan dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian


Indikator	Butir Pertanyaan	Penilaian				Saran Perbaikan
		SR	R	TR	KR	
Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing.	1. Kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan bersifat budaya sebagai bagian dari pandangan hidup dan ilmu pengetahuan, disebut ... a. Kearifan lokal budaya b. Kebudayaan tradisional c. Budaya lokal d. Kebiasaan tradisional JAWABAN: A		✓			
	2. Kearifan lokal budaya memiliki ciri khas etika dan nilai budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi. Berikut ini yang bukan termasuk ciri-ciri kearifan lokal budaya adalah ... a. Memiliki kemampuan untuk mengendalikan					

Peserta didik dapat menentukan ciri-ciri tradisi kearifan lokal budaya berbasis olahraga (Pacu Jawi dan Perahu Sandeq)	<p>7. Pacu jawi adalah merupakan salah satu kearifan lokal budaya yang berbasis olahraga. Berikut ini yang merupakan ciri-ciri tradisi pacu jawi adalah ...</p> <p>a. Merupakan bentuk olahraga balapan kuda</p> <p>b. Ditemukan di daerah Semarang</p> <p>c. Ditemukan di daerah Madura dan Sumatra Barat</p> <p>d. Dilakukan sebagai festival untuk menyambut bulan puasa</p> <p>JAWABAN C</p>	✓					
	<p>8. Perhatikan pernyataan berikut ini.</p> <p>1) Menggunakan perahu tradisional tertua yang berumur 3.000 tahun</p> <p>2) Merupakan kearifan lokal berbasis olahraga</p> <p>3) Ditemukan di daerah Sulawesi Barat</p> <p>4) Merupakan kearifan lokal berbasis ritual keagamaan</p> <p>5) Ditemukan di daerah Madura dan Sumatra Barat</p> <p>Berdasarkan pernyataan diatas, yang merupakan ciri-ciri tradisi perahu sandeq ditunjukkan oleh nomor ...</p> <p>a. 1, 2, dan 5</p> <p>b. 1, 3, dan 5</p> <p>c. 1, 2, dan 3</p>	✓					

	<p>d. 3, 4 dan 5</p> <p>JAWABAN C</p>						
Peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan kearifan lokal budaya di Indonesia yang berbasis tradisi	<p>9. Kearifan lokal budaya di Indonesia dibagi menjadi beberapa macam. Dibawah ini yang termasuk contoh kearifan lokal budaya berbasis tradisi adalah ...</p> <p>a. Tradisi sekaten</p> <p>b. Tradisi pacuan kuda</p> <p>c. Tradisi annyorong lopi</p> <p>d. Tradisi kupatan</p> <p>JAWABAN C</p>	✓					
	<p>10. Tradisi annyorong lopi adalah tradisi kearifan lokal yang dilakukan untuk membawa perahu pinisi supaya menyentuh bibir pantai. Tradisi annyorong lopi berasal dari daerah ...</p> <p>a. Tanah Jawa</p> <p>b. Bulukumba</p> <p>c. Sumatra Barat</p> <p>d. Kalimantan</p> <p>JAWABAN B</p>	✓					


	<p>11. Tradisi memindahkan rumah panggung bugis adalah tradisi turun-temurun yang ada di daerah Sulawesi Barat. Tradisi tersebut dilakukan untuk ...</p> <p>a. Memakamkan mayit b. Menyucikan senjata c. Merayakan masa panen d. Mempertahankan bentuk rumah adat</p> <p>JAWABAN D</p>	✓				
<p>Peserta didik dapat memahami dan menyebutkan contoh-contoh kearifan lokal budaya di Indonesia yang berbasis ritual keagamaan (tradisi sekaten)</p>	<p>12. Kearifan lokal budaya ada yang berbasis ritual keagamaan contohnya seperti sekaten. Tradisi sekaten adalah tradisi yang diselenggarakan untuk memperingati hari kelahiran Nabi Muhammad Saw. Tradisi sekaten dilaksanakan pada setiap tanggal ...</p> <p>a. 6 sampai 10 Rabiulawal atau bulan Mulud b. 5 sampai 10 Rabiulawal atau bulan Mulud c. 6 sampai 11 Rabiulawal atau bulan Mulud d. 5 sampai 11 Rabiulawal atau bulan Mulud</p> <p>JAWABAN D</p>	✓				
<p>Peserta didik dapat mengetahui cara</p>	<p>13. Kebudayaan adalah warisan nenek moyang yang harus dilestarikan. Salah satu Upaya melestarikan budaya daerah adalah dengan ...</p>					

<p>melestarikan warisan budaya.</p>	<p>a. Mempelajari budaya dan adat daerah b. Melarang adanya kesenian daerah c. Mempelajari budaya asing yang lebih modern d. Mengejek teman yang memakai baju adat</p> <p>JAWABAN A</p>	✓				
	<p>14. Yoga adalah seorang anak yang suka sekali mencoba hal-hal baru. Meskipun demikian, ia tidak pernah berniat untuk mengubah kebudayaan yang telah ia pelajari selama ini dengan sesuatu yang baru ia temukan. Cara melestarikan budaya yang dilakukan Yoga tersebut adalah ...</p> <p>a. Tidak terpengaruh oleh trend asing b. Mengubah budaya tradisional menjadi budaya modern c. Terpengaruh kebudayaan asing d. Tidak mau mempelajari budaya</p> <p>JAWABAN A</p>	✓				
<p>Peserta didik dapat mengetahui manfaat warisan budaya dan</p>	<p>15. Budaya dan kearifan lokal sangat bermanfaat bagi lingkungan kita. Pernyataan berikut ini yang tidak termasuk fungsi kearifan lokal adalah ...</p> <p>a. Sebagai pengembang sumber daya manusia b. Sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan</p>					

kearifan lokal di lingkungannya.	c. Sebagai makna etika dan moral d. Sebagai sarana mempertinggi sikap kesukuan JAWABAN D	✓				
Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia.	16. Perhatikan pernyataan berikut. 1) Mengandung filosofi atau makna daerah 2) Menggunakan musik tradisional khas daerah 3) Menggunakan pakaian adat khas daerah Pernyataan diatas termasuk ciri-ciri yang ada pada ... a. Kesenian daerah c. Tarian daerah b. Lagu daerah d. Pakaian daerah JAWABAN C	✓				
	17. Perhatikan gambar dibawah ini. 					

