

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF GAMMA AI  
TERHADAP PEMAHAMAN MATERI GOTONG ROYONG PADA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS  
IV SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh**

**AULIA THESA  
2002090231**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umusu.ac.id> E-mail: [fkip@umusu.ac.id](mailto:fkip@umusu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Mei 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Aulia Thesa  
NPM : 2002090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Gamma AI Terhadap Pemahaman Materi Gotong Royong pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Jurnal  
(  ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit.

3. Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Aulia Thesa  
NPM : 2002090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Gama AI terhadap Pemahaman Materi Gotong Royong pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan

Medan, 2025

Disetujui oleh:  
Pembimbing

  
Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan  
  
Dra. Hj. Syamsiyungrita, M.Pd.

Ketua Program Studi

  
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Aulia Thesa  
NPM : 2002090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Gama AI terhadap Pemahaman Materi Gotong Royong pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan

| Tanggal  | Materi Bimbingan  | Paraf |
|----------|---|-------|
| 14/01/25 | Bimbingan memastikan kesiapan isi skripsi.                    |       |
| 17/01/25 | Bimbingan menambatkan kapian teori pada bab 2 sebagai subbab. |       |
| 22/01/25 | Memastikan data metode pada bab 3.                            |       |
| 24/01/25 | Cek data hasil penelitian.                                    |       |
| 26/01/25 | Menambatkan pembahasan pada bab 4.                            |       |
| 28/01/25 | Mengumpulkan hasil penelitian.                                |       |
| 29/01/25 | Acc Sidang  |       |
| 30/01/25 | Bimbingan untuk persiapan sidang dan Acc                      |       |

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 2025  
Dosen Pembimbing

Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Aulia Thesa  
NPM : 2002090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Gamma AI Terhadap Pemahaman Materi Gontong Royong Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan"** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



Aulia Thesa  
NPM. 2002090231

Unggul | Cerdas | Terpercaya

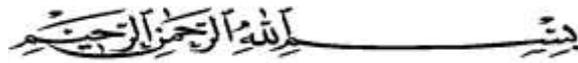
## ABSTRAK

**Aulia Thesa. 2002090231. Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Gamma AI Terhadap Pemahaman Materi Gotong Royong Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sudah sejauh manakah pemahaman materi gotong royong pada pendidikan siswa kelas IV SD serta untuk mengetahui apakah metode pembelajarana yang diberikan guru selama ini sudah efektif ataukah justru sebaliknya dan guna membandingkan metode pembelajaran konvensional dengan metode pembelajaran menggunakan media interaktif Gamma AI untuk mengetahui metode manakah yang lebih efektif. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang di mana Dengan menggunakan teknik simple random sampling dengan mengambil dua kelas di mana satu kelas menjadi kelas kontrol dan satu kelasnya menjadi kelas eksperimen dengan Populasi Siswa sebanyak 28 siswa untuk kelas kontrol dan 28 siswa untuk kelas eksperimen. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan uji hipotesis yang dipakai pada penelitian ini yang di mana hasil penelitiannya yaitu bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara metode pembelajaran dengan penggunaan media interaktif Gamma AI yang diberikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional yang diberikan pada kelas kontrol. Dengan hasil analisis uji hipotesis memakai uji Independent Sampel T Test yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terdapat pada taraf sig  $<0,05$ , yaitu  $0,023 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif Gamma AI dimana pembelajaran pendidikan pancasila dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut. Penggunaan media interaktif Gamma AI pada dasarnya sangat efektif digunakan sebagai metode pembelajaran guna meningkatkan pemahaman materi pada siswa, dibandingkan dengan metode konvensional yang selama ini digunakan oleh para guru yang pada penelitian mendapatkan hasil yang kurang efektif.

***Kata Kunci:*** Media Gamma AI, Pemahaman, Pancasila.

## KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat, nikmat dan hidayah-Nya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif (Gamma AI) terhadap Pemahaman Materi Gotong Royong Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan". Tidak lupa sholawat beriringan salam penulis hadiahkan kepada junjungan kita Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita kepada kemuliaan menuju ilmu pengetahuan.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwasannya masih banyak kesulitan yang dihadapi, yang penulis kerjakan sendiri meskipun jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada : kedua orang tua penulis yaitu: Bapak/Ibu Jafrizal & Elda Ningsih yang tidak henti-hentinya untuk terus mendoakan penulis, terima kasih telah berkorban dan berjuang keras mendukung penulis hingga sampai pada titik ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**, selaku sekretaris kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Dr. Phil. Irfan Dahnial, M.Pd**, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh **Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**, yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.
9. Kepada kepala **Sekolah SD Muhammadiyah 07 Medan**, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian guna untuk menyelesaikan tugas akhir semester.
10. Kepada diri sendiri yang telah berjuang dari rasa malas yang selalu mengganggu pada saat penyusunan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoi. Aamiin ya rabbal ‘alamin.

Wassallmu’alaikum warahmatullahi wabarakatu.

Medan, 2025

penulis

**Aulia Thesa**

**NPM2002090231**

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                   | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                             | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                | <b>iii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                              | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                             | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                           | <b>viii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                         | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang Masalah.....                       | 1           |
| 1.2. Identifikasi Masalah.....                         | 11          |
| 1.3. Batasa Masalah .....                              | 11          |
| 1.4. Rumusan Masalah.....                              | 11          |
| 1.5. Tujuan Masalah .....                              | 12          |
| 1.6. Manfaat Penelitian .....                          | 13          |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                   | <b>15</b>   |
| 2.1. Kerangka Teoritis .....                           | 15          |
| 2.1.1 Pengertian Media Interaktif .....                | 15          |
| 2.1.2. Jenis – Jenis Media Interaktif .....            | 16          |
| 2.1.3. Manfaat Media Interaktif .....                  | 18          |
| 2.1.4. Ciri-Ciri Media Interaktif .....                | 18          |
| 2.1.5. Tahap – Tahan Penggunaan Media Interaktif ..... | 18          |
| 2.1.6. Kelebihan Dan Kekurangan Media Interaktif ..... | 19          |
| 2.1.7. Pengertian Gamma AI .....                       | 21          |
| 2.2. Penelitian Ynag Relavan .....                     | 28          |
| 2.3. Kerangka Konseptual .....                         | 31          |
| 2.4. Hipotesis .....                                   | 33          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                 | <b>34</b>   |
| 3.1. Pendekatan Penelitian .....                       | 34          |
| 3.2. Lokasi dan Waktu Peneltian .....                  | 36          |
| 3.3. Populasi dan Sampel .....                         | 37          |
| 3.3.1. Populasi .....                                  | 37          |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.3.2. Sampel .....                              | 38        |
| 3.3.3. Variabel dan Penelitian .....             | 39        |
| 3.3.4. Instrumen .....                           | 40        |
| 3.3.5. Teknik Analisi Data .....                 | 45        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>         | <b>51</b> |
| 4.1. Deskripsi dan Hasil Penelitian .....        | 51        |
| 4.1.1. Analisi Instrumen Penelitian .....        | 51        |
| 4.1.2. Uji dan Validitas Tes .....               | 51        |
| 4.1.3. Uji Realibilitas .....                    | 53        |
| 4.1.4. Uji Tingkat Kesukaran .....               | 54        |
| 4.1.5. Uji Daya Pembeda Tes .....                | 55        |
| 4.2. Hasil Analisi Data Penelitian .....         | 56        |
| 4.2.1. Data Hasil Belajar .....                  | 57        |
| 4.2.2. Uji Normalitas .....                      | 58        |
| 4.2.3. Uji Homogenitas .....                     | 59        |
| 4.2.4. Data N-Gain Kemampuan Hasil Belajar ..... | 61        |
| 4.3. Pembahasan Penelitian .....                 | 62        |
| <b>BAB IV PENUTUP .....</b>                      | <b>69</b> |
| 5.1. Kesimpulan .....                            | 69        |
| 5.2. Saran .....                                 | 70        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                      | <b>72</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                            | <b>76</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Desain Penelitian pretest dan posttest .....                             | 35 |
| Tabel 3.2 Rancangan Kegiatan dan Waktu Penelitian .....                            | 37 |
| Tabel 3.3 Daftar populasi Siswa-Siswi Kelas IV A SD<br>Muhammadiyah 07 Medan ..... | 38 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Pretest dan Posttest .....                           | 41 |
| Tabel 3.5 Bentuk Tes Soal.....   | 43 |
| Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Instrumen penelitian .....                            | 43 |
| Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....                                 | 52 |
| Tabel 4.2. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Tes .....                            | 53 |
| Tabel 4.3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes .....                              | 54 |
| Tabel 4.4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes .....                         | 55 |
| Tabel 4.5. Hasil Uji Daya Beda Instrumen Tes.....                                  | 56 |
| Tabel 4.6. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen .....         | 57 |
| Tabel 4.7. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen.....         | 59 |
| Tabel 4.8. Uji N-Gain Hasil Belajar .....  | 59 |
| Tabel 4.9. N-Gain Kelas Siswa .....  | 60 |
| Tabel 4.10. Uji Hipotesis Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen.....          | 62 |
| Tabel 4.11 Nilai Uji Siswa .....   | 64 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual..... | 32 |
|---|----|

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| <b>Lampiran 1.</b> Modul kurikulum Merdeka Kelas Eksperimen..... | 77  |
| <b>Lampiran 2.</b> Modul kurikulum Merdeka Kelas Kontrol .....   | 81  |
| <b>Lampiran 3.</b> Lembar Observasi Kelas A.....                 | 86  |
| <b>Lampiran 4.</b> Lembar Observasi Kelas B .....                | 88  |
| <b>Lampiran 5.</b> Uji Validitas .....                           | 92  |
| <b>Lampiran 6.</b> Uji Reliabilitas .....                        | 95  |
| <b>Lampiran 7.</b> Uji Tingkat Kesukaran Soal.....               | 99  |
| <b>Lampiran 8.</b> Uji Tingkat Daya Pembeda Soal.....            | 102 |
| <b>Lampiran 9.</b> Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..... | 105 |
| <b>Lampiran 10.</b> Uji N-Gain Kelas Kontrol.....                | 106 |
| <b>Lampiran 11.</b> Uji N-Gain Kelas Eksperimen .....            | 108 |
| <b>Lampiran 12.</b> Uji Normalitas .....                         | 110 |
| <b>Lampiran 13.</b> Uji Homogenitas .....                        | 110 |
| <b>Lampiran 14.</b> Uji Hipotesis .....                          | 111 |
| <b>Lampiran 15.</b> Dokumentasi .....                            | 112 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memperoleh sebuah pengetahuan dan keterampilan serta mengembangkan potensi, mental dan fisik, pendidikan dapat di akses dan fleksibel dengan adanya tempat pendidikan seperti sekolah. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia (Sukma & Handayani, 2022). Peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan melalui lembaga-lembaga atau instansinstasi pendidikan, salah satu lembaga pendidikan formal yaitu sekolah (Sukma & Handayani, 2022).

Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut perlu ditempuh oleh setiap individu tersebut, salah satunya mengikuti pendidikan formal. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa lembaga pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi (Nugraha et al., 2021). Pendidikan juga dapat diartikan secara umum sebagai suatu usaha dan proses pembentukan budi-pekerti dan akhlak-iman manusia secara sistematis, baik aspek normatifnya yaitu etika, kesusilaan dan toleransi.

Jadi, meskipun pendidikan terutama dalam ranah afektif juga berdimensi kognitif dan psikomotor, maupun aspek ekspresifnya yaitu kegairahan,

kesungguhan dan ketekunan, maupun aspek normatifnya yaitu etika, kesusilaan dan toleransi (Abdulatif & Dewi, 2021).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”(Azura & Yudhyrta, 2020). Di Indonesia, pendidikan dimulai daritingkat sekolah dasar. Pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan siswa.

Menurut Ki Hajar Dewantara "Pendidikan merupakan salat satu upaya untuk menanamkan nilai-nilai spiritual yang ada dalam kehidupan berbudaya kepada setiap generasi baru, tidak hanya bentuk tetapi juga ditujukan untuk mengembangkan kebudayaan". Para pendidik juga harus memegang semboyan *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*” (Ningrum & Fradana, 2024). Sekolah adalah lembaga pendidikan yaitu tempat menuntut ilmu yang bertujuan untuk membentuk kemampuan peserta didik yang berkualitas. Oleh karena itu, sebelum memperoleh pengetahuan umum, pendidikan dasar diharapkan dapat memberikan suatu pijakan agar pengetahuan yang diperoleh dapat dimanfaatkan dengan baik.

Pendidikan merupakan hal terpenting yang bertujuan untuk mencerdaskan siswa. Tujuan tersebut dapat tercapai dengan baik apabila peran

guru sebagai pendidik ataupun pengajar dapat memahami kemampuan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Hal tersebut dikarenakan setiap anak memiliki pemahaman dan pengetahuan yang berbeda, ada yang cepat mengerti dan ada pula yang lambat, sehingga peran guru sangat penting untuk menyeimbangkan keadaan tersebut (Sunaryati et al., 2023).

Menurut Kurniawan (2017:26), pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. H.Mangun Budiyo sebagaimana di kutip oleh kurniawan ( 2017: 26), berpendapat bahwa pendidikan adalah menyiapkan, mempersiapkan dan menumbuhkan seorang individu yang berproses langsung secara terus menerus dari lahir hingga meninggal dunia (Mahardian Kama, et al, 2024).

Menurut Surjana, (2019) Pendidikan juga dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki manusia secara optimal, seperti pengembangan individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik intelektual emosional, sosial, dan spiritual sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik lingkungan. pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*) sehingga dapat menghasilkan sebuah kualitas yang berkesinambungan, yang ditunjukkan pada perwujudan untuk manusia dan masa depan. Demi keselarasan dalam tercapainya tujuan pendidikan maka perlunya menanamkan keinginnan membaca dalam setiap individu sejak sebelum memasuki bangku pendidikan sekolah dasar (Mahardian Kamal, et al, 2024).

Agar pendidikan dapat berlangsung dengan baik dan dapat mencapai tujuan dari pendidikan tersebut terhadap siswa-siswi, maka perlunya menumbuhkan rasa minat membaca, Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang harus dimiliki peserta didik di awal persekolahan. Lebih lanjut dikemukakan, membaca permulaan adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa yang diperuntukkan siswa SD kelas dasar. Kemampuan membaca permulaan ditujukan kepada kemampuan membaca tingkat awal, yaitu kemampuan “melek huruf”, pada tingkat kelas ini, anak-anak memperoleh bacaan dasar dan kemampuan menulis. Oleh karena itu, sangat penting siswa kelas 1 SD menguasai keterampilan membaca permulaan (Putri, 2022).

Membaca merupakan suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik selain dari menulis dan juga berhitung. Untuk dasar utama dalam belajar pun mengharuskan pada keterampilan membaca, dengan bisa membaca maka peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan, informasi dan pengalaman baru yang dapat bermanfaat kedepannya (Rumidjan, Sumanto, & Badawi 2017). berdasarkan kutipan tersebut, membaca menjadi kemampuan dasar yang memang harus dimiliki oleh peserta didik, yang mengharuskan peserta didik dapat terampil dalam membaca agar memudahkan peserta didik dalam menangkap sebuah informasi dan dapat memahami isi dari pembelajaran selanjutnya (Putri, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian dari “*Programme for International Student Assessment (PISA)*” yang dilakukan UNESCO setiap tiga tahun sekali terkait tiga

kompetensi dasar yaitu membaca, matematika dan sains, Indonesia menempati posisi ke-64 dari 72 negara di tahun 2015. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia masih jauh tertinggal dalam segi pendidikan tepatnya minat baca. Untuk penilaian membaca yang dilakukan PISA senantiasa dikemas dalam sebuah tes standar dengan memperhatikan tiga hal.

Pertama, jenis teks yang digunakan. Dalam hal ini, jenis teks yang digunakan sangat beragam baik dari segi media, format, jenis, maupun lingkungannya. Kedua, aspek pemahaman. Dalam hal ini, aspek pemahaman yang diuji yaitu pemahaman mengakses dan mengambil informasi dari teks, mengintegrasikan dan menafsirkan apa yang dibaca, dan pemahaman merefleksi dan mengevaluasi teks, serta menghubungkannya dengan pengalaman pembaca. Ketiga, aspek situasi sosial. Dalam hal ini, aspek situasi sosial menuntut pembaca memahami tujuan penulis menulis teks. Beberapa aspek yang digunakan dalam tes standar PISA adalah personal, masyarakat, umum, pendidikan, dan dunia kerja (Intan et al., 2024).

Dengan membaca tentunya dapat menjadikan seorang individu bisa berpikiran kritis terhadap suatu pendapat dan memahami isi dari sebuah informasi. Ketika ingin mengetahui suatu sejarah dan kehidupan disuatu negara, kita hanya perlu membaca tentang negara tersebut, maka kita akan tahu tentang negara tersebut sudah jelas bahwa dengan membaca dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang dan terhindar dari kebodohan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI) membaca memiliki beberapa jenis atau cara, antara lain: Jenis membaca, jenis membaca terbagi

menjadi delapan jenis membaca yaitu, 1. Membaca dalam hati, 2. Membaca nyaring, 3. Membaca cepat, 4. Membaca perlahan, 5. Membaca intensif, 6. Membaca ekstensif, 7. Membaca kritis, 8. Membaca selektif. Adapun teknik cara membaca menurut (KKBI) adalah 1. Membaca silang (membaca dengan melompati kata-kata), 2. Membaca diagonal (membaca dengan melihat judul dan sub judul), 3. Membaca Skimming (membaca dengan melihat garis besar), 4. Membaca v5 (membaca dengan mencari informasi spesifik).

Membaca merupakan hal terpenting dalam Pendidikan di Sekolah Dasar dan menjadi faktor yang sangat penting karena pada tingkat jenjang sekolah dasar yang menjadikan potensi anak-anak berkembang dan merupakan pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang selanjutnya. Siswa-siswi di sekolah dasar lebih peka dan tajam dalam menyerap pengetahuan, agar tahap perkembangan belajar siswa sekolah dasar dapat berjalan dengan optimal dan berkualitas. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan proses pembelajaran di sekolah dasar yaitu faktor guru, siswa, lingkungan, sarana dan prasana seperti teknologi.

Teknologi yang semakin berkembang sekarang ini memberikan kemudahan untuk kita mengakses segala bentuk informasi kapan saja dan dimana saja. Smartphone misalnya, tidak harus mencari koran lagi untuk membaca suatu berita. Banyak sekali bermunculan situs dan aplikasi berita online yang dapat diakses melalui smartphone. Bahkan sudah banyak bermunculan buku elektronik atau e- book yang dapat di akses melalui perangkat digital. Namun, tetap saja minat untuk membaca masih kurang. Upaya Pemerintah menyediakan

infrastruktur dan program untuk meningkatkan minat membaca terus dilakukan. Hal ini merupakan tanggung jawab negara yang mana tertera pada alinea keempat Pembukaan UUD 1945 yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Dengan menyediakan perpustakaan dan mobil perpustakaan keliling yang dapat diakses oleh siapapun termasuk anak-anak sekolah (Safitra, 2018).

Pada zaman sekarang di era teknologi yang semakin pesat perkembangannya semua orang dapat membaca darimana saja dan dengan perkembangan teknologi saat ini memberikan efektivitas pada dunia pendidikan dimana ilmu pengetahuan dapat tersampaikan dengan cepat dan sangat mudah diakses oleh siapapun. Media yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan berupa media interaktif seperti media audio / visual, animasi, gambar dan lain-lain, media merupakan salah satu bahan ajar yang sangat memudahkan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media bisa digunakan dalam bentuk apa saja seperti media interaktif terbaru yaitu, (*Gamma AI*), (*Powtoon*), (*Moovly*), (*Goanimate*), (*Quit bolt*), (*Viper*), merupakan media pembelajaran yang paling mudah digunakan sebagai bahan ajar guru. Media secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Media merupakan benda yang dimanifulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program emosional.

Media pembelajaran pada hakikatnya berfungsi sebagai alat komunikasi antara pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam rangka meningkatkan dan mempercepat proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa,

guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas informasi dan pesan selama kegiatan belajar mengajar. Media, juga dikenal sebagai alat, baik elektronik maupun nonelektronik, digunakan sebagai sarana menyampaikan atau menghubungkan pesan dan disebut sebagai media. Media juga digambarkan sebagai alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk mengubah materi abstrak menjadi berwujud, besar menjadi kecil, dan rumit menjadi kompleks dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Tamba, 2021).

Berdasarkan obeservasi awal pada tanggal 7 Oktober 2024 yang dilakukan dengan wawancara pada guru kelas IV A SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN, menyatakan bahwa pada saat berlasungnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila rendahnya minat membaca dan kurangnya pemahaman dalam materi gotong royong pada anak-anak di kelas tersebut yang di sebabkan kurangnya penggunaan media atau bahan ajar yang kurang beragam serta guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku paket, sehingga efek pembelajaran tanpa penggunaan media yang kreatif menyebabkan siswa tidak dapat memahami materi yang di terangkan oleh guru. Oleh sebab itu, di perlukan sumber daya pendidikan yang dapat membantu proses pendidikan dengan menggunakan alat bantu media audio/visual, seperti popbook, media cetak, media gambar dan lain-lain.

Penggunaan media interaktif sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dalam pendidikan dimana penggunaan media melibatkan indra pendengaran dan indra pengelihatan sekaligus dalam satu proses. Media

pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering kali terjadi banyaknya siswa yang tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimal pemberdayaan dalam proses belajar mengajar.

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai “Fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan, Fungsi motivasi, dengan menggunakan media pembelajaran siswa termotivasi untuk belajar Fungsi kebermaknaan. Meningkatkan aspek sikap dan keterampilan Fungsi penyampaian persepsi menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan. Fungsi individualita. Melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda” (Purba, 2019).

Menurut pendapat (Rusman,2012) yang mengatakan bahwa “Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mampu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran”.Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah: 1. Efektivitas Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. 2. Relevansi Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia. 3. Efisiensi Pemilihan dan

penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah, dan hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relative memerlukan waktu singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga. 4. Dapat digunakan: Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. 5. Kontekstual Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan Aspek pengembangan pada pembelajaran life skills” (Purba, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa guru harus mampu memilih serta menyesuaikan kebutuhan saat menyampaikan pembelajaran, terutama dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk materi yang dibawakan. Kualitas pembelajaran yang dilakukan menarik akan memberikan nilai yang positif terhadap hasil daripada pembelajaran tersebut dengan demikian akan mewujudkan tujuan dari pada pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif (Gamma AI) terhadap Pemahaman Materi Gotong Royong pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV A Sd Muhammadiyah 07 Medan” . Dengan adanya peneliti berharap dapat meningkatkan wawasan peneliti dan bermanfaat bagi orang lain.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa-siswi kurang fokus dan mudah bosan pada saat guru menerangkan materi pembelajaran.
2. Siswa-siswi kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.
3. Siswa-siswi sulit memahami materi pembelajaran yang diterangkan oleh guru.
4. Siswa-siswi kurang berani dalam mengemukakan pendapat mereka.
5. Siswa-siswi membutuhkan media pembelajaran untuk menarik minat dan fokus mereka pada pembelajaran.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “ meningkatkan fokus dan pemahaman siswa-siswi sehingga siswa-siswi menjadi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 5 dengan judul “Gotong Royong.”

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman materi gotong royong dengan menggunakan media interaktif Gamma AI (*Artificial Intelligence*) terhadap siswa-siswi kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan?

2. Bagaimana pemahanan materi Gotong Royong tanpa menggunakan media interaktif Gamma AI (*Artificial Intelligence*) terhadap siswa-siswi kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan?
3. Bagaimana keefektivan penggunaan media interaktif Gamma AI (*Artificial Intelligence*) terhadap pemahaman materi gotong royong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pemahaman materi gotong royong dengan menggunakan media interaktif Gamma AI (*Artificial Intelligence*) terhadap siswa-siswi kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan.
2. Untuk mengetahui pemahanan materi Gotong Royong tanpa menggunakan media interaktif Gamma AI (*Artificial Intelligence*) terhadap siswa-siswi kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan?
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media interaktif (Gamma AI) terhadap pemahaman materi gotong royong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, adapun manfaat pada penelitian ini:

## **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan informasi atau memperluas pengetahuan dan pemahaman siswa-siswi dalam bidang pendidikan, khususnya bagaimana agar proses pendidikan itu sendiri dapat berlangsung dengan baik dan seluruh informasi mengenai ilmu pengetahuan dapat tersampaikan dan diterima oleh siswa-siswi dengan menggunakan berbagai macam media interaktif seperti Gamma AI (*Artificial Intelligence*)

## **2. Manfaat praktis**

### **1. Bagi Siswa**

Dapat meningkatkan minat membaca dan belajar serata rasa ingin tahu siswa-siswi dengan menggunakan media bahan ajar Gamma AI (*Artificial Intelligence*).

### **2. Bagi Guru**

Dapat memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran dan dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan asik bagi siswa-siswi.

### **3. Bagi Sekolah**

Dapat meningkatkan dan memajukan struktur pendidikan disekolah melalui penggunaan media interaktif Gamma AI (*Artificial Intelligence*) dalam menyampaikan ilmu pendidikan kepada seluruh siswa-siswi atau peserta didik.

#### 4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman dan ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi peneliti dalam meningkatkan minat membaca siswa-siswi dengan penelitian menggunakan media interaktif Gamma AI (*Artificial Intelligence*).

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian media interaktif**

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media format file yang berupa teks, gambar vektor atau bitmap, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital komputerisasi, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Multimedia interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh suatu penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki (Santoso et al., 2020). Menurut (Ardiani, 2022) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat menyajikan penyampaian materi dengan menarik karena disajikan dengan gabungan video, audio, gambar ataupun animasi sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan, serta penggunaan media interaktif juga memberikan feedback kepada siswa yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Penggunaan media dalam pembelajaran merujuk pada proses di mana aktivitas belajar dan mengajar terjadi. Proses ini dapat merangsang proses belajar, menumbuhkan minat dan keinginan siswa, dan memberikan motivasi. Media pembelajaran juga berdampak pada psikologi siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. mereka tentang konsep-konsep yang sulit (Amalia et al., 2024).

Menurut Donna, et.al (2021) media interaktif merupakan suatu media dapat memungkinkan penggunaannya untuk melakukan interaksi, menerima umpan balik berupa suara, maupun tampilan visual, serta dapat melakukan simulasi di dalam satu forum. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran juga terbukti mendapat meningkatkan minat belajar dan membaca siswa-siswi jika digunakan dalam proses pembelajaran. (Kusumawati, 2021)

Menurut Surasmi (2016), penggunaan multimedia interaktif dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengenalkan kepada siswa sedini mungkin terhadap teknologi serta perkembangan teknologi dalam ranah pendidikan (Latifah & Agustina, 2024).

### **2.1.2 Jenis-jenis media interaktif.**

Menurut Surasmi (2016), media interaktif merupakan media yang memberikan banyak keuntungan bagi pengguna dalam menyelesaikan berbagai macam pekerjaan terutama bagi guru-guru di sekolah (Latifah & Agustina, 2024).

Adapun jenis-jenis media interaktif yang dapat digunakan yaitu:

| No | Jenis-Jenis Media Interaktif | Keterangan   |
|----|------------------------------|--|
| 1. | Vidio Animasi Pembelajaran   | Merupakan media pembelajaran yang berbasis audio visual, dimana pembelajaran ini disampaikan dalam bentuk sebuah vidio animasi yang menarik.                       |
| 2. | Simulasi Virtual             | Merupakan media pembelajaran yang berbasi audio visual secara langsung seperti pembelajaran kelas online, contohnya: <i>Zoom Meeting, Google Class, Skype.</i>     |
| 3. | Aplikasi Online              | Merupakan media pembelajaran yang berbasis audio visual, dimana materi pembelajaran dibuat melalui aplikasi seperti: <i>Wordwall, Quizziz, Quitbolt.</i>           |
| 4. | Modul                        | Merupakan media pembelajaran yang berbasis visual, dimana materi pembelajaran telah di rangkum dalam media ini dan disusun oleh guru.                              |
| 5. | Papan Interaktif             | Merupakan media pembelajaran yang berbasis visual, dimana media ini menggunakan papan yang dibuat kreatifitas sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran. |

### **2.1.3 Manfaat media interaktif.**

Adapun manfaat dari penggunaan media interaktif yaitu:

- a. Meningkatkan minat belajar dan membaca peserta didik
- b. Memperdalam pemahaman peserta didik.
- c. Melatih peserta didik untuk lebih aktif.
- d. Memberikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

### **2.1.4 Ciri-ciri media interaktif.**

Adapun ciri-ciri dari media interaktif yaitu:

- a. Menggunakan elemen media.
- b. Memiliki visual menarik.
- c. Video animasi.
- d. Fleksible.

### **2.1.5 Tahap-tahap penggunaan media interaktif.**

Adapun tahap-tahapan penggunaan media interaktif yaitu:

- a. Identifikasi tema.
- b. Tujuan pembelajaran.
- c. Menyiapkan materi pembelajaran.
- d. Perencanaan desain media.
- e. Pembuatan elemen media.
- f. Uji coba media.
- g. Implementasi.

### 2.1.6 Kelebihan dan kekurangan media interaktif.

Menurut (Legina & Sari, 2022) Adapun kelebihan dan kelemahan dari media interaktif yaitu:

- Kelebihan Menggunakan media interaktif dalam pembelajaran diantaranya:
  - a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
  - b. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
  - c. Mampu menggabungkan antara teks,gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
  - d. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
  - e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
  - f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.
- Kelemahan media interaktif diantaranya:
  - a. Menggunakan Multimedia interaktif Penggunaan media yang memerlukan peralatan yang mahal. Untuk menampilkan media memerlukan peralatan seperti, komputer, LCD, dan infocus dalam penampilannya.

- b. Penggunaan komputer agar terhubung ke jaringan internet memerlukan wifi, jaringan wifi tersebutlah yang sering menghambat penggunaan internet yang prioritas sinyal jaringan internetnya tidak stabil.

Menurut (Magdalena & Maria Pawe, 2023) Ada berbagai aspek penting yang perlu dipertimbangkan saat menggunakan instrumen audiovisual, antara lain:

1) Persiapan

Penggunaan yang efektif dari alat-alat audio visual menuntut persiapan yang matang. Untuk itu memerlukan langkah-langkah yang tertentu yakni:

- a) Pelajari tujuan
- b) Persiapkan pelajaran
- c) Pilih dan usahakan alat yang cocok
- d) Berlatihlah menggunakan alat
- e) Periksa tempat

2) Penyajian

Setelah tujuan ditetapkan dan persiapan selesai, kemudian tentukan waktu penyajian. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyajian, yakni:

- a) Menyusun kata pendahuluan
- b) Menarik perhatian
- c) Menyatakan tujuan
- d) Menggunakan alat

e) Mengusahakan penampilan yang bermutu.

### 3) Penerapan

Suatu pelajaran atau informasi tidak ada artinya kalau seseorang tidak dapat menggunakan atau tidak bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menguatkan dasar bagi penerapan itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Praktek
- b. Pertanyaan-pertanyaan
- c. Ujian
- d. Diskusi
- e. Kelanjutan

#### **2.1.7 Pengertian Gamma AI / *Artificial Intelligence***

Dalam dunia pendidikan, seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka bermunculanlah teknologi yang sangat membantu pengembangan pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh guru. Hadirnya teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) membawa dampak yang signifikan dalam pengembangan dan peningkatan kualitas pendidikan (Anas, 2024).

Kecerdasan Buatan (AI) telah muncul sebagai teknologi transformatif dengan implikasi mendalam di seluruh berbagai bidang kehidupan manusia. AI telah menunjukkan potensi besar dalam pendidikan untuk merevolusi pengajaran dan penelitian metodologi pengajaran dan penelitian, menawarkan pengalaman belajar yang dipersonalisasi, meningkatkan kinerja akademik, dan merampingkan proses penelitian (Anas, 2024).

Paradigma pembelajaran di seluruh dunia sedang diubah oleh penggunaan kecerdasan buatan (AI) di dunia pendidikan. Penggunaan AI telah mengubah cara kita belajar, mengajar, dan mengelola pendidikan. Ketika orang berbicara tentang pembelajaran berbasis AI, mereka mengungkapkan banyak hal penting yang akan memengaruhi masa depan pendidikan (Anas, 2024).

Menurut (Safitri et al., 2023) Pengaruh Perkembangan (*Artificial Intelligence*) ini kemudian nantinya bisa dijadikan sebagai acuan dalam membantu memecahkan masalah dalam dunia pendidikan khususnya pada profesi guru terhadap perkembangan teknologi. Dalam dunia pendidikan terutama guru, maka presentasi adalah suatu metode yang paling populer dipakai dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan kesibukan dan keterbatasan waktu dalam mempersiapkan materi pelajaran dan bahan presentasi, maka kecerdasan buatan bisa dijadikan andalan dalam membantu guru membuat sebuah presentasi yang otomatis dan menarik. Salah satu kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang populer dalam membantu membuat presentasi adalah Gamma AI.

Gamma AI menawarkan berbagai elemen desain yang luas, kemampuan kolaborasi dalam tim, antarmuka pengguna yang ramah, dan banyak template dan elemen desain yang sangat menarik, manfaat (*Artificial Intelligence*) dalam dunia Pendidikan terutama aplikasi Gamma yang bisa digunakan untuk keperluan presentasi. Tema-tema literatur terkait artificial intelligence termasuk peningkatan kualitas pendidikan, pembelajaran dan pengajaran, penilaian, dan pekerjaan masa depan. Gamma AI secara efektif membantu meningkatkan kualitas pendidikan, pembelajaran dan pengajaran praktis, dan metode penilaian untuk karir masa

depan. Selain itu, Gamma AI juga berdampak pada pekerjaan-pekerjaan pendidikan di masa depan, yang berarti institusi pelatihan harus mempertahankan kualitas pendidikan saat ini. Gamma AI bukan hanya sekadar alat komunikasi atau hiburan semata, tetapi juga merupakan sumber daya pendidikan yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Kecerdasan (Anas, 2024).

Kecerdasan buatan (AI) memiliki berbagai manfaat bagi guru, antara lain: Pertama, Analisis data pembelajaran: AI dapat menganalisis data pembelajaran dengan lebih baik, memungkinkan guru untuk memahami kebutuhan unik setiap siswa dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Kedua, Media pembelajaran: AI dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan adaptif, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa.

Ketiga, Membantu dalam penulisan ilmiah: *Chatbot* berbasis AI seperti *ChatGPT* dapat membantu dalam menyederhanakan penulisan ilmiah, membuat draf awal, dan mengoreksi, meskipun hasilnya tetap perlu ditinjau oleh para ahli. Keempat, Penguatan kompetensi digital: Melalui workshop fundamental AI, guru dapat memperoleh pengetahuan dasar dan keterampilan dalam mengimplementasikan AI dalam pembelajaran, sehingga dapat bersaing dengan perkembangan teknologi.

Gamma AI adalah sebuah aplikasi yang memanfaatkan teknologi gamma, suatu bentuk gelombang elektromagnetik yang dapat memberikan manfaat khusus dalam konteks pembelajaran. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan

pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dengan cara yang lebih mendalam dan menarik. Pemanfaatan Gamma dalam membuat presentasi berguna untuk menyederhanakan proses pembuatan presentasi dan mengoptimalkan hasilnya.

Berikut adalah beberapa manfaat Gamma dalam membuat presentasi yang menarik dan profesional: Pertama, Antarmuka Pengguna yang Ramah: Gamma AI dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, membuat proses pembuatan presentasi lebih efisien dan menyenangkan. Kedua, Beragam Template dan Elemen Desain: Gamma AI menawarkan beragam template dan elemen desain yang siap digunakan, memungkinkan Anda untuk memilih tema dan gaya presentasi yang sesuai dengan kebutuhan Anda.

Ketiga, Alat Desain yang Kuat: Gamma AI membantu Anda dalam bekerja secara kolaboratif dalam tim, mengundang anggota tim lain untuk berkontribusi dalam pembuatan presentasi, memberikan komentar, dan melakukan suntingan secara bersamaan. Keempat, Akses di Berbagai Perangkat: Gamma AI memungkinkan Anda untuk mengakses dan mengedit presentasi di berbagai perangkat, seperti PC, laptop, atau perangkat mobile. Kelima, Otomatisasi Proses: Gamma AI memudahkan pembuatan presentasi dengan hanya memasukkan perintah pada AI, yang akan secara otomatis membuat slide presentasimu.

Keenam, Informasi dan Data yang Akurat: Setiap slide yang dihasilkan oleh Gamma AI dilengkapi dengan fakta dan data yang relevan, memastikan bahwa presentasimu memiliki basis yang kuat dan informatif. Ketujuh, Kemungkinan Edit Hasil: Presentasi yang dihasilkan oleh Gamma AI dapat diedit,

jika ada kekeliruan atau perlu penyesuaian, Anda dapat dengan mudah mengubahnya sesuai kebutuhan Anda.

Menurut (Olatunde-Aiyedun & Hamma, 2023), Aplikasi Gamma AI dalam Pengajaran: Gamma menyediakan berbagai aplikasi untuk para pendidik di bidang pengajaran. Ini menawarkan antar muka yang ramah pengguna yang memungkinkan instruktur untuk membuat dan menyampaikan kursus online, kuliah, dan penilaian. Dengan Gamma, para pengajar dapat mengembangkan konten multimedia interaktif, termasuk video presentasi, kuis, dan simulasi, untuk melibatkan siswa dan mendorong pembelajaran aktif.

Platform ini juga mendukung kolaborasi dan komunikasi di antara siswa dan instruktur melalui forum diskusi, ruang kelas virtual, dan fitur obrolan real-time. Selain itu, Gamma AI memungkinkan instruktur untuk melacak siswa kemajuan siswa, memantau kinerja, dan memberikan umpan balik yang dipersonalisasi, memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih individual dan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif.

#### **a. Manfaat Gamma AI dalam Dunia Pendidikan**

Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Dengan fitur interaktif dan simulasi yang menarik, Gamma App membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ini memberikan dorongan positif terhadap motivasi belajar, karena siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih menyenangkan dan praktis. Memfasilitasi Pembelajaran Diferensial: Gamma

AI dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa. Dengan memanfaatkan teknologi ini, guru dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar masing-masing siswa, mendorong pembelajaran diferensial (Anas, 2024).

#### **b. Pengintegrasian Gamma AI dalam Kurikulum Pendidikan**

Integrasi Gamma AI dalam kurikulum pendidikan menjadi langkah krusial dalam memaksimalkan manfaatnya. Pengembangan kurikulum yang mengakomodasi fitur-fitur unggulan Gamma AI akan memastikan bahwa aplikasi ini tidak hanya digunakan sebagai alat tambahan, tetapi juga menjadi bagian integral dari pengalaman pembelajaran. Beberapa strategi untuk mencapai ini melibatkan: Perancangan Kurikulum Berbasis Proyek:

Kurikulum yang memasukkan proyek-proyek berbasis Gamma AI dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari aplikasi ini. Proyek-proyek ini dapat mencakup penelitian, simulasi eksperimen, atau bahkan pembuatan konten edukatif menggunakan Gamma AI.

Aplikasi Gamma bisa dimanfaatkan oleh guru dan tenaga pendidik, dosen untuk membuat bahan presentasi yang terautomatisasi tanpa perlu ribet memikirkan desain, tata letak, warna, gambar dan sekaligus konten dari tema dan ide yang akan dipresentasikan. Semuanya dikerjakan secara otomatis oleh Gamma. Namun, secanggih apapun teknologi tetap saja

memiliki kekurangan dan perlu ada intervensi dari manusia. Aplikasi Gamma memberikan kemudahan, tetapi tetap saja sentuhan akhir dan revisi terkait konten- konten yang diberikan harus dilakukan untuk penyempurnaan materi, bahan ajar agar sesuai dengan tujuan penyampaian materi itu sendiri (Anas, 2024).

Berikut adalah cara menggunakan Gamma AI dalam pembuatan presentasi:

1. Kunjungi situs Gamma AI di <https://gamma.app> dan daftar dengan mengklik tombol "*Sign up for free*".
2. Pilih template presentasi yang tersedia di Gamma AI sesuai dengan kebutuhan.
3. Isi topik presentasi di kolom *Title* dan biarkan AI yang mengerjakan isinya.
4. Tunggu hingga Gamma AI membuat presentasi untuk Anda.
5. Setelah presentasi selesai dibuat, Anda dapat mengeditnya sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda dapat menambahkan atau menghapus teks, gambar, grafik, dan elemen desain lainnya.
6. Setelah selesai mengedit, Anda dapat mengunduh presentasi dalam format Power Point (*PPTX*) atau PDF dengan mengklik tombol Download dan mudah dioperasikan.