	Untuk memperingati hari pendidikan, seluruh siswa MIM Panusupan diminta untuk melakukan upacara dengan memakai baju adat. Iyan dan Sari berniat untuk menyewa baju adat yang sama. Baju yang dipakai oleh Iyan dan Sari diatas merupakan baju adat dari daerah ... a. Jawa Tengah c. Sulawesi b. Kalimantan d. Maluku JAWABAN D	✓				
	18. Perhatikan seni pertunjukan berikut. 1) Ebeg 2) Wayang kulit 3) Ketoprak 4) Tayub 5) Lendruk Seni pertunjukan yang berasal dari Jawa Tengah ditunjukkan oleh nomor ... a. 1), 2), dan 5) b. 1), 3), dan 5) c. 1), 4), dan 5) d. 1), 2) dan 3)	✓				

	JAWABAN C					
7	<p>19. Pinka dan Pinki berasal dari daerah yang berbeda. Pinka berasal dari Jawa Tengah yang menggunakan Bahasa Jawa untuk berkomunikasi sehari-hari sedangkan Pinki berasal dari daerah Kalimantan yang menggunakan Bahasa Kenyah untuk berkomunikasi sehari-hari. Faktor yang menyebabkan adanya ragam budaya diantara Pinka dan Pinki adalah ...</p> <p>a. Pakaian daerah c. Rumah adat b. Bahasa daerah d. Kesenian daerah</p>	✓				
8	<p style="text-align: center;">JAWABAN B</p> <p>20. Tarian adat adalah tarian yang mengedepankan falsafah, budaya, dan kearifan lokal yang ada di setiap daerah. Salah satu contoh tarian adat adalah tarian yang dilakukan oleh puluhan orang secara melingkar dengan menyanyikan cak-cak-cak dengan terus berulang. Nama tarian adat yang dimaksud adalah ...</p> <p>a. Tari kecak c. Tari saman b. Tari piring d. Tari gambyong</p>	✓				
9	<p style="text-align: center;">JAWABAN A</p> <p>21. Setiap alat musik memiliki ciri khasnya masing-masing. Ada yang dimainkan dengan cara ditiup, ada yang dimainkan dengan cara digoyang dan ada yang dimainkan dengan</p>					

	<p>cara dipukul. Salah satu contoh alat musik daerah yang dimainkan dengan cara digoyangkan adalah ...</p> <p>a. Kolintang c. Tifa b. Angklung d. Rebana</p> <p style="text-align: center;">JAWABAN B</p>	✓				
	<p>22. Soleram soleram Soleram anak yang manis Penggalan syair diatas termasuk ke dalam lagu daerah yang berasal dari daerah ...</p> <p>a. Jambi c. Jakarta b. Balikpapan d. Riau</p> <p style="text-align: center;">JAWABAN D</p>	✓				
10	<p>23. Perhatikan gambar dibawah ini.</p> 					

	<p>Dalam rangka memperingati hari Kemerdekaan, MIM Panusupan mengadakan cara dengan meminta siswa-siswanya memakai pakaian adat. Pakaian adat yang dipakai oleh Dino dan Dini diatas merupakan pakaian adat dari daerah ...</p> <p>a. Minang c. Papua b. Lampung d. Maluku</p> <p>JAWABAN B</p>	✓					
11	<p>24. Pada saat memperingati hari Kemerdekaan Indonesia, MIM Panusupan mengadakan lomba nyanyi untuk seluruh siswa. Yoga menyanyikan lagu Injit-Injit Semut dan Yogi menyanyikan lagu Gundul Pacul. Berdasarkan penjelasan disamping faktor yang menyebabkan perbedaan ragam budaya diantara Yoga dan Yogi adalah ...</p> <p>a. Kesenian daerah c. Tarian daerah b. Lagu daerah d. Pakaian adat</p> <p>JAWABAN B</p>	✓					
12	<p>25. Keanekaragaman budaya di Indonesia sangatlah beragam. Contohnya seperti pakaian adat. Dibawah ini yang merupakan nama pakaian adat dari Jawa Tengah adalah ...</p> <p>a. Kebaya c. Payas alit b. Baju Aramasi d. Baju Seting</p> <p>JAWABAN A</p>	✓					

	<p>26. Mesat ngapung luhur jauh di awang-awang <i>Meberkeun jangjangan bangun taya karingrang</i> Penggalan syair diatas termasuk ke dalam lagu daerah yang berasal dari daerah Jawa Barat yang berjudul ...</p> <p>a. Injit-injit semut c. Soleram b. Manuk dadali d. Yamko rambe yamko</p> <p>JAWABAN B</p>	✓					
13	<p>27. Setiap alat musik memiliki ciri khasnya masing-masing. Ada yang dimainkan dengan cara ditiup, ada yang dimainkan dengan cara digoyang dan ada yang dimainkan dengan cara dipukul. Salah satu contoh alat musik daerah yang dimainkan dengan cara dipukul adalah ...</p> <p>a. Kolintang c. Tifa b. Angklung d. Suling</p> <p>JAWABAN A</p>	✓					
14	<p>Peserta didik dapat menentukan faktor yang menyebabkan</p> <p>28. Berikut yang bukan merupakan factor penyebab keberagaman yang ada di Indonesia adalah ...</p> <p>a. Kondisi alam c. Letak geografis b. Bahasa d. Pola hidup</p>	✓					

keberagaman di Indonesia.	JAWABAN D					
Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya.	<p>29. Pernyataan berikut yang termasuk sikap dalam menghargai keberagaman hidup di lingkungannya antara lain adalah ...</p> <p>a. Mengikuti budaya dan adat istiadat orang lain</p> <p>b. Menghormati suku dan agama orang lain</p> <p>c. Mengejek pakaian adat yang dipakai orang lain</p> <p>d. Mempelajari budaya asing yang lebih modern</p> <p>JAWABAN B</p>	✓				
	<p>30. Sari berasal dari Jawa sedangkan Rina berasal dari Kalimantan. Meskipun demikian, mereka berdua tetap berteman dengan rukun. Hal tersebut merupakan contoh bahwa Sari dan Rina memiliki sifat yang ...</p> <p>a. Menghargai keberagaman</p> <p>b. Mengejek keberagaman</p> <p>c. Suka mencemooh</p> <p>d. Suka berbuat jahat</p> <p>JAWABAN A</p>	✓				
	31. Perhatikan pernyataan berikut.					