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan aplikasi Gamma AI:

a. Kelebihan

1. Kemampuan bahasa yang luas: Mendukung berbagai bahasa, termasuk bahasa Indonesia.
2. Jawaban akurat dan cepat: Memberikan jawaban yang tepat dan cepat.
3. Antarmuka yang mudah digunakan: Desain yang sederhana dan mudah dioperasikan.
4. Kemampuan analisis data: Mampu menganalisis data dan statistik.
5. Pembuatan konten kreatif: Dapat membantu membuat cerita, puisi, dan lagu.
6. Dukungan teknis yang baik: Tim dukungan yang responsif.
7. Aksesibilitas: Tersedia di berbagai platform (web, Android, iOS).

b. Kekurangan

1. Keterbatasan pengetahuan: Tidak memiliki pengetahuan yang absolut.
2. Kesalahan dalam jawaban: Dapat memberikan jawaban yang salah.
3. Ketergantungan pada data: Memerlukan data yang akurat untuk memberikan jawaban tepat.
4. Biaya langganan: Paket pro dan bisnis memerlukan biaya langganan.
5. Keterbatasan fitur gratis: Fitur-fitur tertentu hanya tersedia di paket berbayar.
6. Kesulitan dalam memahami konteks: Dapat kesulitan memahami konteks pertanyaan.
7. Ketergantungan pada koneksi internet: Memerlukan koneksi internet stabil.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

(Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020) telah melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan Strategi KWL (Know, Want, To Know, Learned) Dalam Meningkatkan Tingkat Baca Teks Persuasif Peserta Didik Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sd Negeri Polowijen 1 Kota Malang Menggunakan Media Ai Gamma App*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca teks persuasif peserta didik kelas 3 SD Negeri Polowijen 1 Kota Malang dengan menggunakan strategi *KWL (Know, Want to Know, Learned)* yang dipadukan dengan media AI Gamma.App.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 3 dengan jumlah 25 peserta didik. Data dikumpulkan melalui tes membaca, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca teks persuasif peserta didik setelah penerapan strategi KWL dan penggunaan media AI Gamma App. Pada siklus pertama, persentase ketercapaian hasil belajar peserta didik mencapai 70%, dan meningkat menjadi 85% pada siklus kedua. Penerapan strategi KWL dengan dukungan media AI Gamma App terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman peserta didik terhadap teks persuasif.

Menurut peneliti (Aini et al., 2024) penggunaan AI pada saat ini sangat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran, maka peneliti melakukan

penelitian dengan judul *Meretas Paradigma Baru: Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar* Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, dan motivasi siswa.

Terdapat empat jenis teknologi AI yang paling dominan digunakan, yaitu *Generative AI, Chatbot dan Asisten Virtual*, Pembelajaran Berbasis Gamifikasi, serta Teknologi Imersif seperti *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*. Teknologi-teknologi ini tidak hanya membantu dalam pemahaman materi yang kompleks tetapi juga mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih personal dan interaktif. Namun, implementasi AI menghadapi tantangan signifikan, termasuk kesiapan infrastruktur, kompetensi digital guru dan siswa, serta isu etika dan privasi. Meskipun begitu, terdapat peluang besar untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPA melalui pengembangan infrastruktur dan pelatihan guru yang memadai. Secara keseluruhan, meskipun adopsi AI memerlukan pendekatan strategis, dampaknya yang positif terhadap pendidikan dasar sangat menjanjikan.

(Sari et al., 2024) telah melakukan penelitian di SDN 02 Medalkrisna Bojongmangu Kab.Bekasi dengan mengadakan program pelatihan penggunaan (Gamma Ai) untuk guru-guru yang mengajar di sekolah tersebut, Program pelatihan penggunaan gamma ai ini telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun aksi nyata yang berkualitas sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh Kemendikbud. Guru menjadi lebih terampil dalam

mengintegrasikan teknologi dan metode pembelajaran inovatif dalam proses belajar-mengajar.

Melalui bimbingan dan praktik langsung dalam pelatihan, guru dapat menghasilkan aksi nyata yang terstruktur dengan baik dan berdampak positif pada pembelajaran siswa. Aksi nyata yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kriteria penilaian tetapi juga mencerminkan kreativitas dan inovasi guru. Pelatihan ini mendorong terbentuknya budaya kolaborasi di antara guru, di mana mereka saling berbagi praktik baik dan pengalaman. Hal ini menciptakan komunitas belajar yang mendukung peningkatan profesionalisme guru secara berkelanjutan. Program pelatihan ini berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan guru dalam pengembangan profesional. Guru menjadi lebih proaktif dalam mencari dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Pemahaman siswa-siswi terhadap pembelajaran pendidikan pancasila pada bab 5 mengenai gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa, masih rendah disebabkan karena suasana pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa-siswi. Maka dari itu di perlukan media pembelajaran yang dapat menarik Minat dan perhatian mereka sehingga siswa-siswi tersebut dapat memahami pembelajaran yang di berikan guru. Media interaktif Gamma AI adalah media terbaru yang belum banyak digunakan oleh guru dan penggunaannya juga sangat mudah serta menarik untuk di tampilkan ke pada siswa-siswi.

Dengan menerapkan proses pembelajaran menggunakan media interaktif Gamma Ai di harapkan dapat meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman siswa-siswi karena media ini dapat menarik dan menagajk siswa-siswi lebih aktif dalam pembelajaran pendidikan pancasila dengan materi pembelajaran bab 5 gotong royong dilingkup kecamatan, kelurahan dan desa.



**Gambar 2.1** bagan kerangka konseptual

## 2.4 Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2019), hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebelumnya. Dalam penelitian ilmiah, hipotesis merupakan suatu pernyataan yang sifatnya sementara atau kesimpulan sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi. (Waruwu, 2023)

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis statistik pada penelitian ini adalah:

1. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) : Penggunaan media interaktif gamma ai terhadap pemahaman materi gotong royong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV A SD Muhammadiyah 07 Medan sangat efektif.
2. Hipotesis nihil ( $H_o$ ) : penggunaan media interaktif Gamma Ai terhadap pemahaman materi gotong royong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan tidak efektif.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Pendekatan Penelitian**

Metode penelitian merupakan salah satu langkah penting dalam melakukan sebuah penelitian untuk mendapatkan hasil yang akurat, hal ini diperlukan oleh peneliti agar dapat menjelaskan maksud dari penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, metode ini dilakukan untuk mengetahui gambaran, keadaan, suatu hal dengan cara mendeskripsikannya sedetail mungkin. Menurut Sugiono dalam (Patmawati et al., 2018) adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu atau lebih tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain.

Menurut (Balaka, 2022) berpendapat bahwa pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa-siswi terhadap pembelajaran pendidikan pancasila dan jenis penelitian ini adalah penelitian *True Experimental Research*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk desain penelitian *Nonequivalent Control Grup*. Pada desain ini peneliti menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, pada kelas

eksperimen peneliti menggunakan media (Gamma Ai) pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan pada kelas kontrol peneliti tidak menggunakan media (Gamma AI) pada mata pelajaran pancasila.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

| <b>Kelompok</b> | <b>Pre-test</b> | <b>Perlakuan</b> | <b>Post-test</b> |
|-----------------|-----------------|------------------|------------------|
| Eksperimen      | O1              | X1               | O2               |
| Kontrol         | O3              | -                | O4               |

Keterangan :

- O1 = Pretest yang diberikan pada kelas eksperimen.
- O2 = Posttest yang di berikan pada kelas eksperimen
- X = Perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif melalui Gamma AI
- - = Perlakuan dengan dengan model pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif melalui Gamma AI
- O3 = Pretest yang diberikan pada kelas kontrol
- O4 = Posttest yang diberikan pada kelas kontrol.

Media interaktif Gamma AI terhadap pemahaman siswa-siswi kelas IV A terhada materi Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas anantara kedua variabel tersebut, maka penulis menggunakan metode eksperimen. Dengan demikian penelitian ini dilakukan dengan cara pengumpulan data mengenai efektivitas penggunaan media interaktif Gamma AI terhadap pemahaman materi gotong royong mata pelajaran

pendidikan pancasila. Dari hasil data yang di peroleh, penulis menyusun dan mengklarifikasinya untuk kemudian di analisis dan di interpretasikan sedemikian rupa secara kuantitatif.

### 3.2 Lokasi dan waktu penelitian

#### 3.2.1 Lokasi penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan Di Sd Muhammadiyah 07 Medan Denai Yang Beralamat Di Kecamatan Medan Area, Kelurahan Tegal Sari, Sumatera Utara.

#### 3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu dan penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan yaitu dari bulan Desember 2024 hingga bulan Mei 2025.

**Tabel 3.2 Rancangan Kegiatan Dan Waktu Penelitian**

| No | Nama Kegiatan            | Bulan |     |     |     |     |     |
|----|--------------------------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|
|    |                          | Des   | Jan | Feb | Mar | Apr | Mei |
| 1  | Pengajuan Judul          |       |     |     |     |     |     |
| 2  | ACC Judul                |       |     |     |     |     |     |
| 3  | Bimbingan Proposal       |       |     |     |     |     |     |
| 4  | Seminar Proposal         |       |     |     |     |     |     |
| 5  | Perbaikan Proposal       |       |     |     |     |     |     |
| 6  | Penelitian dan Olah Data |       |     |     |     |     |     |
| 7  | Bimbingan Skripsi        |       |     |     |     |     |     |
| 8  | ACC Skripsi              |       |     |     |     |     |     |
| 9  | Sidang Meja Hijau        |       |     |     |     |     |     |

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Ningrum & Fradana, 2024). Pada penelitian yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi yang ada kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B jumlah populasi dari keseluruhannya adalah 56 siswa-siswi.

**Tabel 3.3 Populasi Siswa-Siswi Kelas IV A Sd Muhammadiyah 07**

#### Medan

| No | Kelas      | Jumlah         |
|----|------------|----------------|
| 1. | Eksperimen | 28 siswa-siswi |
| 2. | Kontrol    | 28 siswa-siswi |
| 3. | Total      | 56 siswa-siswi |

#### 3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019) metode pengambilan sampel yang disebut juga dengan sampling adalah tindakan memilih beberapa unsur dari populasi yang diteliti untuk dijadikan sampel, guna memahami berbagai sifat dan sifat yang dipilih yang nantinya dapat diperluas dengan elemen populasi (Ningrum & Fradana, 2024). Dari pernyataan diatas, maka sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel (*Systematic Sampling*) yaitu teknik pemilihan sampel

berdasarkan interval tertentu dari populasi yang sudah terurut. Sampel ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen yaitu kelas IV A yang berjumlah 28 siswa dan kelas kontrol yaitu kelas IV B yang berjumlah 28 siswa, maka jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 56 siswa.

### **3.3.3 Variabel Penelitian**

Menurut (Sugiyono, 2019), menyatakan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi variabel independent (bebas) dan variabel dependent (terikat) (Jenita et al., 2023). Pada umumnya variabel penelitian dibagi atas 2 (dua) jenis yakni variabel *independent* (X1) dan variabel *dependent* (X2). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Variabel *Independent* (X1)**

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel (X1) adalah pemahaman materi gotong royong dengan menggunakan media interaktif (Gamma Ai) terhadap siswa-siswi kelas IV A SD Muhammadiyah 07 Medan.

#### **2. Variabel *Dependent* (X2)**

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel (X2) adalah pemahaman materi gotong royong tanpa menggunakan media interaktif (Gamma AI) terhadap siswa-siswi kelas IV B SD Muhammadiyah 07 Medan.

### 3. Defenisi Operasional Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019) operasional penelitian adalah suatu sifat dan atribut penelitian atau nilai dari sebuah objek, atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Variabel bebas merupakan perubahannya, variabel yang menjadi sebab perubahannya. Adapun defenisi operasional penelitian variabel penelitian ini sebagai berikut:

1. Media interaktif (Gamma Ai) merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan materi gotong royong yang melibatkan seluruh siswa-siswi yang ada di kelas IV A, kemudian pembelajaran dimulai dengan membaca judul materi yang akan dipelajari secara bersalam lalu mengajak siswa-siswi untuk berpikir bersama apakah itu gotong royong lalu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media (Gamma AI), dan di akhiri dengan menjawab soal pertanyaan pilihan berganda yang akan dibagikan keseluruh siswa. Dan ditutup dengan menyimpulkan hasil dengan lembar observasi.
2. Penggunaan media interaktif (Gamma AI) merupakan cara penyampaian pemebeolajaran yang sangat menarik di karenakan di lengkapi dengan gambar-gambar yang mampu meningkatkan semangat dan fokus siswa-siswi. Dan media ini juga berfunngsi sebagai

pendorong siswa untuk mencapai prestasi dan tujuan pembelajaran tercapai.

### 3.3.4 Instrument Penelitian

Intrument yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berbentuk Tes Pilihan Ganda yang nantinya akan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai peningkatan dari hasil belajar siswa sesudah menggunakan media interaktif Gamma AI pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Tes yang digunakan terdiri dari 10 soal berbentuk soal pilihan ganda yang akan dilakukan sebanyak satu kali setelah di berikan perlakuan (*posttest*). Aspek aspek yang diukur dari segi jenjang, mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisa (C4), mengevaluasi (C5)

Adapun kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Pretest Dan Posttest**

| No | Kompetensi dasar                                      | Indikator  | Aspek kognitif |    |    |    |    | Jumlah Soal |
|----|---|--|----------------|----|----|----|----|-------------|
|    |   |  | C1             | C2 | C3 | C4 | C5 |             |
| .  | Memahami mengenai tradisi gotong royong di Indonesia. | Mengedintifikasi hal-hal yang berkaitan dengan tradisi gotong royong di Indonesia. | 4              | 4  | 5  | 4  | 4  | 4           |

|        |  |   |   |   |   |   |   |    |
|--------|--|---|---|---|---|---|---|----|
| 2      | Memahami bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki tradisi tradisi di setiap daerahnya | Menganalisis tradisi-tradisi yang ada di setiap daerah di Indonesia | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3  |
| 3.     | Pemahaman mengenai hidup bergotong royong di masyarakat                                  | Menganalisis cara hidup bergotong royong dengan masyarakat          | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3  |
| Jumlah |  |   |   |   |   |   |   | 10 |

Catatan :

- Sangat Baik : 5
- Baik : 4
- Cukup : 3
- Kurang : 2
- Sangat Tidak Baik : 1

Peneliti juga menambahkan pada bagian akhir pembelajaran memberikan Tes Objektif berbentuk Pilihan Ganda yang pada akhirnya digunakan untuk mengumpulkan data-data mengenai pemahaman siswa-siswi dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Gotong Royong di Lingkup Kecamatan Kelurahan dan Desa”. Tes yang digunakan terdiri 5 pertanyaan dan 10 soal berbentuk Pilihan Ganda yang akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan (*Pre-Test*) sebanyak 5 soal pertanyaan dan setelah diberikan perlakuan sebanyak 10 soal pilihan berganda (*Post-Test*).

**Tabel 3.5 Tes Berbentuk Pertanyaan ( *Pre-Test* ) Sebelum Diberikan Perlakuan Sebanyak 5 Soal Untuk Kelas IV SD**

| No | Pertanyaan  |
|----|---|
| 1  | Apakah kalian pernah mendengar kata gotong royong?              |
| 2  | Siapa yang bisa menjelaskan apa itu gotong royong?              |
| 3  | Mengapa kita perlu mengadakan gotong royong di lingkungan kita? |
| 4  | Mengapa gotong royong harus dilakukan bersama-sama?             |
| 5  | Apa yang kamu dapatkan setelah bergotong royong bersama-sama?   |

**Tabel 3.6 Bentuk tes soal pilihan berganda (Post-Test) setelah diberikan perlakuan sebanyak 10 soal untuk kelas IV SD**

| No | Soal Pilihan Berganda                   | Jawaban  |
|----|---|--|
| 1  | Apa yang dimaksud dengan gotong royong? | D. Sebuah acara kerja sama untuk mencapai tujuan bersama |

|   |   |                                    |
|---|---|------------------------------------|
| 2 | Dalam sebuah desa, masyarakat akan mengadakan acara pembersihan sawah bersama, siapa saja yang dapat ikut serta dalam kegiatan gotong royong ?                            | C. Petani dan warga desa.          |
| 3 | Dalam sebuah sekolah, siswa dan guru akan bekerja sama untuk menyelenggarakan acara lomba, apa yang harus dilakukan siswa dan guru untuk menyelenggarakan acara tersebut. | C. Siswa dan guru bekerja sama.    |
| 4 | Dalam sebuah komunitas masyarakat akan bekerja sama untuk membuat program bantuan sosial, bagaimana cara masyarakat untuk bekerja sama dalam hal ini ?                    | B. Semua orang harus bekerja sama. |
| 5 | Gotong royong dapat membuat pekerjaan terasa?   | B. Lebih ringan                    |
| 6 | Gotong royong saling berbagi dan saling tolong menolong termasuk perbuatan yang?  | A. Mulia                           |
| 7 | Berikut ini yang tidak dilaksanakan secara bergotong royong adalah?   | B. Berlatih bernyanyi.             |

|    |  |                        |
|----|--|------------------------|
| 8  | Gotong royong akan membuat semua pekerjaan menjadi?    | A. Cepat selesai       |
| 9  | Gotong royong juga akan memperkuat rasa?               | B persaudaraan         |
| 10 | Membersihkan lingkungan sekolah adalah tanggung jawab? | C. Semua warga sekolah |

### 3.3.5 Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2020) dalam melakukan sebuah penelitian maka akan dilakukan pengumpulan data, instrumen yang telah dilakukan uji coba selanjutnya dilakukan penelitian lebih lanjut. Data yang diperoleh selama penelitian harus diolah dan di analisis untuk menguji hipotesis. Pengolahan dan analisis data dilakukan dengan menggunakan data statistik, data tersebut harus di uji kembali dengan beberapa rangkaian uji sebagai berikut:

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan penilaian terhadap pengamatan berdasarkan indikator yang terdapat pada tes pilihan ganda, uji validitas ini dapat diukur menggunakan meteran yang valid untuk mengukur hasil dari tes tersebut. Nilai  $r_{xy}$  tersebut akan di bandingkan dengan koefisien  $r_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(n-2)$  dengan menggunakan ambang batas signifikansi 5% maka instrumen dapat dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

Untuk memudahkan dalam menghitung waktu penelitian, penulis menggunakan program SPSS, langkah – langkah pengujian validitas dengan program SPSS adalah sebagai berikut:

Tahap 1 : Aktifkan program SPSS

Tahap 2 : Buat data pada variabel view

Tahap 3 : Masukkan data pada data view

Tahap 4 : Klik analyze – correlate – bivariate lalu akan muncul kotak bivariate correlation masukkan skor jawaban dan skor total ke variable, pada correlation coeffiens klik person dan pada correlation klik – two tailedi – klik ok.

**Tabel 3.6 Kriteria Kevalitan Instrumen Penelitian Tes Pilihan Ganda**

| Nilai r     | Tingkat Validitas |
|-------------|-------------------|
| 0,81 – 0,1  | Sangat Tinggi     |
| 0,61 – 0,80 | Tinggi            |
| 0,41 – 0,60 | Cukup             |
| 0,21 – 0,40 | Rendah            |
| 0,00 – 0,20 | Sangat Rendah     |

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut (Sugiyono,2019) uji reliabilitas adalah derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Data yang tidak reliabel, tidak dapat di proses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang bias. Suatu alat ukur yang dinilai reliabel jika pengukuran tersebut menunjukkan hasil-hasil yang konsisten dari eaktu ke waktu, untuk menguji reliabilitas instrumen tes dengan ketentuan jika nilai dengan kriteria  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten. Uji reliabilitas

dilakukan setelah uji validitas dan di uji merupakan pernyataan atau pertanyaan yang sudah valid.

Untuk melakukan uji realibilitas dengan SPSS 30 dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Tahap 1: masukkan data yang akan di analisis.

Tahap 2: pilih menu analyze lalu pilih scale dan kemudian pilih reliability analysis.

Tahap 3: pilih variabel yang akan dianalisis dan masukkan ke dalam kotak items, masukkan semua skor respons ke dalam kotak pilih alpha statistik, deskriptif skala. Klik lanjutkan dan ok.

### **3. Uji Normalitas**

Menurut (Sugiyono, 2019), uji sampel normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang ada terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji kolmogorov – Smirnov dengan membandingkan serangkaian data pada sampel terhadap distribusi normal serangkaian nilai dengan mean dan standar deviasi yang sama.

Uji normalitas dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS 30 berikut langkah-langkah uji normalitas menggunakan SPSS 30 :

1. Buka program spss dan masukkan data ke dalam spreadsheet.
2. Pilih menu analyze.
3. Pilih deskriptive statistik.
4. Pililh explore.

5. Pada kolom dependent list, pilih variabel yang ingin di uji normalitasnya.
6. Pada bagian display pilih both.
7. Centang descriptive.
8. Isi confidence interval for mean dengan angka tertentu.
9. Klik continue.
10. Klik plots
11. Centang normality plots with test.
12. Klik continue.
13. Klik ok.

kriteria dalam pengambilan keputusan uji normalitas data penulis menggunakan taraf signifikan 5%.

- a. Jika nilai  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai  $<$  ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak maka data berdistribusi tidak normal.

#### **4. Uji Homogenitas**

Menurut (Sugiyono, 2019), uji homogenitas adalah cara untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi memiliki variasi yang homogen atau tidak. uji homogenitas dapat dihitung menggunakan SPSS 30 dengan langkah-langkah berikut:

1. Buka file data yang akan di analisis.
2. Pilih menu analyze di bagian atas layar
3. Pilih compare means.

4. Pilih One-Way ANOVA dari sub menu yang muncul.
5. Masukkan variabel yang ingin dianalisis ke dalam kotak dependent list.
6. Klik tombol Opsi dan klik Deskriptif, uji homogenitas varians, Brown-Forsythe Welch, dan Plot Rata-rata.

Uji Homogenitas merupakan teknik analisis untuk menguji apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Data dapat dikatakan homogen jika tidak terdapat perbedaan dalam nilai rata-rata maupun nilai varians terhadap sub kelompok yang lain dalam kumpulan data tersebut. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah:

- a. Jika nilai signifikansi (P) sama atau lebih besar ( $\geq$ ) dari 0,05, maka varians dari dua atau lebih kelompok data yang akan diukur adalah homogen.
- b. Jika nilai signifikansi (P) lebih kecil ( $<$ ) dari 0,05, maka varians dari dua atau lebih kelompok data yang akan diukur tidak homogen.

## 5. Uji Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2019), uji hipotesis adalah proses untuk membuktikan kebenaran hipotesis dengan menggunakan data. Uji hipotesis dalam SPSS digunakan untuk membandingkan variabel X dan variabel Y dengan menggunakan uji-t Independent sampel T-test dengan bantuan SPSS versi 30 adapun rumusan hipotesis yang akan di uji adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

- $H_a$  : Terdapat efektivitas penggunaan media interaktif Gamma AI terhadap pemahaman materi gotong royong pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV A
- $H_o$  : Tidak terdapat efektivitas tanpa penggunaan media interaktif Gamma AI terhadap pemahaman materi gotong royong pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV A

Untuk menghitung uji hipotesis digunakan program SPSS 30 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis ( $H_o$  dan  $H_a$ )
2. Menentukan batas kritis ( $\alpha$ :  $\beta$ )
3. Menentukan nilai hitung (nilai statistik)
4. Pengambilan putusan
5. Membuat kesimpulan

Jika nilai tandanya kurang dari 0,05 maka  $H_o$  ditolak, hal ini menunjukkan bahwa variabel independen mempunyai efektivitas atau pengaruh yang signifikan terhadap variabel keterkaitan. Jika nilai lebih dari 0,05 maka  $H_o$  di terima, hal ini menunjukkan bahwa variabel independen tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Analisis Instrumen Penelitian**

Pada bab ini akan diuraikan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada seluruh siswa kelas IV A dan kelas IV B SD Muhammadiyah 07 Medan dengan jumlah keseluruhan siswa-siswi 56 orang. Data yang diperoleh dari penelitian ini di ambil dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pendidikan Pancasila kelas IV sebelum penelitian ini dilakukan terlebih dahulu penulis melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian berupa uji validitas ahli atau *validity expert*, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda soal dari instrument tes, seperti yang akan dijelaskan berikut ini:

##### **4.1.2 Uji Validitas**

Pengujian tes yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrumen disebut uji validitas. Setiap item soal harus diujikan kevalidannya. Soal yang valid bisa dipakai untuk soal pretest dan posttest. Berdasarkan hasil pengujian validitas soal oleh kelas. Validitas ini dapat dihitung dengan koefisien kolerasi menggunakan *Product moment*.

Validitas tes dihitung dengan menggunakan korelasi *product moment*. Untuk menafsirkan kebenaran nilai validitas dari setiap butir soal, maka nilai tersebut disesuaikan dengan tabel nilai *r-product-moment* dengan taraf signifikan

5% ( $\alpha = 0,05$ ), dengan kriteria  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dimana nilai  $r_{tabel}$  yaitu 0,3739. Setelah soal diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah 07 Medan, kemudian instrumen diterapkan pengujian validitas soal tes. Hasil soal yang telah diujicobakan, dianalisis menggunakan program *Microsoft Office Excel 2010*. Berdasarkan hasil analisis, uji validitas dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Tes**

| Batas Signifikan | Keterangan | Nomor butir soal     |           | Jumlah |
|------------------|------------|----------------------|-----------|--------|
|                  |            | Pilihan Ganda        | Essay     |        |
| 0.05             | Valid      | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 | 1,2,3,4,5 | 15     |
|                  | Invalid    | -                    | -         | 0      |

Berdasarkan tabel dapat dilihat butir soal pernyataan yang *valid* sebanyak 15 butir soal yang dimana terdiri dari 10 soal Pilihan Ganda dan juga 5 soal Essay. Sedangkan untuk hasil uji validitas maing masing soal yang didapatkan pada penelitian ini baik pada soal pilihan ganda dan juga soal essay dapat dilihat pada tabel 4.2 dan lampiran 5 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Tes**

| <b>Uji Validitas</b> |                 |                |                 |                |                 |                |                 |
|----------------------|-----------------|----------------|-----------------|----------------|-----------------|----------------|-----------------|
| <b>Pilihan Ganda</b> |                 |                |                 | <b>Essay</b>   |                 |                |                 |
| <b>No Soal</b>       | <b>R Hitung</b> | <b>R Tabel</b> | <b>Kriteria</b> | <b>No Soal</b> | <b>E Hitung</b> | <b>R Tabel</b> | <b>Kriteria</b> |
| 1                    | 0.48236         | 0.3739         | Valid           | 1              | 0.82258         | 0.3739         | Valid           |
| 2                    | 0.41066         | 0.3739         | Valid           | 2              | 0.71648         | 0.3739         | Valid           |
| 3                    | 0.51098         | 0.3739         | Valid           | 3              | 0.69543         | 0.3739         | Valid           |
| 4                    | 0.54861         | 0.3739         | Valid           | 4              | 0.77208         | 0.3739         | Valid           |
| 5                    | 0.51519         | 0.3739         | Valid           | 5              | 0.78853         | 0.3739         | Valid           |
| 6                    | 0.47357         | 0.3739         | Valid           |                |                 |                |                 |
| 7                    | 0.53829         | 0.3739         | Valid           |                |                 |                |                 |
| 8                    | 0.58093         | 0.3739         | Valid           |                |                 |                |                 |
| 9                    | 0.55875         | 0.3739         | Valid           |                |                 |                |                 |
| 10                   | 0.58093         | 0.3739         | Valid           |                |                 |                |                 |

#### 4.1.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yaitu sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya atau dapat diartikan sebagai gambaran yang benar-benar dapat dipercaya tentang kemampuan yang dimiliki seseorang.

Dalam penelitian ini uji reliabilitas tes digunakan untuk memperoleh kestabilan alat ukur, sehingga jika alat ukur tersebut digunakan selalu memberikan hasil yang konsisten. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji Kuder dan Richardson 20 (KR-20), diperoleh  $r_{hitung} = 0.6619$  pada soal pilihan ganda dan  $r_{hitung} = 0.7201$  pada soal essay sedangkan untuk nilai  $r_{tabel} = 0.3610$ . Dari hasil ini dapat ditentukan kriteria reliabilitas tes dengan kriteria  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian yang dilakukan oleh penulis maka nilai realibilitas yang didapatkan pada penelitian ini yaitu dapat dilihat pada lampiran 6 dan tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3**

**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes**

| <b>Soal</b>          | <b>Reliabilitas</b> | <b>r tabel</b> | <b>Kriteria</b> |
|----------------------|---------------------|----------------|-----------------|
| <b>Pilihan Ganda</b> | 0.6619              | 0.3739         | Sedang          |
| <b>Essay</b>         | 0.7201              |                | Tinggi          |

Pada tabel 4.3 hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa hasil analisis data nilai yang diperoleh pada soal pilihan ganda yaitu sebesar 0.6619 dan pada soal pilhan ganda diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0.7201 yang dimana nilai ini lebih besar dari nilai r tabel, yaitu pada soal pilhan ganda dengan kategori sedang sedangkan pada soal essay yaitu dengan kategori tinggi.

#### **4.1.4 Uji Tingkat Kesukaran**

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk melihat apakah item yang digunakan sebagai butir soal termasuk baik atau tidak. Butir soal tersebut memiliki tingkatan yaitu soal mudah, sedang dan sukar. Dari 15 butir soal yang sudah diujikan memiliki tingkat kesukaran yang disajikan dalam lampiran 7 dan tabel 4.4

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Instrumen Test**

| <b>Soal</b> |                 |                         |              |                    |
|-------------|-----------------|-------------------------|--------------|--------------------|
| <b>No</b>   | <b>Kriteria</b> | <b>Nomor butir soal</b> |              | <b>Jumlah soal</b> |
|             |                 | <b>Pilihan Ganda</b>    | <b>Essay</b> |                    |
| 1           | Sukar           | 1,2,3,4,6,8,9,10        | -            | 8                  |
| 2           | Sedang          | 5,7                     | -            | 2                  |
| 3           | Mudah           | -                       | 1,2,3,4,5    | 5                  |

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal hasil belajar yaitu diperoleh pada soal pilihan ganda ada 8 soal dengan kategori sukar dan 2 soal dengan kategori sedang dan untuk soal kriteria mudah yaitu 0. Sedangkan pada kategori soal essay ada 5 soal dengan kategori mudah dan untuk soal kriteria sukar dan sedang yaitu 0. Yang dimana dalam penelitian ini terdapat 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay yang diujikan pada penelitian ini.

#### **4.1.5 Daya Beda Soal**

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara kelompok peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Angka indeks diskriminasi item merupakan sebuah angka atau bilangan yang menunjukkan besar kecilnya daya pembeda (discriminatory power) yang dimiliki oleh sebutir item. Berdasarkan hasil analisis, nilai uji daya beda soal dapat dilihat pada lampiran 8 tabel 4.5.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Daya Beda Soal Instrumen Tes**

| <b>Soal</b> |                 |                         |              |                    |
|-------------|-----------------|-------------------------|--------------|--------------------|
| <b>No</b>   | <b>Kriteria</b> | <b>Nomor butir soal</b> |              | <b>Jumlah soal</b> |
|             |                 | <b>Pilihan Ganda</b>    | <b>Essay</b> |                    |
| 1           | Jelek           | -                       | -            | 0                  |
| 2           | Cukup           | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10    | 1,2,3,4,5    | 18                 |
| 3           | Baik            | -                       | -            | 0                  |
| 4           | Sangat Baik     | -                       | -            | 0                  |

Berdasarkan pada tabel 4.5 bahwa hasil perhitungan Uji Daya Beda Soal Hasil Belajar, pada soal pihan ganda terdapat 10 soal dengan kriteria Cukup, dan untuk soal essay yaitu terdapat 5 butir soal dengan kriteria cukup.

#### **4.2 Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas SD Muhammadiyah 07 Medan hasil data yang diperoleh untuk mengukur hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam hal ini materi yang digunakan pada penelitian yaitu sistem ekskresi pada manusia dengan jumlah beserta didik sebanyak 28 peserta didik.

### 4.2.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi data normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah model yang memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Pada penelitian yang dilakukan ini yaitu bahwa uji normalitas yang telah dilakukan pada nilai kemampuan belajar dan juga hasil belajar siswa kelas posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi pembelajaran pendidikan pancasila yaitu diperoleh hasil data yang berdistribusi normal, yang dimana adapun hasil dari uji normalitas yang dilihat pada lampiran 9 dan tabel dibawah ini: Uji normalitas data melalui uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS 26. Data disebut normal jika nilai signifikansi

- 1) Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka berdistribusi normal.
- 2) Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4.6**

#### Uji Normalitas

| <b>Tests of Normality</b> |   |                     |           |             |
|---------------------------|---|---------------------|-----------|-------------|
|                           | <b>Kelas</b>                                      | <b>Shapiro-Wilk</b> |           |             |
|                           |   | <b>Statistic</b>    | <b>df</b> | <b>Sig.</b> |
| Hasil Belajar Siswa       | Kelas Kontrol<br>tanpa<br>menggunakan<br>Gamma AI | .954                | 28        | .252        |

|                                       |   |      |    |      |
|---------------------------------------|---|------|----|------|
|                                       | Kelas Eksperimen<br>dengan<br>menggunakan<br>Gamma AI | .956 | 28 | .272 |
| a. Lilliefors Significance Correction |   |      |    |      |

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 26

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan yaitu dimana pada kelas Kontrol memperoleh hasil signifikansi (Sig) sebesar  $0.252 > 0.05$  dan kelas Eksperimen dengan signifikansi (Sig) sebesar  $0.272 > 0.05$ , maka dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa uji normalitas yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal, sehingga dalam hal ini penelitian dapat dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu data dapat diujikan pada uji homogenitasnya.

#### 4.2.2 Uji Homogenitas

Varians pada data sari kedua kelompok sampel dapat diketahui dengan menggunakan uji homogenitas (Sugiyono, 2015). Pada penelitian ini data yang akan diujian homogenitasnya yaitu data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan spss 26 melalui uji Levene, hasil pengujian yang didapatkan terdapat pada lampiran 13 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Uji Homogenitas**

| <b>Test of Homogeneity of Variance</b> |   |                     |     |            |      |
|--|---|---------------------|-----|------------|------|
|  |   | Levene<br>Statistic | df1 | df2        | Sig. |
| Hasil<br>Belaja<br>r<br>Siswa          | Based on Mean                           | .547                | 1   | 54         | .463 |
|  | Based on Median                         | .502                | 1   | 54         | .482 |
|  | Based on Median and with<br>adjusted df | .502                | 1   | 53.19<br>2 | .482 |
|  | Based on trimmed mean                   | .539                | 1   | 54         | .466 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 26

Hasil analisis yang diperoleh pada uji homogenitas yang dilakukan yaitu memperoleh nilai Signifikansi (Sig) sebesar  $0.463 > 0.05$  sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa data penelitian yang dilakukan yaitu homogen.

#### 4.2.3 Uji N Gain

Pengujian N-Gain data penelitian bertujuan untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa setelah diberikan pembelajaran. Pada penelitian ini siswa sebelum belajar menggunakan model pembelajaran media interaktif Gamma AI terlebih dahulu diberikan *pretest* guna melihat kemampuan awal siswa. Setelah *pre-test* diberikan kemudian memberikan perlakuan menggunakan media interaktif Gamma AI dimana pembelajaran pendidikan pancasila dengan materi “ Gotong Royong Dilingkup Desa, Kecamatan dan Kelurahan ” untuk mengetahui apakah media interaktif Gamma AI ini berpengaruh terhadap pemahaman siswa siswi terhadap materi gotong royong yang telah di ajarkan. Kemudian diakhir

pertemuan, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Berdasarkan data N-Gain dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut

**Tabel 4.8**

**Uji N-Gain**

| <b>Kelompok</b> | <b>N</b> | <b>N-Gain</b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------------|----------|---------------|-------------------|
| Kontrol         | 28       | 0,4221        | Kurang Efektif    |
| Eksperimen      | 28       | 0,7125        | Efektif           |

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 26

Pada tabel diatas terlihat pada kelas kontrol memiliki nilai N-Gain sebesar 0.4221 dengan kategori kurang efektif dan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif Gamma AI dimana pembelajaran pendidikan pancasila maka diperoleh nilai N-Gain sebesar 0.7125 dengan kategori efektif, yang dalam hal ini berarti mengalami peningkatan setelah diberlakukannya metode pembelajaran dengan media interaktif Gamma AI dimana pembelajaran pendidikan pancasila berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen pada masing masing siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.9**

**Uji N-Gain Siswa**

| <b>No</b> | <b>Kategori N-Gain Hasil Belajar Siswa</b> | <b>Kelas</b>      |                |
|-----------|--|-------------------|----------------|
|           |  | <b>Eksperimen</b> | <b>Kontrol</b> |
|           |  | <b>Jumlah</b>     | <b>Jumlah</b>  |

|   |                |          |          |
|---|----------------|----------|----------|
| 1 | Tidak Efektif  | 8 Siswa  | 15 Siswa |
| 2 | Kurang Efektif | 5 Siswa  | 7 Siswa  |
| 3 | Cukup Efektif  | 2 Siswa  | 3 Siswa  |
| 4 | Efektif        | 13 Siswa | 3 Siswa  |

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 26

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen yang termasuk pada kategori tidak efektif sebanyak 8 siswa, kurang efektif 5 siswa, cukup efektif 2 siswa dan efektif 13 siswa. Hal ini tentunya berbeda dengan klas kontrol yang dimana hasil N-Gain dengan kategori tidak efektif 15 siswa, kurang efektif 7 siswa, cukup efektif 3 siswa dan kategori efektif hanya sebanyak 3 siswa.

#### 4.2.4 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah didapatkan data yang normal. Uji hipotesis menggunakan uji t test untuk mengetahui perbedaan sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Setelah diketahui bahwa hasil data berdistribusi normal dan juga homogen, maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample Test*. Uji t Test penelitian dilakukan dengan uji Independent Sampel T Test dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis pada penelitian ini yaitu kemampuan hasil belajar siswa. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Kriteria uji hipotesis hasil belajar siswa yaitu:

- a. Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- b. Jika  $\text{sig} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.10**

**Uji Hipotesis**

| Independent Samples Test  |                                   |   |      |                                 |            |                     |
|---------------------------|-----------------------------------|---|------|---------------------------------|------------|---------------------|
|                           |                                   | Levene's Test<br>for Equality<br>of Variances |      | t-test for Equality of<br>Means |            |                     |
|                           |                                   | F   | Sig. | T                               | df         | Sig. (2-<br>tailed) |
| Hasil<br>Belajar<br>Siswa | Equal<br>variances<br>assumed     | 1.547   | .463 | -<br>14.9                       | 54<br>86   | .023                |
|                           | Equal<br>variances not<br>assumed |   |      | -<br>14.9                       | 52.84<br>9 | .023                |

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 26

Hasil analisis uji hipotesis memakai uji Independent Sampel T Test yang terdapat pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terdapat pada taraf  $\text{sig} < 0,05$ , yaitu  $0,023 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif Gamma AI dimana pembelajaran pendidikan pancasila dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut.

### 4.3 Pembahasan

Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, pendidikan dituntut untuk mampu menghasilkan peserta didik yang tidak hanya menguasai pengetahuan dasar, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Sejalan dengan perkembangan tersebut, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Dalam konteks ini, integrasi teknologi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) menjadi salah satu fokus utama untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Salah satu pendekatan inovatif yang muncul adalah metode GAMMA AI (*Guided, Active, Meaningful, Measurable, and Adaptive Artificial Intelligence*), yang mengombinasikan prinsip pembelajaran aktif, bermakna, adaptif, dan terukur dengan pemanfaatan teknologi cerdas.

Metode GAMMA AI merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan prinsip pembelajaran aktif, bermakna, terukur, dan adaptif dengan dukungan kecerdasan buatan untuk meningkatkan kualitas interaksi antara peserta didik dan materi ajar. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, responsif, serta mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing individu. Metode ini dirancang untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar melalui interaksi dinamis yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan individual. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat seragam, melainkan lebih personal dan responsif terhadap perkembangan kognitif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode GAMMA AI dalam

meningkatkan hasil belajar, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Melalui pendekatan kuantitatif yang didukung oleh analisis statistik inferensial, ditemukan bahwa penggunaan metode GAMMA AI berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman konseptual, keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS), serta motivasi intrinsik peserta didik.

Pada tahap awal penelitian, Sebelum mendapat perlakuan siswa-siswi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diminta untuk mengerjakan soal *pre-test* sebanyak 5 soal mengenai materi Gotong Royong Dilingkup Kecamatan, Kelurahan dan Desa, untuk mengetahui sejauh mana mereka mengetahui sejauh mana pemahaman mereka mengenai materi tersebut melalui nilai dari jawaban *pre-test* dari kedua kelas tersebut. Di kelas eksperimen terdapat 6-8 siswa saja yang dapat menjawab soal tersebut dengan nilai 70/baik dari 28 siswa-siswi, sedangkan pada kelas kontrol terdapat 7 siswa saja yang dapat menjawab soal *pre-test* tersebut dengan nilai 70/baik dari 28 siswa-siswi. Setelah mendapatkan nilai dari kedua kelas tersebut dapat di simpulkan bahwa masih banyak siswa-siswi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang belum memahami mengenai materi pembelajaran tersebut.