Peserta didik dapat mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia.	<p>1) Memperkaya kebudayaan nasional</p> <p>2) Memisahkan kebudayaan</p> <p>3) Mempererat persaudaraan</p> <p>4) Memperkeruh suasana</p> <p>Berdasarkan pernyataan diatas yang bukan manfaat keberagaman budaya ditunjukkan oleh nomor ...</p> <p>a. 2 dan 4 c. 1 dan 4</p> <p>b. 2 dan 3 d. 1 dan 3</p> <p>JAWABAN C</p>	✓				
	<p>32. Di Indonesia terdapat banyak sekali tempat wisata contohnya seperti Taman Nasional Komodo. Selain wisata lokal, banyak juga wisata asing yang datang untuk mengunjungi wisata tersebut. Manfaat keberagaman budaya menurut penjelasan disamping yaitu ...</p> <p>a. Keberagaman budaya menjadi identitas di mata dunia</p> <p>b. Sebagai alat pamer</p> <p>c. Supaya bisa melihat komodo</p> <p>d. Untuk meningkatkan wisatawan yang datang</p> <p>JAWABAN A</p>	✓				

20	<p>37. Salah satu upaya yang dilakukan oleh masyarakat dalam melestarikan keberagaman budaya contohnya yaitu menyelesaikan konflik dengan cara yang akomodatif melalui mediasi, kompromi, dan adjudikasi. Maksud dari mediasi adalah ...</p> <p>a. Cara menyelesaikan masalah dengan melakukan perundingan untuk memperoleh petunjuk</p> <p>b. Cara menyelesaikan masalah dengan melakukan perundingan untuk memperoleh kesepakatan</p> <p>c. Cara menyelesaikan masalah dengan melakukan perundingan untuk memperoleh imbalan</p> <p>d. Cara menyelesaikan masalah dengan melakukan perundingan untuk memperoleh uang</p> <p>JAWABAN B</p>	✓					
	<p>38. Di Indonesia terdapat beragam sekali kebudayaan baik berupa pakaian adat, tradisi, kesenian ataupun senjata tradisional. Sikap kita sebagai warga sengara Indonesia yang baik dalam menyikapi keberagaman budaya yang ada yaitu ...</p> <p>a. Mengenalkan budaya asing</p> <p>b. Mempelajari trend asing</p> <p>c. Membanggakan budaya dari luar</p> <p>d. Ikut melestarikan kebudayaan yang ada</p>	✓					

21	<p>JAWABAN D</p> <p>39. Izul merupakan salah seorang siswa kelas IV di MIM Panusupan. Pada saat liburan kenaikan kelas, ia pergi ke Bali bersama dengan orang tuanya. Di sana ia melihat pertunjukan tari Legong. Setelah melihat pertunjukan itu, Izul merasa tertarik dan akhirnya ia mencari-cari kesenian lain yang ada di Bali. Berdasarkan cerita disamping cara melestarikan keberagaman budaya yang dilakukan Izul adalah dengan cara ...</p> <p>a. Sebagai aset bangsa</p> <p>b. Memperkeruh suasana antar masyarakat</p> <p>c. Mengenal dan mempelajari kebudayaan daerah</p> <p>d. Meningkatkan pendapatan negara</p> <p>JAWABAN C</p>	✓					
	<p>40. Perhatikan pernyataan dibawah ini.</p> <p>1) Membuat museum senjata tradisional</p> <p>2) Membuat museum batik</p> <p>3) Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga senjata tradisional</p> <p>4) Mengenalkan senjata tradisional pada generasi muda</p> <p>5) Mendukung pertunjukkan festival tari</p>	✓					

	<p>Berdasarkan pernyataan diatas yang termasuk cara melestarikan keberagaman budaya senjata tradisional ditunjukkan oleh nomor ...</p> <p>a. 1, 3 dan 5 c. 1, 2 dan 4</p> <p>b. 1, 2 dan 5 d. 1, 3 dan 4</p> <p>JAWABAN D</p>					
22	<p>41. Pada saat memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia MIM Panusupan mengadakan seni pertunjukkan seperti ketoprak dan ebeg. Anak-anak terlihat sangat antusias dan ketika sedang menonton seni pertunjukkan tersebut, guru sesekali menjelaskan tentang ketoprak dan ebeg. Berdasarkan hal tersebut, manfaat keberagaman budaya disamping yaitu ..</p> <p>a. Dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik</p> <p>b. Sebagai peningkatan pendapatan negara</p> <p>c. Sebagai ajang pameran</p> <p>d. Untuk mencari keuntungan</p> <p>JAWABAN A</p>	✓				
23	<p>42. Ganjar merupakan salah seorang guru di MIM Panusupan. Selain menjadi guru olahraga, kadang-kadang ia juga melatih kesenian daerah berupa angklung di sekolahnya. Berdasarkan penjelasan disamping sikap Ganjar adalah merupakan salah satu contoh melestarikan budaya dengan cara ...</p>					