Pada tahap penelitian kedua, Setelah memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif (Gamma AI) sebagai media pembelajaran dalam menerangkan materi pembelajaran Gotong Royong Di Lingskup Kecamatan, dan Desa, setelah memberikann perlakuan peneliti memberikan *post-test* pilihan ganda sebanyak 10 soal pada kelas eksperimen,

terdapat 13 siswa yang dapat menjawab soal dengan nilai 95-98/tinggi baik, 8 siswa mendapat nilai 70-75/sedang, 5 siswa mendapat nilai 50-55/rendah, dan 2 siswa mendapat nilai 40/sangat rendah.

Pada kelas kontrol peneliti tidak memberikan perlakuan dan hanya mnerangkan materi pembelajaran Gotong Royong Dilingkup Kecamatan, Kelurahan dan Desa dengan metode ceramah saja, dan setelah itu peneliti memberikan *post-test* pilihan ganda sebanyak 10 soal, terdapat 7 siswa dengan nilai 75/tinggi, 9 siswa dengan nilai 70/sedang, 6 siswa dengan nilai 50/rendah dan 6 siswa dengan nilai 40/sangat rendah.

Dengan ini dapat dinyatakan bahwa penggunaan media interaktif (Gamma AI) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa-siswi terhadap materi Gotong Royong Dilingkup Kecamatan, Kelurahan dan Desa di kelas IV A kelas eksperimen dengan jumlah siswa yang mendapat nilai tinggi sebanyak 13 orang siswa.

**Tabel 4.11**

**Nilai Uji Siswa**

| No     | Kategori Nilai | Keterangan    | Kelas    |            |
|--------|----------------|---------------|----------|------------|
|        |                |               | Kontrol  | Eksperimen |
| 1      | 0-40           | Sangat Rendah | 6 siswa  | 2 Siswa    |
| 2      | 40-55          | Rendah        | 6 siswa  | 5 Siswa    |
| 3      | 56-75          | Sedang        | 9 siswa  | 8 siswa    |
| 4      | 75-100         | Tinggi        | 7 siswa  | 13 siswa   |
| Jumlah |                |               | 28 Siswa | 28 Siswa   |

Sumber : Nilai Uji Siswa Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan hasil nilai siswa pada tabel diatas dapat diketahui bahwa pada dasarnya terdapat pengaruh perlakuan pada pembelajaran menggunakan media interaktif Gamma AI dimana pembelajaran pendidikan pancasila dengan materi “Gotong Royong Dilingkup Desa, Kecamatan dan Kelurahan”, yang dimana hasil nilai yang didapatkan pada kelas kontrol dengan kelas Eksperimen jauh berbeda dan begitu juga dengan pemahaman para siswa tersebut. Pada tabel diatas terlihat bahwa Kelas kontrol dominan memiliki nilai dengan kategori sangat rendah pada hasil ujian yang diujikan, hal ini tentu berbanding terbalik dengan kelas Eksperimen yang menggunakan media interaktif Gamma AI yaitu siswa nya dominan memiliki nilai dengan kategori tinggi dan juga sedang.

Pada penelitian ini, pembelajaran menggunakan metode GAMMA AI (*Guided, Active, Meaningful, Measurable, and Adaptive Artificial Intelligence*) menunjukkan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode tersebut. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data yang menunjukkan peningkatan yang konsisten pada beberapa aspek utama pembelajaran, yaitu:

- a) Peningkatan Pemahaman Materi. Siswa yang belajar dengan metode GAMMA AI mampu memahami materi dengan lebih mendalam. Mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu menerapkan konsep dalam konteks yang berbeda. Ini terjadi karena metode ini mengarahkan siswa untuk aktif berpikir, berinteraksi dengan materi, serta mendapatkan umpan balik adaptif dari sistem AI.

- b) Keterlibatan dan Motivasi Belajar. Pembelajaran berbasis GAMMA AI terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Adanya elemen bimbingan aktif dan adaptif membuat siswa merasa proses belajar lebih personal dan relevan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.
- c) Peningkatan Hasil Belajar. Berdasarkan hasil tes akhir, nilai siswa dalam kelompok yang menggunakan metode GAMMA AI lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis AI tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga berpengaruh pada performa akademik secara keseluruhan.
- d) Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS). Siswa yang terpapar pembelajaran dengan GAMMA AI lebih mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Ini karena metode ini secara aktif mendorong siswa untuk mengkaji, mengevaluasi, dan menyusun solusi terhadap berbagai permasalahan yang disajikan secara adaptif.
- e) Adaptasi terhadap Kebutuhan Individu. Salah satu kekuatan metode GAMMA AI adalah kemampuannya menyesuaikan materi dan kecepatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Ini berbeda dengan metode tradisional yang cenderung seragam,

sehingga siswa dengan kemampuan berbeda-beda tetap mendapatkan pengalaman belajar yang optimal.

Pada penelitian yang telah dilakukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode Gamma AI telah terbukti memiliki pengaruh terhadap pemahaman materi gotong royong pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan, hal ini terbukti dari hasil analisis uji hipotesis memakai uji Independent Sampel T Test yang terdapat pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terdapat pada taraf sig  $< 0,05$ , yaitu  $0,023 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif Gamma AI dimana pembelajaran pendidikan pancasila dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut.

Metode GAMMA AI telah terbukti memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman materi Pendidikan Pancasila pada siswa. Dengan pendekatan yang lebih aktif dan kontekstual, siswa tidak hanya menghafal nilai-nilai Pancasila, tetapi juga memahami dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Selain itu, metode ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar lebih giat, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Meskipun ada tantangan dalam penerapannya, metode GAMMA AI sangat layak untuk dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif.

Menggunakan metode GAMMA AI, pembelajaran Pendidikan Pancasila jadi lebih bermakna dan aplikatif. Siswa diajak untuk menganalisis setiap sila dalam Pancasila melalui pengalaman dan situasi nyata yang mereka temui. Misalnya, mereka bisa mendiskusikan bagaimana sila kedua, "Kemanusiaan yang adil dan beradab", diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan metode ini, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, menggali lebih dalam mengenai nilai Pancasila, dan akhirnya bisa memahami secara mendalam bagaimana nilai-nilai tersebut relevan dalam kehidupan mereka. Siswa tidak hanya menghafal teks Pancasila, tetapi juga menyadari pentingnya nilai-nilai tersebut dalam membentuk karakter dan tindakan mereka.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa-siswi kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan, diperoleh temuan bahwa penggunaan media interaktif Gamma AI (Artificial Intelligence) dalam pembelajaran materi gotong royong memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Penelitian ini menjawab tiga rumusan masalah utama yang berkaitan dengan: (1) pemahaman siswa yang belajar menggunakan Gamma AI, (2) pemahaman siswa tanpa menggunakan Gamma AI, dan (3) keefektifan media Gamma AI dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1. Pemahaman materi gotong royong dengan menggunakan media interaktif Gamma AI menunjukkan hasil yang lebih optimal. Siswa-siswi kelas IV yang belajar melalui media ini menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, pemahaman konsep yang lebih baik, serta mampu memberikan contoh nyata perilaku gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi interaktif yang bersifat adaptif dan responsif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa.
2. Pemahaman materi gotong royong tanpa menggunakan media Gamma AI masih berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah dan diskusi terbatas. Hasilnya menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep gotong royong cenderung berada pada tingkat dasar, dengan

keterlibatan belajar yang lebih rendah. Kurangnya stimulus visual dan interaktif menyebabkan siswa cepat kehilangan fokus dan kurang mampu mengaitkan materi dengan pengalaman kontekstual mereka.

3. Efektivitas penggunaan media interaktif Gamma AI\*\* terbukti signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep gotong royong. Media ini mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa, memberikan umpan balik instan, serta menyajikan konten yang menarik dan relevan. Secara keseluruhan, penggunaan Gamma AI dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan dampak positif yang nyata terhadap proses dan hasil belajar siswa, khususnya dalam membentuk sikap dan nilai gotong royong sebagai bagian dari pengamalan sila ketiga Pancasila.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Gamma AI lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman materi gotong royong pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 07 Medan, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan Media Gamma AI dalam Pembelajaran Sehari-hari. Mengingat bahwa siswa yang menggunakan media Gamma AI menunjukkan pemahaman yang lebih tinggi terhadap materi gotong royong, maka disarankan agar media ini dijadikan alternatif utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi-materi yang menanamkan nilai karakter.

2. Penguatan Peran Guru dalam Mengarahkan Penggunaan Media. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa meskipun Gamma AI bersifat adaptif dan interaktif, peran guru tetap penting dalam membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru perlu aktif dalam memfasilitasi penggunaan media tersebut agar hasil yang dicapai semakin maksimal.
3. Pemanfaatan Media Gamma AI untuk Materi Serupa. Karena metode ini terbukti efektif pada materi gotong royong, maka disarankan untuk menerapkannya pula pada materi Pendidikan Pancasila lainnya yang bersifat abstrak dan berbasis nilai-nilai karakter, seperti toleransi, kerja sama, dan tanggung jawab.
4. Perluasan Penggunaan di Kelas Lain atau Sekolah Lain. Hasil yang positif ini dapat menjadi dasar bagi pihak sekolah untuk mempertimbangkan penerapan media Gamma AI pada tingkat kelas lain di SD Muhammadiyah 07 Medan. Selain itu, sekolah-sekolah lain juga dapat mengadopsi metode serupa untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang sejalan dengan tantangan abad ke-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Dewi, D. A. (2021). Peranan pendidikan kewarganegaraan dalam membina sikap toleransi antar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru ....* <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/3610>
- Aini, R. P., Yuliati, Y., Febriyanto, B., & ... (2024). Meretas Paradigma Baru: Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. ... *Nasional Pendidikan.* <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1275>
- Amalia, M., Pratama, M. V, & ... (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. ... *Jendela Pendidikan.* <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/689>
- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 39–43. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.52>
- Ardiani, K. E. (2022). ... Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel Pada Muatan Ipa Materi Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan ....* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/45159>
- Azura, N., & Yudhyrta, D. Y. (2020). *Pengaruh Pendidikan Moral Terhadap Pendidikan Kewarganegaraan Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Indragiri Hilir. 1*, 151–168.
- Balaka, M. Y. (2022). Metode penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, 1*, 130.
- Intan, K., Lestari, D., Wahyuni, K. A., Ayu, I., Triarsitadewi, I., & Helin, K. (2024). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 8(3)*, 2153–2164.
- Jenita, N. K. S., Astiti, N. P. Y., & Adhika, I. N. R. (2023). Pengaruh Job Description, Sistem Kerja Dan Pelatihan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Pada Dinas Sosial Kabupaten Gianyar. *Jurnal Emas, 4(1)*, 81–93. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/emas/article/view/6109>
- Kusumawati, S. P. (2021). Pendidikan Aqidah-Akhlak Di Era Digital. *EDUSOSHUM: Journal of Islamic Education and ....* <http://www.edusoshum.org/index.php/EDU/article/view/16>

- Latifah, A. N., & Agustina, R. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif di Sekolah Dasar. *PRIMER: Journal of Primary Education Research*, 2(1), 120–134. <https://journal.unu-jogja.ac.id/pgsd>
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Magdalena, M., & Maria Pawe, Y. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Teks Narasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 25 Palembang. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118–126. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>.
- Mahardian Kamall, et al. 2. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Pjbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Pernapasan Manusia Siswa Kelas V Sdn Jajartunggal I Mahardian* (Vol. 09).
- Ningrum, S. M., & Fradana, A. N. (2024). Penggunaan Multimedia nteraktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 370–384.
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2760–2768. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.931>
- Patmawati, D., Rustono, R., & Halimah, M. (2018). pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar. ... *Pendidikan Guru Sekolah ....* <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7256>
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 467–475.
- Purba, M. E. (2019a). Efektivitas Penggunaan Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 7 Padangsiidmpuan. *Edugenesi*, 1(1), 26–35.

- Purba, M. E. (2019b). Efektivitas Penggunaan Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 7 Padangsiidmpuan. *Jurnal Edugensis*.  
<https://www.jurnal.ipts.ac.id/index.php/BIOESA/article/view/933>
- Putri, R. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar ( Smart Board ) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 8(4), 1181–1189.
- Safitra, A. (2018). *Efektivitas Literasi Media Dalam Meningkatkan Minat Baca Melalui Kelompok Gerakan Langkat Pintar*.  
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/interaksi/article/download/2095/2080>
- Santoso, A., Sunismi, S., & Alifiani, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Penelitian, Pendidikan ....*  
<https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/6027>
- Sari, R., Sari, R., Ramdhania, K. F., & Juhanda. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Pada Penyusunan Aksi Nyata Paltform Merdeka Mengajar di SDN 02 Medalkrisna. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 4(2), 87–98. <https://doi.org/10.31599/yme98582>
- SUGIYONO, M. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif. Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, interaktif, dan konstruktif. Cocok untuk 1. Mahasiswa SI, S2, dan S3. 2. Dosen dan peneliti Ed. 3 Cet. 3 Thn. 2020*.
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*.  
<https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/2767>
- Sunaryati, T., Safitri, I., Lestari, N. A., & Putri, J. (2023). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menanamkan Moral Terhadap Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5983>
- Tamba, N. (2021). ... *Media Pembelajaran Berbantuan Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Indahnnya Kebersamaan Di Kelas IV SDN 157013 ....* digilib.unimed.ac.id.  
<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43255>

Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/6187>

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 ( Kelas Eksperimen )

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV A**

| <b>INFORMASI UMUM</b>  |  |
|--|--|
| <b>A. IDENTITAS MODUL</b>  |  |
| <b>Penyusun</b>  | : AULIA THESA  |
| <b>Sekolah</b>   | : SD Muhammadiyah 07 Medan                               |
| <b>Kelas</b>   | : IV A   |
| <b>Mata pelajaran</b>  | : Pendidikan Pancasila BAB 5                             |
| <b>Materi Pembelajaran</b>   | : Gotong Royong Di Lingkup Kecamatan, Kelurahan Dan Desa |
| <b>Alokasi waktu</b>   | : 2 JP   |
| <b>B. KOMPETENSI AWAL</b>  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tujuan Pembelajaran</b><br/>Peserta didik mampu :               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Mengidentifikasi peran gotong royong dalam menciptakan persatuan dan kesatuan di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.</li> <li>1.2. Menjelaskan manfaat pelaksanaan gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa.</li> <li>1.3. Menerapkan gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa.</li> </ol> </li> </ul> |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Profil Pelajar Pancasila</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bergotong royong</li> <li>- kreatif</li> </ul> </li> </ul>   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metode Pembelajaran</b><br/>Penggunaa media interaktif Gamma Ai</li> </ul>   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Langkah-Langkah Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa-siswi sudah dapat mengetahui tentang gotong royong dilingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.</li> </ul> </li> </ul>  |  |

- Mengkondisikan peserta didik baik fisik maupun mental untuk siap melaksanakan pembelajaran.
- Memberikan stimulus kepada peserta didik untuk pentingnya semangat gotong royong dalam lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.
- Memberikan pertanyaan pemantik agar peserta didik dapat mengetahui atau mempunyai tujuan belajarnya sendiri. ( misalnya : bagaimana pelaksanaan gotong royong di wilayah kecamatan, kelurahan, dan desa.?)

• **Pembelajaran 1. Topik A peran gotong royong dalam menumbuhkan persatuan dan kesatuan ( 5jp )**

Siswa-siswi mampu :

- Mengidentifikasi peran gotong royong dalam menciptakan persatuan dan kesatuan di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.
- Siswa-siswi diminta membaca buku ESPS Pendidikan Pancasila 4 halaman 95, kemudian mereka diminta menyebutkan contoh gotong royong yang dilakukan pada gambar.
- Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui siswa-siswi tentang gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa.
- Guru menjelaskan tentang gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru meluruskan kesalahan pemahaman yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.
- Siswa-siswi mengerjakan Ayo berlatih di halaman 99 nomor 1.
- Guru menjelaskan jawaban ayo berlatih.

• **Pembelajaran 2. Topik B penerapan gotong royong di lingkup kecamatan,, kelurahan, dan desa.**

Siswa-siswi mampu:

- Menerapkan gotong royong dilingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.

**A. Contoh Gotong Royong Di Lingkup Kecamatan (4 jp ).**

- Guru menjelaskan pengertian gotong royong beserta nilai moral yang terkandung.
- Siswa-siswi diminta menyebutkan contoh penerapan gotong royong di lingkup kecamatan.
- Guru meluruskan kesalahan pemahaman yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.
- Peserta didik mengerjakan Ayo Berlatih halaman 99 nomor 2.
- Guru membahas jawaban Ayo Berlatih.

**B. Contoh gotong royong di lingkup kelurahan dan desa.**

- Siswa-siswi diminta menyebutkan contoh penerapan gotong royong di lingkup kelurahan dan desa.
- Siswa-siswi menjawab soal-soal pada Ayo Jawab Kuis.
- Guru meluruskan kesalahan pemahaman yang terjadi selama proses pembelajaran.
- Siswa-siswi mengerjakan Ayo Berlatih di halaman 99 nomor 3.
- Guru membahas jawaban Ayo Berlatih.

**• Pembelajaran 3. Topik C : Manfaat Pelaksanaan Gotong Royong Di Lingkup Kecamatan, Kelurahan, Dan Desa ( 8 Jp )**

**- Siswa-siswi mampu:**

Menjelaskan manfaat pelaksanaan gotong royong di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa.

- guru menjelaskan tentang manfaat pelaksanaan gotong royong di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa.
- Guru membimbing siswa-siswi memindai code *QR Code* video tentang contoh tradisi gotong royong di Indonesia menggunakan aplikasi *Erlangga Reader* untuk menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.
- Siswa-siswi diminta untuk menyebutkan contoh pelaksanaan gotong royong dan manfaat yang diperoleh.
- Siswa-siswi mengerjakan Ayo Berlatih di halaman 102.

- Guru membahas jawaban Ayo Berlatih.
- Siswa-siswi melakukan kegiatan pada halaman 103, yaitu mencari informasi tentang Tradisi Gotong Royong Di Indonesia.

| NO. | PERNYATAAN  | YA | TIDAK |
|-----|---|----|-------|
| 1   | Saya mengerti pembelajaran hari ini.                                |    |       |
| 2   | Saya tidak sulit dalam mengerjakan penugasan hari ini.              |    |       |
| 3   | Saya masih perlu dibantu dalam mengerjakan tugas hari ini.          |    |       |
| 4   | Pembelajaran hari ini menyenangkan bagi saya                        |    |       |
| 5   | Saya masih perlu waktu untuk belajar lagi mengenai materi hari ini. |    |       |

**Mengetahui**  
**Kepala Sekolah**

**ASRALEFENDI S.Pd**

**Peneliti**

**Guru Kelas IV A**

**Aulia Thesa**

\_\_\_\_\_

## Lampiran 2 Kelas Kontrol

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV B

| <b>INFORMASI UMUM</b>   |  |
|---|--|
| <b>C. IDENTITAS MODUL</b>   |  |
| <b>Penyusun</b>   | <b>: AULIA THESA</b>   |
| <b>Sekolah</b>  | <b>: SD Muhammadiyah 07 Medan</b>                                  |
| <b>Kelas</b>  | <b>: IV B</b>  |
| <b>Mata pelajaran</b>   | <b>: Pendidikan Pancasila BAB 5</b>                                |
| <b>Materi Pembelajaran</b>  | <b>:Gotong Royong Di Lingkup Kecamatan,<br/>Kelurahan Dan Desa</b> |
| <b>Alokasi waktu</b>  | <b>: 2 JP</b>  |
| <b>D. KOMPETENSI AWAL</b>   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tujuan Pembelajaran</b> <p>Peserta didik mampu :</p> <p>1.4. Mengidentifikasi peran gotong royong dalam menciptakan persatuan dan kesatuan di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.</p> <p>1.5. Menjelaskan manfaat pelaksanaan gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa.</p> <p>1.6. Menerapkan gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa.</p> </li> </ul>  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Profil Pelajar Pancasila</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bergotong royong</li> <li>- kreatif</li> </ul> </li> </ul>  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Langkah-Langkah Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa-siswi sudah dapat mengetahui tentang gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.</li> <li>- Mengkondisikan peserta didik baik fisik maupun mental untuk siap melaksanakan pembelajaran.</li> <li>- Memberikan stimulus kepada peserta didik untuk pentingnya semangat</li> </ul> </li> </ul> |  |

gotong royong dalam lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.