	<p>a. Mengenalkan keberagaman budaya kepada generasi muda</p> <p>b. Mengembangkan keterampilan berbicara</p> <p>c. Mencari musuh</p> <p>d. Mengenalkan diri sebagai guru</p> <p>JAWABAN A</p>	✓				
	<p>43. Seni pertunjukan merupakan salah satu dari keberagaman budaya yang perlu dilestarikan. Ada banyak contoh seni kebudayaan seperti ketoprak dan ebeg. Cara untuk melestarikan seni pertunjukan diantaranya yaitu ...</p> <p>a. Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah, tidak mudah terpengaruh oleh budaya asing dan napak tilas kebudayaan</p> <p>b. Menumbuhkan rasa iri terhadap budaya sendiri sehingga lebih baik memilih budaya asing saja</p> <p>c. Mengikuti budaya asing yang sedang tren</p> <p>d. Napak tilas kebudayaan dan mengikuti tren asing</p> <p>JAWABAN A</p>	✓				
24	<p>44. Ada banyak upaya yang bisa dilakukan baik oleh masyarakat maupun oleh pemerintah untuk melestarikan keberagaman yang ada. Salah satu upaya yang dilakukan oleh masyarakat untuk melestarikan keberagaman adalah ...</p> <p>a. Mengembangkan rasa iri terhadap budaya lain</p>					

	b. Mengembangkan rasa nasionalisme c. Mengembangkan kesombongan dalam diri d. Memanfaatkan objek untuk kesenangan pribadi JAWABAN B	✓				
35	45. Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki keberagaman budaya. Keberagaman tersebut tentunya harus dilestarikan. Alasan keberagaman budaya harus dilestarikan adalah ... a. Karena ingin saja b. Karena budaya merupakan warisan leluhur yang tak ternilai harganya c. Karena disuruh oleh guru d. Karena budaya bisa untuk mainan JAWABAN B	✓				

D. Komentor Umum dan Saran

.....

.....

.....


.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen ini dinyatakan sebagai berikut. (Mohon beri tanda silang (x) pada nomor 1, 2 atau 3 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu).

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak digunakan

Purwokerto, 4 Juni 2024
 Validator



Azi2 Kurniawan, M.Pd.
 NIP. 1991001 201903 1 013

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PRETEST DAN POSTTEST

Efektifitas Penggunaan *Ice Breaking* Dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa

Nama Validator : Irma Dwi Tantri, M. Pa.
 NIP/NIDN : 19920326 201903 2 023
 Instansi : UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
 Tanggal Pengisian : 28 Juni 2024

A. Pengantar

Pretest posttest ini akan digunakan untuk mengungkap "Efektifitas Penggunaan *Ice Breaking* Dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa" kelas IV MIM Panusupan. Melalui lembar validasi ini Bapak/Ibu dimohon memberikan tanggapan, ungkapan balik, dan penilaian terhadap butir pretest posttest yang dikembangkan. Terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator pretest posttest ini.

Peneliti,

Pinka Septiana (UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto)

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon menentukan penilaian pada setiap butir pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom berskala sebagai berikut:

- 4 = Sangat Relevan
- 3 = Relevan
- 2 = Kurang Relevan
- 1 = Tidak Relevan

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan masukan dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Indikator	Butir Pertanyaan	Penilaian				Saran Perbaikan
		SR	R	KR	TR	
Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian keragaman budaya dan kearifan lokal daerah	1. Kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan bersifat budaya sebagai bagian dari pandangan hidup dan ilmu pengetahuan disebut ... a. Kearifan lokal budaya b. Kebudayaan tradisional c. Kebiasaan budaya lokal d. Kebiasaan tradisional JAWABAN : A		✓			

Peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri keragaman budaya dan kearifan lokal daerah	<p>2. Kearifan lokal budaya memiliki ciri khas etika dan nilai budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi. Berikut ini yang bukan termasuk ciri-ciri kearifan lokal budaya adalah ...</p> <p>a. Memiliki kemampuan untuk mengendalikan</p> <p>b. Mampu bertahan dari pengaruh budaya luar</p> <p>c. Mampu memperbesar masalah dengan orang asing</p> <p>d. Memiliki kemampuan mengakomodasi budaya luar</p> <p>JAWABAN : C</p>	✓				
Peserta didik dapat menentukan jenis-jenis kearifan lokal budaya	<p>3. Ada dua jenis kearifan lokal budaya yaitu kearifan lokal berwujud nyata dan kearifan lokal yang tidak berwujud. Kearifan lokal budaya yang berwujud nyata disebut juga dengan ...</p> <p>a. <i>Meaningful</i></p> <p>b. <i>Tangible</i></p> <p>c. <i>Intangible</i></p> <p>d. <i>Meaningless</i></p> <p>JAWABAN : B</p>	✓				

2	<p>4. Jenis kearifan lokal budaya terbagi menjadi dua. Nasihat, nyanyian, pantun atau cerita yang mengandung pelajaran hidup termasuk ke dalam jenis kearifan lokal budaya yang ...</p> <p>a. Tidak berwujud atau <i>intangible</i></p> <p>b. Tidak bermakna atau <i>meaningless</i></p> <p>c. Bermakna atau <i>meaningful</i></p> <p>d. Berwujud atau <i>tangible</i></p> <p>JAWABAN : D</p>	✓				
Peserta didik dapat menyebutkan contoh-contoh kearifan lokal budaya di Indonesia yang berbasis olahraga	<p>5. Perhatikan kearifan lokal budaya dibawah ini.</p> <p>1) Pacu jawi dan perahu sandeq</p> <p>2) Pacu jawi dan pacuan kuda gayo</p> <p>3) Pacuan kuda gayo dan tradisi kupatan</p> <p>4) Tradisi annyorong lopi dan perahu sandeq</p> <p>Kearifan lokal diatas yang berbasis olahraga ditunjukkan oleh nomor ...</p> <p>a. 1 dan 2 c. 3 dan 4</p> <p>b. 1 dan 3 d. 2 dan 3</p> <p>JAWABAN : A</p>	✓				