- Memberikan pertanyaan pemantik agar peserta didik dapat mengetahui atau mempunyai tujuan belajarnya sendiri. ( misalnya : bagaimana pelaksanaan gotong royong di wilayah kecamatan, kelurahan, dan desa.?)

• **Pembelajaran 1. Topik A peran gotong royong dalam menumbuhkan persatuan dan kesatuan ( 5jp )**

Siswa-siswi mampu :

- Mengidentifikasi peran gotong royong dalam menciptakan persatuan dan kesatuan di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.
- Siswa-siswi diminta membaca buku ESPS Pendidikan Pancasila 4 halaman 95, kemudian mereka diminta menyebutkan contoh gotong royong yang dilakukan pada gambar.
- Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui siswa-siswi tentang gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa.
- Guru menjelaskan tentang gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru meluruskan kesalahan pemahaman yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.
- Siswa-siswi mengerjakan Ayo berlatih di halaman 99 nomor 1.
- Guru menjelaskan jawaban ayo berlatih.

• **Pembelajaran 2. Topik B penerapan gotong royong di lingkup kecamatan,, kelurahan, dan desa.**

Siswa-siswi mampu:

- Menerapkan gotong royong dilingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.

**C. Contoh Gotong Royong Di Lingkup Kecamatan (4 jp ).**

- Guru menjelaskan pengertian gotong royong beserta nilai moral yang terkandung.
- Siswa-siswi diminta menyebutkan contoh penerapan gotong royong di lingkup kecamatan.
- Guru meluruskan kesalahan pemahaman yang terjadi selama proses

pembelajaran berlangsung.

- Peserta didik mengerjakan Ayo Berlatih halaman 99 nomor 2.
- Guru membahas jawaban Ayo Berlatih.

**D. Contoh gotong royong di lingkup kelurahan dan desa.**

- Siswa-siswi diminta menyebutkan contoh penerapan gotong royong di lingkup kelurahan dan desa.
- Siswa-siswi menjawab soal-soal pada Ayo Jawab Kuis.
- Guru meluruskan kesalahan pemahaman yang terjadi selama proses pembelajaran.
- Siswa-siswi mengerjakan Ayo Berlatih di halaman 99 nomor 3.
- Guru membahas jawaban Ayo Berlatih.

**• Pembelajaran 3. Topik C : Manfaat Pelaksanaan Gotong Royong Di Lingkup Kecamatan, Kelurahan, Dan Desa ( 8 Jp )**

- Siswa-siswi mampu:

Menjelaskan manfaat pelaksanaan gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.

- guru menjelaskan tentang manfaat pelaksanaan gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.
- Guru membimbing siswa-siswi memindai code QR Code video tentang contoh tradisi gotong royong di Indonesia menggunakan aplikasi Erlangga Reader untuk menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.
- Siswa-siswi diminta untuk menyebutkan contoh pelaksanaan gotong royong dan manfaat yang diperoleh.
- Siswa-siswi mengerjakan Ayo Berlatih di halaman 102.
- Guru membahas jawaban Ayo Berlatih.
- Siswa-siswi melakukan kegiatan pada halaman 103, yaitu mencari informasi tentang Tradisi Gotong Royong Di Indonesia.

- **Penilaian Pembelajaran ( 3 jp )**

- Siswa-siswi diberikan tes tertulis dengan soal pilihan ganda dan isian, untuk mengetahui apakah peserta didik dapat memahami pelajaran tersebut.
- Siswa-siswi dapat mengerjakan latihan ulangan bab 5 di halaman 104.
- Siswa-siswi dapat mengerjakan soal HOTS di halaman 108.
- Siswa-siswi dapat mengerjakan AKM ( Asesmen Kompetensi Minimum ) halaman 109.
- Siswa-siswi dapat mengerjakan Praprojek tentang Ayo Hidupkan Kebiasaan Bergotong Royong yang disajikan di halaman 92.
- Siswa-siswi diberikan tes tertulis dengan soal pilihan ganda dan isian, untuk mengetahui apakah siswa-siswi tersebut dapat memahami pelajaran tersebut. Siswa-siswi dapat mengerjakan dalam latihan ulangan akhir tahun di halaman 111.
- Siswa-siswi diberikan pertanyaan secara lisan unjuk kinerja dengan praktik , dan menyajikan dalam daftar hasil penugasan.
- Lembar Observasi untuk mengetahui keaktifan peserta didik saat kerja mandiri dan berpasangan.
- Kuesioner dijawab dengan skala likert untuk mengetahui minat siswa-siswi, kuesioner digunakan untuk refleksi pembelajaran.
- Melaksanakan tindak lanjut dari hasil asesmen penilaian.
- Jika siswa-siswi tidak dapat membaca dan menulis, maka siswa-siswi diberikan pelayanan individu.

| NO. | PERNYATAAN   | YA | TIDAK |
|-----|--|----|-------|
| 1   | Saya mengerti pembelajaran hari ini.                   |    |       |
| 2   | Saya tidak sulit dalam mengerjakan penugasan hari ini. |    |       |

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| 3 | Saya masih perlu dibantu dalam mengerjakan tugas hari ini.          |  |  |
| 4 | Pembelajaran hari ini menyenangkan bagi saya                        |  |  |
| 5 | Saya masih perlu waktu untuk belajar lagi mengenai materi hari ini. |  |  |

**Mengetahui**  
**Kepala Sekolah**

**ASRALEEFENDLS.Pd**

**Peneliti**

**Guru Kelas IV A**

**Aulia Thesa**

\_\_\_\_\_

### Lampiran 3

#### LEMBAR OBSERVASI

##### Kelas A

Hari /Tanggal :

Tempat : SD Muhammadiyah 07 Medan

Kelas : 4 A

Berilah tanda ceklis  $\sqrt{\quad}$  pada kolom skor yang sesuai dengan hasil pengamatanmu

| No | Aspek Yang Diamati  | Skor |   |   |   |   |
|----|---|------|---|---|---|---|
|    |   | 5    | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Mengamati siswa-siswi pada saat pembelajaran berlangsung            |      |   |   |   |   |
| 2. | Kerjasama siswa dalam pembelajaran                                  |      |   |   |   |   |
| 3. | Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok                |      |   |   |   |   |
| 4. | Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat kelompok asal           |      |   |   |   |   |
| 5. | Memberi kesempatan berpendapat kepada teman-temannya dalam kelompok |      |   |   |   |   |
| 6. | Meendengar dengan baik ketika teman berpendapat                     |      |   |   |   |   |
| 7. | Memberikan gagasan yang cemerlang                                   |      |   |   |   |   |

|     |  |  |  |  |  |  |
|-----|--|--|--|--|--|--|
| 8.  | Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang cemerlang |  |  |  |  |  |
| 9.  | Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota lain        |  |  |  |  |  |
| 10. | Memanfaatkan potensi anggota kelompok                  |  |  |  |  |  |

Catatan :

- Sangat Baik : 5  
Baik : 4  
Cukup : 3  
Kurang : 2  
Sangat Tidak Baik : 1

## Lampiran 4

### LEMBAR OBSERVASI

#### Kelas B

Hari /Tanggal :

Tempat : SD Muhammadiyah 07 Medan

Kelas : 4 A

Berilah tanda ceklis  $\checkmark$  pada kolom skor yang sesuai dengan hasil pengamatanmu

| No | Aspek Yang Diamati  | Skor |   |   |   |   |
|----|---|------|---|---|---|---|
|    |   | 5    | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Mengamati siswa-siswi pada saat pembelajaran berlangsung            |      |   |   |   |   |
| 2. | Kerjasama siswa dalam pembelajaran                                  |      |   |   |   |   |
| 3. | Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok                |      |   |   |   |   |
| 4. | Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat kelompok asal           |      |   |   |   |   |
| 5. | Memberi kesempatan berpendapat kepada teman-temannya dalam kelompok |      |   |   |   |   |
| 6. | Meendengar dengan baik ketika teman berpendapat                     |      |   |   |   |   |
| 7. | Memberikan gagasan yang cemerlang                                   |      |   |   |   |   |
| 8. | Membuat perencanaan dan   |      |   |   |   |   |

|     |   |  |  |  |  |  |
|-----|---|--|--|--|--|--|
|     | pembagian kerja yang cemerlang                  |  |  |  |  |  |
| 9.  | Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota lain |  |  |  |  |  |
| 10. | Memfaatkan potensi anggota kelompok             |  |  |  |  |  |

Catatan :

- Sangat Baik : 5  
Baik : 4  
Cukup : 3  
Kurang : 2  
Sangat Tidak Baik : 1

Soal pilihan berganda sebanyak 10 soal, pilih salah satu jawaban yang benar!

1. Apa yang dimaksud dengan gotong royong?
  - a. Sebuah acara pembuatan pembuatan taman bersama
  - b. Sebuah acara pembersihan lingkungan bersama
  - c. Sebuah acara pembuatan fasilitas umum bersama
  - d. Sebuah acara kerja sama untuk mencapai tujuan bersama

Jawabannya D

2. Dalam sebuah desa, masyarakat akan mengadakan acara pembersihan sawah bersama. Siapa saja dapat ikut serta dalam acara gotong royong?
  - a. Hanya petani saja
  - b. Hanya warga saja
  - c. Petani dan warga desa
  - d. Hanya anggota komunitas saja

Jawabannya: C

3. Dalam sebuah sekolah, siswa dan guru akan bekerja sama untuk menyelenggarakan acara lomba. Apa yang harus dilakukan siswa dan guru untuk menyelenggarakan acara tersebut ?

- a. Hanya siswa saja yang harus bekerja
- b. Hanya guru saja yang harus bekerja
- c. Siswa dan guru bekerja sama
- d. Hanya anggota komunitas saja yang bekerja

Jawabannya: C

4. Dalam sebuah komunitas, masyarakat akan bekerja sama untuk membuat program bantuan sosial. Bagaimana cara masyarakat untuk bekerja sama dalam hal ini?
- a. Hanya beberapa orang saja yang bekerja
  - b. Semua orang harus bekerja sama
  - c. Hanya anggota komunitas saja yang harus bekerja
  - d. Hanya beberapa orang saja yang penting saja yang harus bekerja

Jawabannya: B

5. Gotong royong dapat membuat pekerjaan berat akan terasa?
- a. Lebih berat
  - b. Lebih ringan
  - c. Biasa saja
  - d. Sangat berat

Jawabannya: B

6. Bergotong royong saling berbagidan saling tolong menolong termasuk perbuatan yang?
- a. Mulia
  - b. Buruk
  - c. Tercela
  - d. Hina

Jawabannya : A

7. Berikut ini kegiatan yang tidak dilaksanakan secara gotong royong?
- a. Mengerjakan ulang
  - b. Berlatih bernyanyi
  - c. Membersihkan kelas
  - d. Membersihkan saluran air

Jawabannya: B

8. Gotong royong akan membuat semua pekerjaan ?

- a. Cepat selesai
- b. Lama selesainya
- c. Menjadi lebih berat
- d. Sulit selesai

Jawabannya: A

9. Gotong royong juga akan memperkuat rasa?

- a. Kebencian
- b. Persaudaraan
- c. Permusuhan
- d. Pertengkaran

Jawabannya: B

10. Membersihkan lingkungan sekolah adalah tanggung jawab ?

- a. Ketua kelas
- b. Penjaga sekolah
- c. Semua warga sekolah
- d. Kepala sekolah

Jawabannya :

### Soal Essay

1. Apakah kalian pernah mendengar kata gotong royong?
2. Siapa yang bisa menjelaskan apa itu gotong royong?
3. Mengapa kita perlu mengadakan gotong royong di lingkungan kita?
4. Mengapa gotong royong harus dilakukan bersama-sama?
5. Apa yang kamu dapatkan setelah bergotong royong bersama-sama?

## Lampiran 5

## Uji Validitas Soal

| Rekapitulasi Skor |            |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |        |
|-------------------|------------|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--------|
| No                | Nama Siswa | Nomor Soal Pilihan Ganda |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Jumlah |
|                   |            | 1                        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |        |
| 1                 | Siswa 1    | 1                        | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 2                 | Siswa 2    | 0                        | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1  | 5      |
| 3                 | siswa 3    | 1                        | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 4                 | siswa 4    | 0                        | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1  | 5      |
| 5                 | siswa 5    | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1  | 9      |
| 6                 | siswa 6    | 0                        | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1  | 3      |
| 7                 | siswa 7    | 1                        | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 8      |
| 8                 | siswa 8    | 1                        | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0  | 4      |
| 9                 | siswa 9    | 0                        | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1  | 3      |
| 10                | siswa 10   | 1                        | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1  | 7      |
| 11                | Siswa 11   | 0                        | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0  | 3      |
| 12                | Siswa 12   | 0                        | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1  | 3      |
| 13                | Siswa 13   | 1                        | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 14                | Siswa 14   | 1                        | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1  | 8      |
| 15                | Siswa 15   | 0                        | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0  | 3      |
| 16                | Siswa 16   | 0                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 17                | Siswa 17   | 1                        | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0  | 3      |
| 18                | Siswa 18   | 0                        | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0  | 7      |
| 19                | Siswa 19   | 0                        | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0  | 2      |
| 20                | Siswa 20   | 1                        | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0  | 4      |
| 21                | Siswa 21   | 0                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1  | 7      |
| 22                | Siswa 22   | 1                        | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0  | 4      |

|        |                    |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |   |
|--------|--------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|---|
| 2<br>3 | Siswa 23           | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 1          | 8 |
| 2<br>4 | Siswa 24           | 1          | 1          | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 1          | 9 |
| 2<br>5 | Siswa 25           | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 1          | 1          | 0          | 8 |
| 2<br>6 | Siswa 26           | 0          | 0          | 0          | 1          | 1          | 0          | 1          | 0          | 0          | 0          | 3 |
| 2<br>7 | Siswa 27           | 1          | 0          | 1          | 0          | 0          | 1          | 0          | 0          | 0          | 0          | 3 |
| 2<br>8 | Siswa 28           | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 1          | 8 |
|        |                    |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |   |
|        |                    |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |   |
|        | <b>Jumlah Skor</b> | 16         | 14         | 16         | 13         | 22         | 15         | 18         | 17         | 15         | 17         |   |
|        | <b>r tabel</b>     | 0.37<br>39 |   |
|        | <b>r hitung</b>    | 0.48<br>24 | 0.41<br>07 | 0.51<br>10 | 0.54<br>86 | 0.51<br>52 | 0.47<br>36 | 0.53<br>83 | 0.58<br>09 | 0.55<br>87 | 0.58<br>09 |   |
|        | <b>Kriteria</b>    | Valid      |   |

| Rekapitulasi Skor |            |            |   |   |   |   |        |
|-------------------|------------|------------|---|---|---|---|--------|
| No                | Nama Siswa | Nomor Soal |   |   |   |   | Jumlah |
|                   |            | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 |        |
| 1                 | Siswa 1    | 4          | 3 | 3 | 2 | 2 | 14     |
| 2                 | Siswa 2    | 2          | 1 | 2 | 2 | 1 | 8      |
| 3                 | siswa 3    | 3          | 3 | 4 | 2 | 3 | 15     |
| 4                 | siswa 4    | 3          | 2 | 1 | 2 | 3 | 11     |
| 5                 | siswa 5    | 3          | 2 | 3 | 4 | 2 | 14     |
| 6                 | siswa 6    | 1          | 2 | 2 | 1 | 1 | 7      |
| 7                 | siswa 7    | 2          | 3 | 3 | 2 | 3 | 13     |
| 8                 | siswa 8    | 1          | 1 | 2 | 2 | 1 | 7      |
| 9                 | siswa 9    | 2          | 1 | 1 | 1 | 2 | 7      |
| 10                | siswa 10   | 2          | 1 | 2 | 1 | 3 | 9      |
| 11                | Siswa 11   | 1          | 2 | 1 | 1 | 1 | 6      |
| 12                | Siswa 12   | 1          | 2 | 1 | 2 | 2 | 8      |
| 13                | Siswa 13   | 3          | 3 | 4 | 3 | 3 | 16     |
| 14                | Siswa 14   | 3          | 3 | 2 | 3 | 3 | 14     |
| 15                | Siswa 15   | 1          | 2 | 2 | 1 | 1 | 7      |

|    |                    |        |        |        |        |        |    |
|----|--------------------|--------|--------|--------|--------|--------|----|
| 16 | Siswa 16           | 3      | 3      | 2      | 3      | 3      | 14 |
| 17 | Siswa 17           | 2      | 1      | 2      | 1      | 1      | 7  |
| 18 | Siswa 18           | 3      | 2      | 3      | 3      | 3      | 14 |
| 19 | Siswa 19           | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 5  |
| 20 | Siswa 20           | 2      | 2      | 1      | 2      | 1      | 8  |
| 21 | Siswa 21           | 1      | 2      | 3      | 2      | 3      | 11 |
| 22 | Siswa 22           | 1      | 1      | 2      | 1      | 2      | 7  |
| 23 | Siswa 23           | 3      | 2      | 2      | 3      | 3      | 13 |
| 24 | Siswa 24           | 3      | 4      | 2      | 3      | 3      | 15 |
| 25 | Siswa 25           | 3      | 3      | 2      | 3      | 3      | 14 |
| 26 | Siswa 26           | 1      | 1      | 2      | 1      | 2      | 7  |
| 27 | Siswa 27           | 1      | 2      | 1      | 2      | 1      | 7  |
| 28 | Siswa 28           | 3      | 4      | 2      | 3      | 3      | 15 |
|    |                    |        |        |        |        |        |    |
|    |                    |        |        |        |        |        |    |
|    | <b>Jumlah Skor</b> | 59     | 59     | 58     | 57     | 60     |    |
|    | <b>r tabel</b>     | 0.3739 | 0.3739 | 0.3739 | 0.3739 | 0.3739 |    |
|    | <b>r hitung</b>    | 0.8226 | 0.7165 | 0.6954 | 0.7721 | 0.7885 |    |
|    | <b>Kriteria</b>    | Valid  | Valid  | Valid  | Valid  | Valid  |    |