Peserta didik dapat menjelaskan kearifan lokal budaya di Indonesia yang berbasis olahraga (Perahu Sandeq)	<p>6. Tradisi ini dilakukan di daerah Sulawesi Barat sebagai festival kearifan lokal khas Indonesia dengan menggunakan perahu tradisional tertua yang berumur 3.000 tahun. Tradisi tersebut bernama ...</p> <p>a. Perahu Sandeq c. Annyorong Lopi b. Pacu Jawi d. Tumpek Landep</p> <p>JAWABAN : A</p>	✓					
Peserta didik dapat menentukan ciri-ciri tradisi kearifan lokal budaya berbasis olahraga (Pacu Jawi dan Perahu Sandeq)	<p>7. Pacu jawi adalah merupakan salah satu kearifan lokal budaya yang berbasis olahraga. Berikut ini yang merupakan ciri-ciri tradisi Pacu Jawi adalah ...</p> <p>a. Merupakan bentuk olahraga balapan kuda b. Ditemukan di daerah Semarang c. Ditemukan di daerah Madura dan Sumatra Barat d. Dilakukan sebagai festival untuk menyambut bulan puasa</p> <p>JAWABAN : C</p>	✓					
3	<p>8. Perhatikan pernyataan berikut ini.</p> <p>1) Menggunakan perahu tradisional tertua yang berumur 3.000 tahun 2) Merupakan kearifan lokal berbasis olahraga 3) Ditemukan di daerah Sulawesi Barat</p>	✓					

	<p>4) Merupakan kearifan lokal berbasis ritual keagamaan 5) Ditemukan di daerah Madura dan Sumatra Barat</p> <p>Berdasarkan pernyataan tersebut, yang merupakan ciri-ciri tradisi Perahu Sandeq ditunjukkan oleh nomor ...</p> <p>a. 2, 4 dan 5 b. 1, 3, dan 5 c. 1, 2, dan 3 d. 3, 4 dan 5</p> <p>JAWABAN : C</p>						
Peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan kearifan lokal budaya di Indonesia yang berbasis tradisi	<p>9. Kearifan lokal budaya di Indonesia dibagi menjadi beberapa macam. Dibawah ini yang termasuk contoh kearifan lokal budaya berbasis tradisi adalah ...</p> <p>a. Tradisi Sekaten b. Tradisi Pacuan Kuda c. Tradisi Annyorong Lopi d. Tradisi Kupataa</p> <p>JAWABAN : C</p>	✓					

10.	<p>Tradisi Annyorong Lopi adalah tradisi kearifan lokal yang dilakukan untuk membawa perahu pinisi supaya menentuhkan bibir pantai. Tradisi Annyorong Lopi berasal dari daerah ...</p> <p>a. Tanah Jawa b. Bulukumba c. Sumatra Barat d. Kalimantan</p> <p>JAWABAN : B</p>	✓			
	<p>11. Tradisi Memindahkan Rumah Panggung Bugis adalah tradisi turun-temurun yang ada di daerah Sulawesi Barat. Tradisi tersebut dilakukan untuk ...</p> <p>a. Membersihkan rumah adat b. Menyucikan rumah adat c. Merayakan dibangunnya rumah adat d. Mempertahankan bentuk rumah adat</p> <p>JAWABAN : D</p>	✓			
Peserta didik dapat memahami dan menyebutkan	12. Kearifan lokal budaya ada yang berbasis ritual keagamaan contohnya seperti Tradisi Sekaten. Tradisi Sekaten adalah tradisi yang diselenggarakan untuk memperingati hari	✓			


contoh-contoh kearifan lokal budaya di Indonesia yang berbasis ritual keagamaan (Tradisi Sekaten)	<p>kelahiran Nabi Muhammad SAW. Tradisi Sekaten dilaksanakan pada setiap bulan Rabiulawal atau bulan Mulud tanggal ...</p> <p>a. 6 sampai 10 b. 5 sampai 10 c. 6 sampai 11 d. 5 sampai 11</p> <p>JAWABAN : D</p>				
Peserta didik dapat mengetahui cara melestarikan warisan budaya	<p>13. Kebudayaan adalah warisan nenek moyang yang harus dilestarikan. Salah satu upaya melestarikan budaya daerah adalah dengan ...</p> <p>a. Mempelajari budaya dan adat daerah b. Mempelajari budaya dengan sombong c. Mempelajari budaya asing yang lebih modern d. Mempelajari adat dan mengubahnya sesuai keinginan</p> <p>JAWABAN : A</p>	✓			
b	<p>14. Yoga adalah seorang anak yang suka sekali mencoba hal-hal baru termasuk mempelajari kebudayaan daerah yang ada di sekitarnya. Jika ada sesuatu yang masih belum ia ketahui, ia selalu pergi ke perpustakaan sekolah untuk mencari buku tentang kebudayaan daerah tersebut. Cara melestarikan budaya yang dilakukan Yoga tersebut adalah ...</p>	✓			

	<p>a. Mempelajari budaya dengan banyak cara b. Mempelajari dan mengubah budaya yang ada c. Mempelajari budaya karena ingin d. Mempelajari budaya dengan cara memamerkannya</p> <p>JAWABAN : A</p>						
<p>Peserta didik dapat mengetahui manfaat warisan budaya dan kearifan lokal di lingkungannya</p>	<p>15. Budaya dan kearifan lokal sangat bermanfaat bagi lingkungan kita. Pernyataan berikut ini yang tidak termasuk fungsi kearifan lokal adalah ...</p> <p>a. Sebagai pengembang sumber daya manusia b. Sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan c. Sebagai makna etika dan moral d. Sebagai sarana mempertinggi sikap kesukuan</p> <p>JAWABAN : D</p>	✓					
<p>Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia</p>	<p>16. Perhatikan pernyataan berikut.</p> <p>1) Mengandung filosofi atau makna daerah 2) Menggunakan musik tradisional khas daerah 3) Menggunakan pakaian adat khas daerah</p> <p>Pernyataan berikut termasuk ciri-ciri yang ada pada ...</p> <p>a. Kesenian daerah c. Tarian daerah</p>		✓				

	<p>b. Lagu daerah d. Pakaian daerah</p> <p>JAWABAN : C</p>						
	<p>17. Perhatikan gambar berikut ini.</p>  <p>Untuk memperingati hari pendidikan, seluruh siswa MIM Panusupan diminta untuk melakukan upacara dengan memakai baju adat. Iyan dan Sari berniat untuk menyewa baju adat yang sama. Baju yang dipakai oleh Iyan dan Sari tersebut merupakan baju adat dari daerah ...</p> <p>a. Jawa Tengah c. Sulawesi b. Kalimantan d. Maluku</p> <p>JAWABAN : D</p>		✓				
	<p>18. Perhatikan seni pertunjukan berikut.</p> <p>1) Ebeg 2) Wayang kulit</p>		✓				

	<p>3) Ketoprak 4) Tayub 5) Lendruk</p> <p>Seni pertunjukan yang berasal dari Jawa Tengah ditunjukkan oleh nomor ...</p> <p>a. 2), 3), dan 5) b. 3), 4), dan 5) c. 1), 4), dan 5) d. 1), 2) dan 5)</p> <p>JAWABAN : C</p>					
7	<p>19. Pinka dan Pinki berasal dari daerah yang berbeda. Pinka berasal dari Jawa Tengah yang menggunakan Bahasa Jawa untuk berkomunikasi sehari-hari sedangkan Pinki berasal dari daerah Kalimantan yang menggunakan Bahasa Kenyah untuk berkomunikasi sehari-hari. Faktor yang menyebabkan adanya ragam budaya di antara Pinka dan Pinki adalah ...</p> <p>a. Pakaian daerah c. Rumah adat b. Bahasa daerah d. Kesenian daerah</p> <p>JAWABAN : B</p>	✓				
8	<p>20. Tarian adat adalah tarian yang mengedepankan falsafah, budaya, dan kearifan lokal yang ada di setiap daerah. Salah satu contoh tarian adat adalah tarian yang dilakukan oleh</p>	✓				

	<p>puluhan orang secara melingkar dengan menyanyikan cak-cak-cak dengan terus berulang. Nama tarian adat yang dimaksud adalah ...</p> <p>a. Tari Kecak c. Tari Saman b. Tari Piring d. Tari Gambyong</p> <p>JAWABAN : A</p>					
9	<p>21. Setiap alat musik memiliki ciri khasnya masing-masing. Ada yang dimainkan dengan cara ditiup, ada yang dimainkan dengan cara digoyang dan ada yang dimainkan dengan cara dipukul. Salah satu contoh alat musik daerah yang dimainkan dengan cara digoyangkan adalah ...</p> <p>a. Kolintang c. Tifa b. Angklung d. Rebana</p> <p>JAWABAN : B</p>	✓				
10	<p>22. <i>Soleram soleram</i> <i>Seoleram anak yang manis</i> Penggalan syair tersebut merupakan syair lagu daerah yang berasal dari daerah ...</p> <p>a. Jambi c. Jakarta b. Balikpapan d. Riau</p> <p>JAWABAN : D</p>	✓				
	<p>23. Perhatikan gambar berikut ini.</p>					

	 <p>Dalam rangka memperingati hari Kemerdekaan, MIM Panusupan mengadakan acara dengan meminta siswa-siswanya memakai pakaian adat. Pakaian adat yang dipakai oleh Dino dan Dini tersebut merupakan pakaian adat dari daerah ...</p> <p>a. Minang c. Papua b. Lampung d. Maluku</p> <p>JAWABAN : B</p>	✓				
11	<p>24. Pada saat memperingati hari Kemerdekaan Indonesia, MIM Panusupan mengadakan lomba menyanyi untuk seluruh siswa. Yoga menyanyikan lagu Injit-Injit Semut dan Yogi menyanyikan lagu Gundul Pacul. Berdasarkan penjelasan disamping faktor yang menyebabkan perbedaan ragam budaya di antara Yoga dan Yogi adalah ...</p> <p>a. Kesenian daerah c. Tarian daerah b. Lagu daerah d. Pakaian adat</p>	✓				

12	<p>JAWABAN : B</p> <p>25. Keanekaragaman budaya di Indonesia sangatlah beragam. Contohnya seperti pakaian adat. Dibawah ini yang merupakan nama pakaian adat dari Jawa Tengah adalah ...</p> <p>a. Kebaya c. Payas alit b. Baju Aramasi d. Baju Seting</p> <p>JAWABAN : A</p>	✓				
	<p>26. <i>Mesat ngapung luhur jauh di awang-awang</i> <i>Meberkeun jangiangna bangun taya karingrang</i> Penggalan syair tersebut merupakan syair lagu daerah yang berasal dari daerah Jawa Barat yang berjudul ...</p> <p>a. Injit-injit semut c. Soleram b. Manuk dadali d. Yamko rambe yamko</p> <p>JAWABAN : B</p>	✓				
13	<p>27. Setiap alat musik memiliki ciri khasnya masing-masing. Ada yang dimainkan dengan cara ditiup, ada yang dimainkan dengan cara digoyang dan ada yang dimainkan dengan cara dipukul. Salah satu contoh alat musik daerah yang dimainkan dengan cara dipukul adalah ...</p> <p>a. Kolintang c. Tifa</p>	✓				

	b. Angklung d. Suling JAWABAN : A						
Peserta didik dapat menentukan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia	28. Berikut yang bukan merupakan faktor penyebab keberagaman yang ada di Indonesia adalah ... a. Kondisi alam b. Bahasa c. Letak geografis d. Pola hidup JAWABAN : D	✓					
Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	29. Pernyataan berikut yang termasuk sikap dalam menghargai keberagaman hidup di lingkungannya antara lain adalah ... a. Mengikuti budaya dan adat istiadat orang lain b. Menghormati suku dan agama orang lain c. Merasa pakaian adatnya paling baik d. Mempelajari budaya asing yang lebih modern JAWABAN : B		✓				
	30. Sari berasal dari Jawa sedangkan Rina berasal dari Kalimantan. Mereka berasal dari daerah yang berbeda. Meskipun demikian, mereka berdua tetap berteman dengan rukun. Hal tersebut merupakan contoh bahwa Sari dan Rina memiliki sifat yang ... a. Menghargai keberagaman		✓				

	b. Mengejek keberagaman c. Mementingkan diri sendiri mencemooh d. Menyukai daerah teman JAWABAN : A						
Peserta didik dapat mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia	31. Perhatikan pernyataan berikut. 1) Memperkaya kebudayaan nasional 2) Memisahkan kebudayaan 3) Mempererat persaudaraan 4) Memperkeruh suasana Berdasarkan pernyataan tersebut yang bukan manfaat keberagaman budaya ditunjukkan oleh nomor ... a. 2 dan 4 b. 2 dan 3 c. 1 dan 4 d. 1 dan 3 JAWABAN : C	✓					
	32. Di Indonesia terdapat banyak sekali tempat wisata contohnya seperti Taman Nasional Komodo. Selain wisata lokal, banyak juga wisatawan asing yang datang untuk mengunjungi wisata tersebut. Manfaat keberagaman budaya menurut penjelasan tersebut yaitu ...		✓				