## Lampiran 6

## Uji Reliabilitas

| Rekapitulasi Skor |                    |            |            |            |            |            |           |           |           |           |           |        |
|-------------------|--------------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| No                | Nama Siswa         | Nomor Soal |            |            |            |            |           |           |           |           |           | Jumlah |
|                   |                    | 1          | 2          | 3          | 4          | 5          | 6         | 7         | 8         | 9         | 10        |        |
| 1                 | Siswa 1            | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 9      |
| 2                 | Siswa 2            | 0          | 0          | 1          | 0          | 1          | 0         | 0         | 1         | 1         | 1         | 5      |
| 3                 | siswa 3            | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 9      |
| 4                 | siswa 4            | 0          | 1          | 1          | 1          | 0          | 0         | 0         | 0         | 1         | 1         | 5      |
| 5                 | siswa 5            | 1          | 1          | 1          | 1          | 1          | 1         | 1         | 1         | 0         | 1         | 9      |
| 6                 | siswa 6            | 0          | 0          | 0          | 0          | 1          | 0         | 0         | 1         | 0         | 1         | 3      |
| 7                 | siswa 7            | 1          | 0          | 0          | 1          | 1          | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 8      |
| 8                 | siswa 8            | 1          | 0          | 0          | 0          | 1          | 1         | 1         | 0         | 0         | 0         | 4      |
| 9                 | siswa 9            | 0          | 0          | 0          | 0          | 1          | 0         | 0         | 1         | 0         | 1         | 3      |
| 10                | siswa 10           | 1          | 1          | 0          | 1          | 1          | 1         | 1         | 0         | 0         | 1         | 7      |
| 11                | Siswa 11           | 0          | 0          | 1          | 0          | 0          | 1         | 0         | 0         | 1         | 0         | 3      |
| 12                | Siswa 12           | 0          | 1          | 0          | 0          | 0          | 0         | 0         | 1         | 0         | 1         | 3      |
| 13                | Siswa 13           | 1          | 1          | 0          | 1          | 1          | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 9      |
| 14                | Siswa 14           | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 1         | 1         | 1         | 0         | 1         | 8      |
| 15                | Siswa 15           | 0          | 0          | 0          | 0          | 1          | 0         | 1         | 0         | 1         | 0         | 3      |
| 16                | Siswa 16           | 0          | 1          | 1          | 1          | 1          | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 9      |
| 17                | Siswa 17           | 1          | 0          | 0          | 0          | 1          | 0         | 1         | 0         | 0         | 0         | 3      |
| 18                | Siswa 18           | 0          | 1          | 1          | 0          | 1          | 1         | 1         | 1         | 1         | 0         | 7      |
| 19                | Siswa 19           | 0          | 1          | 0          | 0          | 0          | 0         | 1         | 0         | 0         | 0         | 2      |
| 20                | Siswa 20           | 1          | 0          | 1          | 0          | 1          | 1         | 0         | 0         | 0         | 0         | 4      |
| 21                | Siswa 21           | 0          | 1          | 1          | 1          | 1          | 1         | 0         | 0         | 1         | 1         | 7      |
| 22                | Siswa 22           | 1          | 1          | 0          | 1          | 0          | 0         | 0         | 1         | 0         | 0         | 4      |
| 23                | Siswa 23           | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 0         | 1         | 1         | 1         | 1         | 8      |
| 24                | Siswa 24           | 1          | 1          | 1          | 1          | 1          | 0         | 1         | 1         | 1         | 1         | 9      |
| 25                | Siswa 25           | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 1         | 1         | 1         | 1         | 0         | 8      |
| 26                | Siswa 26           | 0          | 0          | 0          | 1          | 1          | 0         | 1         | 0         | 0         | 0         | 3      |
| 27                | Siswa 27           | 1          | 0          | 1          | 0          | 0          | 1         | 0         | 0         | 0         | 0         | 3      |
| 28                | Siswa 28           | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 0         | 1         | 1         | 1         | 1         | 8      |
|                   | <b>Jumlah Skor</b> | 16         | 14         | 16         | 13         | 22         | 15        | 18        | 17        | 15        | 17        |        |
|                   | <b>Rata-Rata</b>   | 0.5556     | 0.48<br>15 | 0.55<br>56 | 0.48<br>15 | 0.77<br>78 | 0.5<br>18 | 0.6<br>29 | 0.5<br>92 | 0.5<br>18 | 0.5<br>92 |        |

|   |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|   |        |        |        |        |        | 5      | 6      | 6      | 5      | 6      |
| X bar                                       | 0.57   | 0.5000 | 0.5714 | 0.4643 | 0.7857 | 0.5357 | 0.6429 | 0.6071 | 0.5357 | 0.6071 |
| Varians Item Soal                           | 0.2449 | 0.2500 | 0.2449 | 0.2487 | 0.1684 | 0.2487 | 0.2296 | 0.2385 | 0.2487 | 0.2385 |
| Jumlah Total Varians Item Soal              | 2.3610 |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| Varians Total                               | 6.3609 |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| k   | 20     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| k/k-1                                       | 1.0526 |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| $\sum s_i^2$                                | 316    |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| $s_t^2$                                     | 0.3711 |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| $r_i$                                       | 0.6288 |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| $\left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2}\right]$ | 0.6619 |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| $r_{tabel}$                                 | 0.3739 |        |        |        |        |        |        |        |        |        |

| Rekapitulasi Skor |            |                  |   |   |   |   |        |
|-------------------|------------|------------------|---|---|---|---|--------|
| No                | Nama Siswa | Nomor Soal Essay |   |   |   |   | Jumlah |
|                   |            | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 |        |
| 1                 | Siswa 1    | 4                | 3 | 3 | 2 | 2 | 14     |
| 2                 | Siswa 2    | 2                | 1 | 2 | 2 | 1 | 8      |
| 3                 | siswa 3    | 3                | 3 | 4 | 2 | 3 | 15     |
| 4                 | siswa 4    | 3                | 2 | 1 | 2 | 3 | 11     |
| 5                 | siswa 5    | 3                | 2 | 3 | 4 | 2 | 14     |
| 6                 | siswa 6    | 1                | 2 | 2 | 1 | 1 | 7      |
| 7                 | siswa 7    | 2                | 3 | 3 | 2 | 3 | 13     |
| 8                 | siswa 8    | 1                | 1 | 2 | 2 | 1 | 7      |
| 9                 | siswa 9    | 2                | 1 | 1 | 1 | 2 | 7      |
| 10                | siswa 10   | 2                | 1 | 2 | 1 | 3 | 9      |

|                                  |          |        |            |            |            |            |    |
|----------------------------------|----------|--------|------------|------------|------------|------------|----|
| 1<br>1                           | Siswa 11 | 1      | 2          | 1          | 1          | 1          | 6  |
| 1<br>2                           | Siswa 12 | 1      | 2          | 1          | 2          | 2          | 8  |
| 1<br>3                           | Siswa 13 | 3      | 3          | 4          | 3          | 3          | 16 |
| 1<br>4                           | Siswa 14 | 3      | 3          | 2          | 3          | 3          | 14 |
| 1<br>5                           | Siswa 15 | 1      | 2          | 2          | 1          | 1          | 7  |
| 1<br>6                           | Siswa 16 | 3      | 3          | 2          | 3          | 3          | 14 |
| 1<br>7                           | Siswa 17 | 2      | 1          | 2          | 1          | 1          | 7  |
| 1<br>8                           | Siswa 18 | 3      | 2          | 3          | 3          | 3          | 14 |
| 1<br>9                           | Siswa 19 | 1      | 1          | 1          | 1          | 1          | 5  |
| 2<br>0                           | Siswa 20 | 2      | 2          | 1          | 2          | 1          | 8  |
| 2<br>1                           | Siswa 21 | 1      | 2          | 3          | 2          | 3          | 11 |
| 2<br>2                           | Siswa 22 | 1      | 1          | 2          | 1          | 2          | 7  |
| 2<br>3                           | Siswa 23 | 3      | 2          | 2          | 3          | 3          | 13 |
| 2<br>4                           | Siswa 24 | 3      | 4          | 2          | 3          | 3          | 15 |
| 2<br>5                           | Siswa 25 | 3      | 3          | 2          | 3          | 3          | 14 |
| 2<br>6                           | Siswa 26 | 1      | 1          | 2          | 1          | 2          | 7  |
| 2<br>7                           | Siswa 27 | 1      | 2          | 1          | 2          | 1          | 7  |
| 2<br>8                           | Siswa 28 | 3      | 4          | 2          | 3          | 3          | 15 |
| <b>Jumlah Skor</b>               |          | 59     | 59         | 58         | 57         | 60         |    |
| <b>Rata-Rata</b>                 |          | 2.0370 | 2.07<br>41 | 2.03<br>70 | 2.03<br>70 | 2.14<br>81 |    |
| <b>X bar</b>                     |          | 2.11   | 2.10<br>71 | 2.07<br>14 | 2.03<br>57 | 2.14<br>29 |    |
| <b>Varians Item Soal</b>         |          | 0.8814 | 0.80<br>99 | 0.70<br>92 | 0.74<br>87 | 0.76<br>53 |    |
| <b>Jumlah Total Varians Item</b> |          | 3.9145 |            |            |            |            |    |

|   |                 |
|---|-----------------|
| Soal  |                 |
| Varians Total                                   | 12.391<br>58163 |
| k   | 20              |
| k/k-1   | 1.0526<br>31579 |
| $\frac{\sum S_i^2}{S_{t^2}}$                    | 0.3159<br>03242 |
| $\left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_{t^2}} \right]$ | 0.6840<br>96758 |
| $r_i$   | 0.7201<br>0185  |
| $r_{tabel}$                                     | 0.3739          |

## Lampiran 7

### Uji Tingkat Kesukaran Soal

| Rekapitulasi Skor |            |            |   |   |   |   |   |   |   |   |    |        |
|-------------------|------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--------|
| No                | Nama Siswa | Nomor Soal |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Jumlah |
|                   |            | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |        |
| 1                 | Siswa 1    | 1          | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 2                 | Siswa 2    | 0          | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1  | 5      |
| 3                 | siswa 3    | 1          | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 4                 | siswa 4    | 0          | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1  | 5      |
| 5                 | siswa 5    | 1          | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1  | 9      |
| 6                 | siswa 6    | 0          | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1  | 3      |
| 7                 | siswa 7    | 1          | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 8      |
| 8                 | siswa 8    | 1          | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0  | 4      |
| 9                 | siswa 9    | 0          | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1  | 3      |
| 10                | siswa 10   | 1          | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1  | 7      |
| 11                | Siswa 11   | 0          | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0  | 3      |
| 12                | Siswa 12   | 0          | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1  | 3      |
| 13                | Siswa 13   | 1          | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 14                | Siswa 14   | 1          | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1  | 8      |
| 15                | Siswa 15   | 0          | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0  | 3      |
| 16                | Siswa 16   | 0          | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 17                | Siswa 17   | 1          | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0  | 3      |
| 18                | Siswa 18   | 0          | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0  | 7      |
| 19                | Siswa 19   | 0          | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0  | 2      |
| 20                | Siswa 20   | 1          | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0  | 4      |
| 21                | Siswa 21   | 0          | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1  | 7      |
| 22                | Siswa 22   | 1          | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0  | 4      |

|                          |          |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |   |
|--------------------------|----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|---|
| 23                       | Siswa 23 | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 1          | 8 |
| 24                       | Siswa 24 | 1          | 1          | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 1          | 9 |
| 25                       | Siswa 25 | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 1          | 1          | 0          | 8 |
| 26                       | Siswa 26 | 0          | 0          | 0          | 1          | 1          | 0          | 1          | 0          | 0          | 0          | 3 |
| 27                       | Siswa 27 | 1          | 0          | 1          | 0          | 0          | 1          | 0          | 0          | 0          | 0          | 3 |
| 28                       | Siswa 28 | 1          | 1          | 1          | 0          | 1          | 0          | 1          | 1          | 1          | 1          | 8 |
|                          |          |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |   |
|                          |          |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |   |
| <b>Jumlah Skor</b>       |          | 16         | 14         | 16         | 13         | 22         | 15         | 18         | 17         | 15         | 17         |   |
| <b>Rata-Rata</b>         |          | 0.55<br>56 | 0.48<br>15 | 0.55<br>56 | 0.48<br>15 | 0.77<br>78 | 0.51<br>85 | 0.62<br>96 | 0.59<br>26 | 0.51<br>85 | 0.59<br>26 |   |
| <b>Tingkat Kesukaran</b> |          | 0.27<br>78 | 0.24<br>07 | 0.27<br>78 | 0.24<br>07 | 0.38<br>89 | 0.25<br>93 | 0.31<br>48 | 0.29<br>63 | 0.25<br>93 | 0.29<br>63 |   |
| <b>Kriteria</b>          |          | Suk<br>ar  | Suk<br>ar  | Suk<br>ar  | Suk<br>ar  | Seda<br>ng | Suk<br>ar  | Seda<br>ng | Suk<br>ar  | Suk<br>ar  | Suk<br>ar  |   |

| Rekapitulasi Skor |            |                  |   |   |   |   |        |
|-------------------|------------|------------------|---|---|---|---|--------|
| No                | Nama Siswa | Nomor Soal Essay |   |   |   |   | Jumlah |
|                   |            | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 |        |
| 1                 | Siswa 1    | 4                | 3 | 3 | 2 | 2 | 14     |
| 2                 | Siswa 2    | 2                | 1 | 2 | 2 | 1 | 8      |
| 3                 | siswa 3    | 3                | 3 | 4 | 2 | 3 | 15     |
| 4                 | siswa 4    | 3                | 2 | 1 | 2 | 3 | 11     |
| 5                 | siswa 5    | 3                | 2 | 3 | 4 | 2 | 14     |
| 6                 | siswa 6    | 1                | 2 | 2 | 1 | 1 | 7      |
| 7                 | siswa 7    | 2                | 3 | 3 | 2 | 3 | 13     |
| 8                 | siswa 8    | 1                | 1 | 2 | 2 | 1 | 7      |
| 9                 | siswa 9    | 2                | 1 | 1 | 1 | 2 | 7      |
| 10                | siswa 10   | 2                | 1 | 2 | 1 | 3 | 9      |
| 11                | Siswa 11   | 1                | 2 | 1 | 1 | 1 | 6      |
| 12                | Siswa 12   | 1                | 2 | 1 | 2 | 2 | 8      |
| 13                | Siswa 13   | 3                | 3 | 4 | 3 | 3 | 16     |
| 14                | Siswa 14   | 3                | 3 | 2 | 3 | 3 | 14     |

|    |                          |        |        |        |        |        |    |
|----|--------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|----|
| 15 | Siswa 15                 | 1      | 2      | 2      | 1      | 1      | 7  |
| 16 | Siswa 16                 | 3      | 3      | 2      | 3      | 3      | 14 |
| 17 | Siswa 17                 | 2      | 1      | 2      | 1      | 1      | 7  |
| 18 | Siswa 18                 | 3      | 2      | 3      | 3      | 3      | 14 |
| 19 | Siswa 19                 | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 5  |
| 20 | Siswa 20                 | 2      | 2      | 1      | 2      | 1      | 8  |
| 21 | Siswa 21                 | 1      | 2      | 3      | 2      | 3      | 11 |
| 22 | Siswa 22                 | 1      | 1      | 2      | 1      | 2      | 7  |
| 23 | Siswa 23                 | 3      | 2      | 2      | 3      | 3      | 13 |
| 24 | Siswa 24                 | 3      | 4      | 2      | 3      | 3      | 15 |
| 25 | Siswa 25                 | 3      | 3      | 2      | 3      | 3      | 14 |
| 26 | Siswa 26                 | 1      | 1      | 2      | 1      | 2      | 7  |
| 27 | Siswa 27                 | 1      | 2      | 1      | 2      | 1      | 7  |
| 28 | Siswa 28                 | 3      | 4      | 2      | 3      | 3      | 15 |
|    |                          |        |        |        |        |        |    |
|    |                          |        |        |        |        |        |    |
|    | <b>Jumlah Skor</b>       | 59     | 59     | 58     | 57     | 60     |    |
|    | <b>Rata-Rata</b>         | 2.0370 | 2.0741 | 2.0370 | 2.0370 | 2.1481 |    |
|    | <b>Tingkat Kesukaran</b> | 1.0185 | 1.0370 | 1.0185 | 1.0185 | 1.0741 |    |
|    | <b>Kriteria</b>          | Mudah  | Mudah  | Mudah  | Mudah  | Mudah  |    |

**Lampiran 8**  
**Uji Tingkat Daya Beda Soal**

| Rekapitulasi Skor |            |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |        |
|-------------------|------------|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--------|
| No                | Nama Siswa | Nomor Soal Pilihan Ganda |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Jumlah |
|                   |            | 1                        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |        |
| 1                 | Siswa 1    | 1                        | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 2                 | Siswa 3    | 1                        | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 3                 | Siswa 5    | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1  | 9      |
| 4                 | Siswa 13   | 1                        | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 5                 | Siswa 16   | 0                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 6                 | Siswa 24   | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1  | 9      |
| 7                 | Siswa 7    | 1                        | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 8      |
| 8                 | Siswa 14   | 1                        | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1  | 8      |
| 9                 | Siswa 23   | 1                        | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1  | 8      |
| 10                | Siswa 27   | 1                        | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0  | 8      |
| 11                | Siswa 30   | 1                        | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1  | 8      |
| 12                | Siswa 10   | 1                        | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1  | 7      |
| 13                | Siswa 18   | 0                        | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0  | 7      |
| 14                | Siswa 21   | 0                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1  | 7      |

|    |          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | Siswa 2  | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 |
| 16 | Siswa 4  | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 5 |
| 17 | Siswa 8  | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 18 | Siswa 20 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 19 | Siswa 22 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 4 |
| 20 | Siswa 28 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 21 | Siswa 29 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 22 | Siswa 6  | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 |
| 23 | Siswa 9  | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 |
| 24 | Siswa 11 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 |
| 25 | Siswa 12 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 |
| 26 | Siswa 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 |
| 27 | Siswa 17 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 28 | Siswa 19 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 |

|       |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |  |
|-------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|--|
| BA    | 11   | 10   | 12   | 10   | 16   | 11   | 14   | 13   | 12   | 13   |  |
| RATA- | 0.79 | 0.71 | 0.79 | 0.71 | 1.00 | 0.79 | 0.93 | 0.86 | 0.79 | 0.86 |  |

|      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| RATA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

|              |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |  |
|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--|
| BB           | 5      | 4      | 4      | 3      | 7      | 4      | 5      | 4      | 3      | 4      |  |
| RATA-RATA    | 0.36   | 0.29   | 0.36   | 0.21   | 0.57   | 0.29   | 0.36   | 0.36   | 0.29   | 0.36   |  |
| Daya Pembeda | 0.21   | 0.21   | 0.21   | 0.25   | 0.21   | 0.25   | 0.29   | 0.25   | 0.25   | 0.25   |  |
| KRITERI A    | Cuk up |  |

| Rekapitulasi Skor |            |                  |   |   |   |   |        |
|-------------------|------------|------------------|---|---|---|---|--------|
| No                | Nama Siswa | Nomor Soal Essay |   |   |   |   | Jumlah |
|                   |            | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 |        |
| 1                 | Siswa 13   | 3                | 3 | 4 | 3 | 3 | 16     |
| 2                 | siswa 3    | 3                | 3 | 4 | 2 | 3 | 15     |
| 3                 | Siswa 24   | 3                | 4 | 2 | 3 | 3 | 15     |
| 4                 | Siswa 28   | 3                | 4 | 2 | 3 | 3 | 15     |
| 5                 | Siswa 1    | 4                | 3 | 3 | 2 | 2 | 14     |
| 6                 | siswa 5    | 3                | 2 | 3 | 4 | 2 | 14     |
| 7                 | Siswa 14   | 3                | 3 | 2 | 3 | 3 | 14     |
| 8                 | Siswa 16   | 3                | 3 | 2 | 3 | 3 | 14     |
| 9                 | Siswa 18   | 3                | 2 | 3 | 3 | 3 | 14     |
| 10                | Siswa 25   | 3                | 3 | 2 | 3 | 3 | 14     |
| 11                | siswa 7    | 2                | 3 | 3 | 2 | 3 | 13     |
| 12                | Siswa 23   | 3                | 2 | 2 | 3 | 3 | 13     |
| 13                | siswa 4    | 3                | 2 | 1 | 2 | 3 | 11     |
| 14                | Siswa 21   | 1                | 2 | 3 | 2 | 3 | 11     |
| 15                | siswa 10   | 2                | 1 | 2 | 1 | 3 | 9      |
| 16                | Siswa 2    | 2                | 1 | 2 | 2 | 1 | 8      |
| 17                | Siswa 12   | 1                | 2 | 1 | 2 | 2 | 8      |
| 18                | Siswa 20   | 2                | 2 | 1 | 2 | 1 | 8      |
| 19                | siswa 6    | 1                | 2 | 2 | 1 | 1 | 7      |
| 20                | siswa 8    | 1                | 1 | 2 | 2 | 1 | 7      |
| 21                | siswa 9    | 2                | 1 | 1 | 1 | 2 | 7      |
| 22                | Siswa 15   | 1                | 2 | 2 | 1 | 1 | 7      |
| 23                | Siswa 17   | 2                | 1 | 2 | 1 | 1 | 7      |
| 24                | Siswa 22   | 1                | 1 | 2 | 1 | 2 | 7      |

|    |          |   |   |   |   |   |   |
|----|----------|---|---|---|---|---|---|
| 25 | Siswa 26 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 7 |
| 26 | Siswa 27 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| 27 | Siswa 11 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| 28 | Siswa 19 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 |

|           |      |      |      |      |      |  |
|-----------|------|------|------|------|------|--|
| BA        | 40   | 40   | 38   | 39   | 46   |  |
| RATA-RATA | 2.86 | 2.79 | 2.57 | 2.71 | 2.86 |  |

|              |       |       |       |       |       |  |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|--|
| BB           | 17    | 19    | 20    | 18    | 17    |  |
| RATA-RATA    | 1.36  | 1.43  | 1.57  | 1.36  | 1.43  |  |
| Daya Pembeda | 0.30  | 0.27  | 0.20  | 0.27  | 0.29  |  |
| KRITERIA     | Cukup | Cukup | Cukup | Cukup | Cukup |  |