	<p>a. Keberagaman budaya menjadi identitas di mata dunia</p> <p>b. Sebagai alat pamer</p> <p>c. Supaya bisa melihat komodo</p> <p>d. Untuk membuat wisatawan senang jalan-jalan</p> <p>JAWABAN : A</p>					
18	<p>33. Setiap hari Minggu, Ganjar dan Septi selalu pergi ke sanggar bersama untuk belajar memainkan alat musik tradisional. Ganjar suka memainkan alat musik angklung sedangkan Septi lebih suka memainkan alat musik kolintang. Meskipun demikian mereka berdua tetap rukun. Manfaat keberagaman budaya tersebut adalah ...</p> <p>a. Meningkatkan rasa permusuhan</p> <p>b. Meningkatkan rasa menghargai perbedaan</p> <p>c. Membuat suasana menjadi canggung</p> <p>d. Meningkatkan sikap sombong</p> <p>JAWABAN : B</p>	✓				
	<p>34. Di Indonesia terdapat banyak sekali keberagaman. Berikut ini yang merupakan manfaat keberagaman adalah ...</p> <p>a. Sumber untuk memperbanyak musuh</p> <p>b. Membuat masalah dengan orang lain</p> <p>c. Bisa dijadikan sebagai alasan untuk sombong</p>	✓				

	<p>d. Bisa menjadi tempat wisata</p> <p>JAWABAN : D</p>					
Peserta didik dapat mendeskripsikan dan menerapkan cara melestarikan kebudayaan Indonesia	<p>35. Ada banyak sekali upaya yang bisa dilakukan baik oleh masyarakat maupun pemerintah untuk melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh pemerintah contohnya adalah ...</p> <p>a. Supermasi atau kekuasaan hukum</p> <p>b. Menyelesaikan permusuhan dengan adil</p> <p>c. Menyediakan tempat mengembangkan budaya</p> <p>d. Mengembangkan kekayaan budaya Indonesia di ranah internasional</p> <p>JAWABAN : D</p>	✓				
	<p>36. Perhatikan pernyataan berikut.</p> <p>1) Merupakan identitas Bangsa Indonesia</p> <p>2) Merupakan warisan leluhur yang tak ternilai harganya</p> <p>3) Merupakan warisan yang bisa dibeli</p> <p>4) Sebagai bentuk penghargaan dan penghormatan terhadap leluhur</p> <p>5) Sebagai bentuk hiburan saja</p> <p>Pernyataan tersebut yang bukan merupakan alasan bahwa budaya harus dilestarikan ditunjukkan oleh nomor ...</p>	✓				

	<p>Berdasarkan pernyataan diatas yang termasuk cara melestarikan keberagaman budaya senjata tradisional ditunjukkan oleh nomor ...</p> <p>a. 2, 3 dan 5 c. 3, 4 dan 5 b. 2, 4 dan 5 d. 1, 3 dan 4</p> <p>JAWABAN : D</p>					
22	<p>41. Pada saat memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia MIM Panusupan mengadakan seni pertunjukkan seperti ketoprak dan ebeg. Anak-anak terlihat sangat antusias ketika sedang menonton seni pertunjukkan tersebut. Manfaat pertunjukan kesenian budaya daerah tersebut yaitu ..</p> <p>a. Dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik b. Dapat dijadikan sebagai peningkatan pendapatan negara c. Dapat dijadikan sebagai ajang pameran ke orang lain d. Dapat dijadikan sarana untuk mencari keuntungan</p> <p>JAWABAN : A</p>		✓			
23	<p>42. Pak Ganjar merupakan salah seorang guru di MIM Panusupan. Selain menjadi guru olahraga, kadang-kadang ia juga melatih kesenian musik daerah berupa angklung di sekolahnya. Berdasarkan penjelasan tersebut sikap Pak Ganjar adalah merupakan salah satu contoh melestarikan budaya dengan cara ...</p> <p>a. Mengenalkan keberagaman budaya kepada generasi muda</p>		✓			

	<p>b. Mengembangkan keterampilan berbicara c. Memperbanyak kenalan untuk dijadikan musuh d. Mengenalkan diri sebagai guru yang mengajar kesenian</p> <p>JAWABAN : A</p>					
	<p>43. Seni pertunjukan merupakan salah satu dari keberagaman budaya yang perlu dilestarikan. Ada banyak contoh seni kebudayaan seperti ketoprak dan ebeg. Cara untuk melestarikan seni pertunjukan di antaranya yaitu ...</p> <p>a. Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah, tidak mudah terpengaruh oleh budaya asing dan napak tilas kebudayaan b. Menumbuhkan rasa iri terhadap budaya sendiri sehingga lebih baik memilih budaya asing saja c. Mengikuti budaya asing yang sedang tren sehingga budaya adat terlihat menjadi lebih modern d. Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya, napak tilas kebudayaan dan mengikuti tren asing yang ada</p> <p>JAWABAN : A</p>		✓			
26	<p>44. Ada banyak upaya yang bisa dilakukan baik oleh masyarakat maupun oleh pemerintah untuk melestarikan keberagaman yang ada. Salah satu upaya yang dilakukan oleh masyarakat untuk melestarikan keberagaman adalah ...</p>		✓			

	a. Mengembangkan rasa iri terhadap budaya lain b. Mengembangkan rasa nasionalisme c. Mengembangkan kesombongan dalam diri d. Memanfaatkan objek untuk kesenangan pribadi JAWABAN : B					
25	45. Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki keberagaman budaya. Keberagaman tersebut tentunya harus dilestarikan. Alasan keberagaman budaya harus dilestarikan adalah ... a. Karena merasa ingin melestarikan budaya yang ada saja b. Karena budaya merupakan warisan leluhur yang tak ternilai harganya c. Karena disuruh oleh guru setelah mempelajari mata pelajaran IPAS d. Karena budaya bisa digunakan untuk mainan yang menyenangkan JAWABAN : B		✓			

D. Komentar Umum dan Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen ini dinyatakan sebagai berikut. (Mohon beri tanda silang (x) pada nomor 1, 2 atau 3 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu).

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak digunakan

Purwokerto, 28 Juni 2024
 Validator

Irma Dwi Tanti, M.Pd.
 NIP. 19920326 201903 2 023

Lampiran.12 Surat Keterangan Observasi Pendahuluan



MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH PANUSUPAN
STATUS : TERAKREDITASI B

Alamat : Jl.Raya ardi Lawet Km 3 Rt 03 Rw 02 Panusupan, Rembang, Purbalingga ☎ 53356

SURAT KETERANGAN
Nomor : MI.636/011/III/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MI Muhammadiyah Panusupan Kec.Rembang Kab.Purbalingga menerangkan bahwa :

Nama : Pinka Septiana
Nomor Induk Mahasiswa : 2017405115
Tempat, tanggal lahir : Purbalingga, 9 September 2001
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri UIN Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
Semester : VIII

Telah benar-benar sudah melakukan **Observasi Pendahuluan** dari tanggal 19 Februari 2024 sampai tanggal 6 maret 2024 di MI Muhammadiyah Panusupan dengan judul penelitian : **Efektivitas Penggunaan Ice Breaking dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa.**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Penusupan, 22 Maret 2024

Kepala Madrasah

Suswati, S.Pd.AUD.

Lampiran.13 Surat Keterangan Sudah Penelitian



**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH PANUSUPAN
STATUS : TERAKREDITASI B**

Alamat : Jl.Raya ardi Lawet Km 3 Rt 03 Rw 02 Panusupan, Rembang, Purbalingga 53356

SURAT KETERANGAN

Nomor : ML.636/034/VIII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Suswati, S.Pd,AUD
NBM : 1219835
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : Pinka Septiana
Nomor Induk Mahasiswa : 2017405115
Tempat, tanggal lahir : Purbalingga, 9 September 2001
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri UIN Kiai Haji Saifuddin Zuhri
Purwokerto

Benar-benar telah melakukan observasi/riset/penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : **Efektivitas Penggunaan Ice Breaking dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa.** Pada tanggal 15 Juli 2024 – 12 Agustus 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Penusupan, 14 Agustus 2024

Kepala Madrasah

Suswati, S.Pd.AUD.

Lampiran.14 Surat Keterangan Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
No. 1885/Un.19/Koor.PGMI/PP.05.3/4/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Koordinator Prodi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul:

Efektivitas Penggunaan Ice Breaking dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Pinka Septiana
NIM : 2017405115
Prodi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Kamis, 29 April 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 29 April 2024

Mengetahui,
Koordinator Prodi



Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I.
NIP. 198912052019031011

Lampiran.15 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURATKETERANGAN No.2911/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/7/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Pinka Septiana
N I M : 2017405115
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Jum'at, 5 Juli 2024
Nilai : 78 (B+)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 05 Juli 2024

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Prof. Dr. Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

Lampiran.16 Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Pinka Septiana
NIM : 2017405115
Jurusan/Prodi : FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Pembimbing : Dr. Siti Sarah M.Pd
Judul : Efektivitas Penggunaan *Ice Breaking* dan Permainan Ular Tangga
Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Rabu, 8-5-24	Menyusun instrumen penelitian		
2.	Selasa, 14-5-24	Membuat soal		
3.	Jumat, 17-5-24	Revisi soal		
4.	Senin, 20-5-24	Menyusun lembar validasi instrumen		
5.	Jumat, 31-5-24	Revisi lembar validasi instrumen		
6.	Senin, 3-6-24	Validasi instrumen penelitian		
7.	Kamis, 13-6-24	Data penelitian		
8.	Selasa, 2-8-24	Revisi BAB I		
9.	Rabu, 3-8-24	Revisi BAB II dan BAB III		
10.	Kamis, 8-8-24	Menyusun BAB IV		
11.	Senin, 12-8-24	Revisi teknik analitis data		
12.	Kamis, 15-8-24	Revisi BAB IV dan BAB V		
13.	Selasa, 20-8-24	Revisi penulisan dan plagiarisme		
14.	Jumat, 30-8-24	Revisi keseluruhan skripsi		
Dst.	Senin, 2-9-24	ACC		

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 2 September 2024
Dosen Pembimbing

Dr. Siti Sarah M.Pd
NIP. 19820525 202012 2 001

Lampiran.17 Surat Wakaf Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN
NPP: 3302272F1000001**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-4258/Un.19/K.Pus/PP.08.1/8/2024

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : PINKA SEPTIANA
NIM : 2017405115
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PGMI

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 15 Agustus 2024



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

Lampiran. 18 Sertifikat BTA PPI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.ainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/19622/17/2020

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : PINKA SEPTIANA
NIM : 2017405115

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

Tes Tulis : 86
Tartil : 74
Imla' : 73
Praktek : 78
Nilai Tahfidz : 75



Purwokerto, 17 Okt 2020



Lampiran.20 Sertifikat KKN





LPPM
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0361/K.LPPM/KKN.53/03/2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **PINKA SEPTIANA**
NIM : **2017405115**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-53 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **89 (A)**.





Certificate Validation

Lampiran.21 Sertifikat PPL



Dipindai dengan CamScanner



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Saya Pinka Septiana, lahir di Purbalingga pada tanggal 9 September 2001. Riwayat pendidikan saya yaitu saya telah menyelesaikan pendidikan di TK RA Diponegoro Pekiringan, SD Negeri 2 Pekiringan, MTs Negeri 1 Purbalingga, dan SMA Maarif Karangmoncol. Selama pendidikan saya aktif pada ekstrakurikuler pramuka, PMR, dan KIR. Saya tinggal di Desa Pekiringan RT 02 RW 04 Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos 53355. Saya pernah menjadi santriwati di Pondok Pesantren Darul Abror. Saya menempuh pendidikan S1 di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