## Lampiran 9

### Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

| No | Nama Siswa | Kelas Kontrol |             |
|----|------------|---------------|-------------|
|    |            | Pretest       | Posttest    |
| 1  | Siswa 1    | 56.5          | 66.5        |
| 2  | Siswa 2    | 46.5          | 56          |
| 3  | siswa 3    | 63.5          | 67          |
| 4  | siswa 4    | 53.5          | 63          |
| 5  | siswa 5    | 56.5          | 66          |
| 6  | siswa 6    | 33.5          | 59.5        |
| 7  | siswa 7    | 56.5          | 70          |
| 8  | siswa 8    | 36.5          | 56          |
| 9  | siswa 9    | 33.5          | 63.5        |
| 10 | siswa 10   | 49.5          | 60          |
| 11 | Siswa 11   | 30            | 63.5        |
| 12 | Siswa 12   | 37            | 60          |
| 13 | Siswa 13   | 63.5          | 70          |
| 14 | Siswa 14   | 56.5          | 63          |
| 15 | Siswa 15   | 33.5          | 56.5        |
| 16 | Siswa 16   | 57            | 70          |
| 17 | Siswa 17   | 33.5          | 66.5        |
| 18 | Siswa 18   | 57            | 66.5        |
| 19 | Siswa 19   | 29.5          | 53          |
| 20 | Siswa 20   | 40            | 52.5        |
| 21 | Siswa 21   | 59.5          | 69.5        |
| 22 | Siswa 22   | 39.5          | 63.5        |
| 23 | Siswa 23   | 56            | 66          |
| 24 | Siswa 24   | 60            | 66.5        |
| 25 | Siswa 25   | 63            | 73          |
| 26 | Siswa 26   | 39.5          | 59.5        |
| 27 | Siswa 27   | 39.5          | 59.5        |
| 28 | Siswa 28   | 60            | 70          |
|    | Rata-Rata  | 47.875        | 63.44642857 |

| No | Nama Siswa | Kelas Eksperimen |             |
|----|------------|------------------|-------------|
|    |            | Pretest          | Posttest    |
| 1  | Siswa 1    | 77               | 87          |
| 2  | Siswa 2    | 73.5             | 86.5        |
| 3  | siswa 3    | 77               | 87          |
| 4  | siswa 4    | 76.5             | 90          |
| 5  | siswa 5    | 70.5             | 83.5        |
| 6  | siswa 6    | 74               | 87.5        |
| 7  | siswa 7    | 70.5             | 87          |
| 8  | siswa 8    | 63.5             | 73.5        |
| 9  | siswa 9    | 73.5             | 80          |
| 10 | siswa 10   | 67               | 80          |
| 11 | Siswa 11   | 69.5             | 79.5        |
| 12 | Siswa 12   | 77               | 83.5        |
| 13 | Siswa 13   | 70               | 76.5        |
| 14 | Siswa 14   | 80               | 83          |
| 15 | Siswa 15   | 76.5             | 86.5        |
| 16 | Siswa 16   | 73.5             | 80          |
| 17 | Siswa 17   | 67.5             | 76.5        |
| 18 | Siswa 18   | 73               | 79.5        |
| 19 | Siswa 19   | 70               | 80          |
| 20 | Siswa 20   | 80               | 87          |
| 21 | Siswa 21   | 80               | 86.5        |
| 22 | Siswa 22   | 70               | 83.5        |
| 23 | Siswa 23   | 80               | 90          |
| 24 | Siswa 24   | 73               | 86.5        |
| 25 | Siswa 25   | 80               | 87          |
| 26 | Siswa 26   | 77               | 90          |
| 27 | Siswa 27   | 69.5             | 83          |
| 28 | Siswa 28   | 83.5             | 93.5        |
|    | Rata-Rata  | 74.0357143       | 84.07142857 |

## Lampiran 10

### Uji Nilai N-Gain Kelas Kontrol

| No | Nama Siswa | Pre Test | Posttest | Posttest-Pretest | Skor Ideal (100-Pretest) | N Gain Skor | N Gain Scor % | Kriteria       |
|----|------------|----------|----------|------------------|--------------------------|-------------|---------------|----------------|
| 1  | Siswa 1    | 57       | 66.5     | 10               | 33.5                     | 0.30        | 29.85         | Tidak Efektif  |
| 2  | Siswa 2    | 47       | 56       | 9.5              | 44                       | 0.22        | 21.59         | Tidak Efektif  |
| 3  | siswa 3    | 64       | 67       | 3.5              | 33                       | 0.11        | 10.61         | Tidak Efektif  |
| 4  | siswa 4    | 54       | 63       | 9.5              | 37                       | 0.26        | 25.68         | Tidak Efektif  |
| 5  | siswa 5    | 57       | 66       | 9.5              | 34                       | 0.28        | 27.94         | Tidak Efektif  |
| 6  | siswa 6    | 34       | 59.5     | 26               | 40.5                     | 0.64        | 64.20         | Cukup Efektif  |
| 7  | siswa 7    | 57       | 70       | 13.5             | 30                       | 0.45        | 45.00         | Kurang Efektif |
| 8  | siswa 8    | 37       | 56       | 19.5             | 44                       | 0.44        | 44.32         | Kurang Efektif |
| 9  | siswa 9    | 34       | 63.5     | 30               | 36.5                     | 0.82        | 82.19         | Efektif        |
| 10 | siswa 10   | 50       | 60       | 10.5             | 40                       | 0.26        | 26.25         | Tidak Efektif  |
| 11 | Siswa 11   | 30       | 63.5     | 33.5             | 36.5                     | 0.92        | 91.78         | Efektif        |
| 12 | Siswa 12   | 37       | 60       | 23               | 40                       | 0.58        | 57.50         | Cukup Efektif  |
| 13 | Siswa 13   | 64       | 70       | 6.5              | 30                       | 0.22        | 21.67         | Tidak Efektif  |
| 14 | Siswa 14   | 57       | 63       | 6.5              | 37                       | 0.18        | 17.57         | Tidak Efektif  |

|    |           |    |              |          |             |      |       |                |
|----|-----------|----|--------------|----------|-------------|------|-------|----------------|
| 15 | Siswa 15  | 34 | 56.5         | 23       | 43.5        | 0.53 | 52.87 | Kurang Efektif |
| 16 | Siswa 16  | 57 | 70           | 13       | 30          | 0.43 | 43.33 | Kurang Efektif |
| 17 | Siswa 17  | 34 | 66.5         | 33       | 33.5        | 0.99 | 98.51 | Efektif        |
| 18 | Siswa 18  | 57 | 66.5         | 9.5      | 33.5        | 0.28 | 28.36 | Tidak Efektif  |
| 19 | Siswa 19  | 30 | 53           | 23.5     | 47          | 0.50 | 50.00 | Kurang Efektif |
| 20 | Siswa 20  | 40 | 52.5         | 12.5     | 47.5        | 0.26 | 26.32 | Tidak Efektif  |
| 21 | Siswa 21  | 60 | 69.5         | 10       | 30.5        | 0.33 | 32.79 | Tidak Efektif  |
| 22 | Siswa 22  | 40 | 63.5         | 24       | 36.5        | 0.66 | 65.75 | Cukup Efektif  |
| 23 | Siswa 23  | 56 | 66           | 10       | 34          | 0.29 | 29.41 | Tidak Efektif  |
| 24 | Siswa 24  | 60 | 66.5         | 6.5      | 33.5        | 0.19 | 19.40 | Tidak Efektif  |
| 25 | Siswa 25  | 63 | 73           | 10       | 27          | 0.37 | 37.04 | Tidak Efektif  |
| 26 | Siswa 26  | 40 | 59.5         | 20       | 40.5        | 0.49 | 49.38 | Kurang Efektif |
| 27 | Siswa 27  | 40 | 59.5         | 20       | 40.5        | 0.49 | 49.38 | Kurang Efektif |
| 28 | Siswa 28  | 60 | 70           | 10       | 30          | 0.33 | 33.33 | Tidak Efektif  |
|    | Rata-Rata | 48 | 63.44<br>643 | 15.57143 | 36.55357143 | 0.42 | 42.21 | Kurang Efektif |

## Lampiran 11

### Uji Nilai N-Gain Kelas Eksperimen

| No | Nama Siswa | Pre Test | Posttest | Posttest-Pretest | Skor Ideal (100-Pretest) | N Gain Skor | N Gain Scor % | Kriteria       |
|----|------------|----------|----------|------------------|--------------------------|-------------|---------------|----------------|
| 1  | Siswa 1    | 77       | 87       | 10               | 13                       | 0.769231    | 77            | Efektif        |
| 2  | Siswa 2    | 73.5     | 86.5     | 13               | 13.5                     | 0.962963    | 96            | Efektif        |
| 3  | siswa 3    | 77       | 87       | 10               | 13                       | 0.769231    | 77            | Efektif        |
| 4  | siswa 4    | 76.5     | 90       | 13.5             | 10                       | 1.35        | 135           | Efektif        |
| 5  | siswa 5    | 70.5     | 83.5     | 13               | 16.5                     | 0.787879    | 79            | Efektif        |
| 6  | siswa 6    | 74       | 87.5     | 13.5             | 12.5                     | 1.08        | 108           | Efektif        |
| 7  | siswa 7    | 70.5     | 87       | 16.5             | 13                       | 1.269231    | 127           | Efektif        |
| 8  | siswa 8    | 63.5     | 73.5     | 10               | 26.5                     | 0.377358    | 38            | Tidak Efektif  |
| 9  | siswa 9    | 73.5     | 80       | 6.5              | 20                       | 0.325       | 33            | Tidak Efektif  |
| 10 | siswa 10   | 67       | 80       | 13               | 20                       | 0.65        | 65            | Cukup Efektif  |
| 11 | Siswa 11   | 69.5     | 79.5     | 10               | 20.5                     | 0.487805    | 49            | Kurang Efektif |
| 12 | Siswa 12   | 77       | 83.5     | 6.5              | 16.5                     | 0.393939    | 39            | Tidak Efektif  |
| 13 | Siswa 13   | 70       | 76.5     | 6.5              | 23.5                     | 0.276596    | 28            | Tidak Efektif  |
| 14 | Siswa 14   | 80       | 83       | 3                | 17                       | 0.176471    | 18            | Tidak Efektif  |

|    |           |          |          |          |          |          |     |                |
|----|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----|----------------|
| 15 | Siswa     | 76.5     | 86.5     | 10       | 13.5     | 0.740741 | 74  | Cukup Efektif  |
| 16 | Siswa     | 73.5     | 80       | 6.5      | 20       | 0.325    | 33  | Tidak Efektif  |
| 17 | Siswa     | 67.5     | 76.5     | 9        | 23.5     | 0.382979 | 38  | Tidak Efektif  |
| 18 | Siswa     | 73       | 79.5     | 6.5      | 20.5     | 0.317073 | 32  | Tidak Efektif  |
| 19 | Siswa     | 70       | 80       | 10       | 20       | 0.5      | 50  | Kurang Efektif |
| 20 | Siswa     | 80       | 87       | 7        | 13       | 0.538462 | 54  | Kurang Efektif |
| 21 | Siswa     | 80       | 86.5     | 6.5      | 13.5     | 0.481481 | 48  | Kurang Efektif |
| 22 | Siswa     | 70       | 83.5     | 13.5     | 16.5     | 0.818182 | 82  | Efektif        |
| 23 | Siswa     | 80       | 90       | 10       | 10       | 1        | 100 | Efektif        |
| 24 | Siswa     | 73       | 86.5     | 13.5     | 13.5     | 1        | 100 | Efektif        |
| 25 | Siswa     | 80       | 87       | 7        | 13       | 0.538462 | 54  | Kurang Efektif |
| 26 | Siswa     | 77       | 90       | 13       | 10       | 1.3      | 130 | Efektif        |
| 27 | Siswa     | 69.5     | 83       | 13.5     | 17       | 0.794118 | 79  | Efektif        |
| 28 | Siswa     | 83.5     | 93.5     | 10       | 6.5      | 1.538462 | 154 | Efektif        |
|    | Rata-Rata | 74.03571 | 84.07143 | 10.03571 | 15.92857 | 0.712524 | 71  | Cukup Efektif  |

## Lampiran 12

### Uji Normalitas

| Tests of Normality                    |                  |              |    |      |
|---------------------------------------|------------------|--------------|----|------|
|                                       | Kelas            | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                       |                  | Statistic    | df | Sig. |
| Hasil Belajar Siswa                   | Kelas Kontrol    | .954         | 28 | .252 |
|                                       | Kelas Eksperimen | .956         | 28 | .272 |
| a. Lilliefors Significance Correction |                  |              |    |      |

## Lampiran 13

### Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variance |   |           |     |            |      |
|---------------------------------|---|-----------|-----|------------|------|
|                                 |   | Levene    | df1 | df2        | Sig. |
|                                 |   | Statistic |     |            |      |
| Hasil<br>Belajar<br>r<br>Siswa  | Based on Mean                           | .547      | 1   | 54         | .463 |
|                                 | Based on Median                         | .502      | 1   | 54         | .482 |
|                                 | Based on Median and with<br>adjusted df | .502      | 1   | 53.19<br>2 | .482 |
|                                 | Based on trimmed mean                   | .539      | 1   | 54         | .466 |

## Lampiran 14

### Uji Hipotesis

| Test of Homogeneity of Variance |   |                     |     |            |      |
|---------------------------------|---|---------------------|-----|------------|------|
|                                 |   | Levene<br>Statistic | df1 | df2        | Sig. |
| Hasil<br>Belaja<br>r<br>Siswa   | Based on Mean                           | .547                | 1   | 54         | .463 |
|                                 | Based on Median                         | .502                | 1   | 54         | .482 |
|                                 | Based on Median and with<br>adjusted df | .502                | 1   | 53.19<br>2 | .482 |
|                                 | Based on trimmed mean                   | .539                | 1   | 54         | .466 |

## Dokumentasi di kelas 4A bersama wali kelas 4A

Gambar 1.kelas 4A



Gambar 2.kelas 4B



Gambar 3. Buku materi pembelajaran



Gambar 4. Foto dengan wali kelas 4A

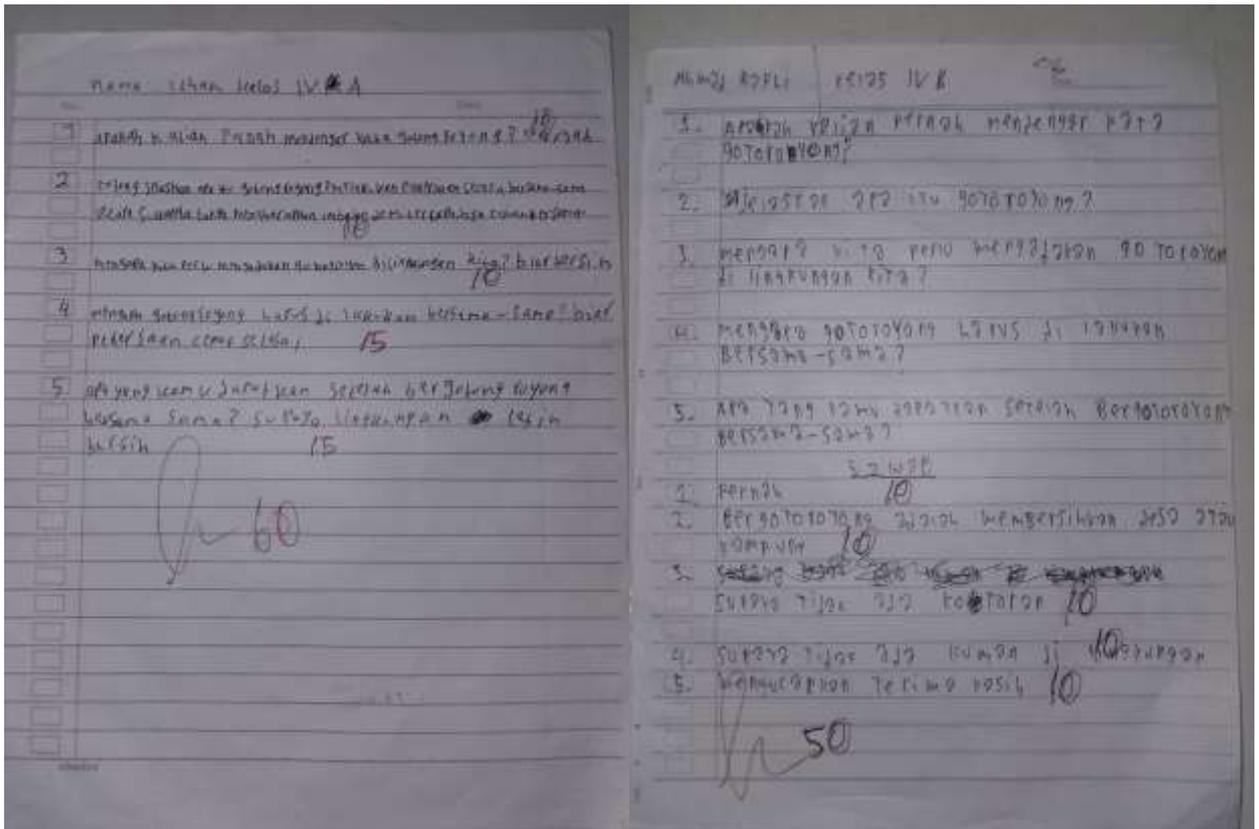




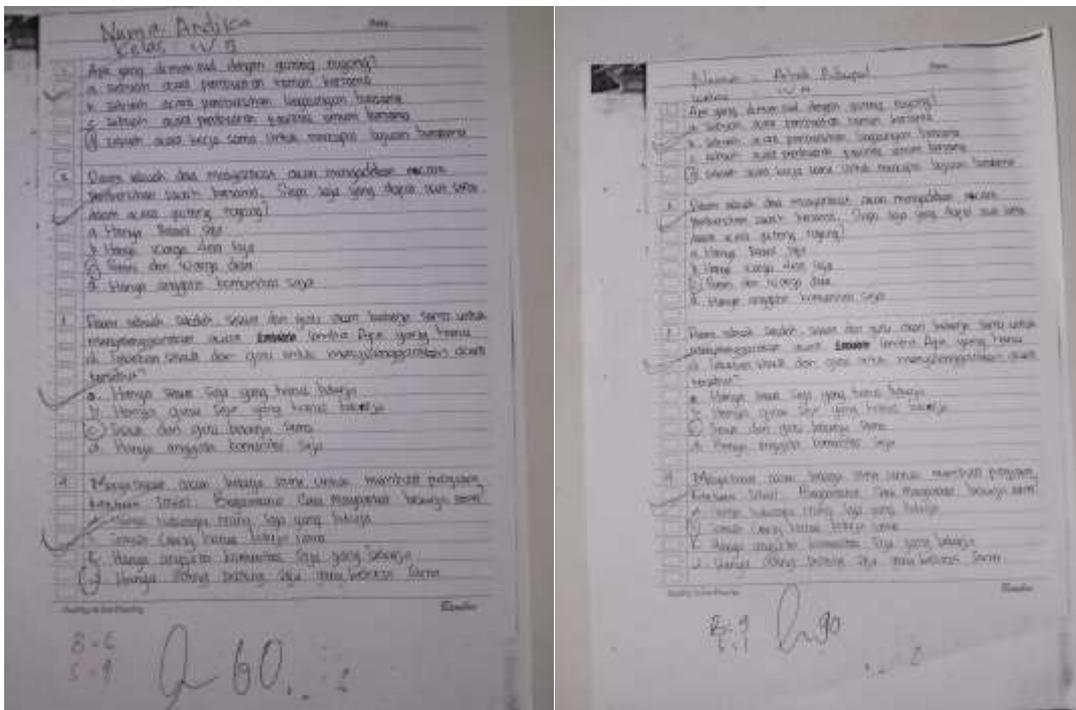
Gambar 5 foto denga siswa-siswi kelas 4



Gambar 6 Hasil Nilai Pretest Salah Satu Siswa



Gambar 7. Hasil Nilai Posttest Salah Satu Siswa





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K - 1

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Aulia Thesa  
 NPM : 2002090231  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK= 3.58

| Persetujuan<br>Ket./Sekret.<br>Prog. Studi | Judul yang Diajukan   | Disahkan<br>oleh Dekan<br>Fakultas |
|--|---|------------------------------------|
|  | Efektivitas Penggunaan Media Interaktif terhadap Minat Membaca Pada Anak Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah 07 Medan   | <br>4/11/2023                      |
|  | Pengaruh Model Pembelajaran PBL Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah 07 Medan |                                    |
|  | Pengaruh Metode Konvensional Pada Minat Membaca Anak Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah 07 Medan   |                                    |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 23 Oktober 2023  
 Hormat Pemohon,

Aulia Thesa

**Keterangan:**

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3692 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Aulia Thesa**  
N P M : 2002090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : **Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Terhadap Minat Membaca Pada Anak Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah 07 Medan**

Pembimbing : **Dr. Irfan Dahnia, M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **04 November 2024**

Medan, 20 Rabi'ul Akhir 1445 H  
04 November 2023 M



Wassalam  
Dekan  
  
**Dr. Hj. Syamsuurnifa, M.Pd**  
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :  
1. Fakultas (Dekan)  
2. Ketua Program Studi  
3. Dosen Pembimbing  
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar  
 FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Aulia Thesa  
 NPM : 2002090231  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Efektivitas Penggunaan Media Interaktif terhadap Minat Membaca Pada Anak Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah 07 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak: **Dr. Irfan Dahniel**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 25 Oktober 2023  
 Hormat Pemohon,

**Aulia Thesa**

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan / Fakultas  
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan