

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BOARD GAME* BERBANTUAN  
*LEAFLET* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS  
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV MIN 10 KOTA 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**

**MALA FEBRIANI**  
**NPM. 2202090021**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**



### 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 Kamis, Tanggal 12 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Mala Febriani  
NPM : 2202090021  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan

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

Ditetapkan :  
 ( A ) 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. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.   
2.   
3.



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mala Febriani  
 NPM : 2202090021  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan.

sudah layak disidangkan.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan  
 Dr. H. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, 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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Mala Febriani  
NPM : 2202090021  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan.

Nama Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf
20/12 - 2025	Bimbingan Penulisan Skripsi	
26/01 - 2026	Bimbingan Bab IV	
29/01 - 2026	perbaikan Olah Data	
5/02 - 2026	perbaikan penyusunan bab IV	
11/02 - 2026	Perbaikan Lampiran	
19/02 - 2026	Acc Sidang	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Februari 2026  
Dosen Pembimbing

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.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Mala Febriani  
NPM : 2202090021  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan.**” Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Medan, Februari 2026  
Yang menyatakan

Mala Febriani  
NPM. 2202090021

## ABSTRAK

**Mala Febriani, 2202090021. Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 10 Kota Medan.**

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 10 Kota Medan. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV MIN 10 Kota Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV MIN 10 Kota Medan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen tes. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t tes yang didahului dengan uji validitas, reabilitas, normalitas dan homogenitas. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa adalah  $0,000 < 0,05$  berdasarkan kriteria pengujian maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV MIN 10 Kota Medan. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan memperoleh rata rata berpikir kritis siswa dapat dilihat dari hasil *pre test* pada kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 36 (sangat kurang) dan hasil *pos test* nilai rata-rata sebesar 56 (cukup baik) sedangkan hasil *pre test* pada kelas eksperimen yang diperoleh nilai rata rata sebesar 40 (kurang baik) dan hasil *pos test* sebesar 78 (baik). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV MIN 10 Kota Medan.

**Kata Kunci : *board game*, *leaflet*, kemampuan berpikir kritis siswa**

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas Rahmat Allah SWT yang dimana telah membantu hambanya, sehingga penelitian mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan”. Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat dalam menyelesaikan pendidikan (S1) guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP 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 Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

5. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dahlia Tanjung S.Pd.I selaku PLT Sekolah dan Wali Kelas yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di kelas IV MIN 10 Kota Medan.
8. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak/Ibu guru MIN 10 Kota Medan yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi saya ini
10. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Arifin dan dahlia tanjung S.Pd yang telah mengasuh, memberikan dukungan moral, material dan doa kepada penulis
11. Kepada kakak dan abangku tersayang mawaddatun arida, muhammad arif dan muhammad adli yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis untuk terus bersemangat dalam menyelesaikan skripsi penulis.

12. Kepada seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
13. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman terbaikku adelia husaini tanjung, raisa fasya salsabila yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis
14. Terima kasih untuk teman temanku “anti ribut” yaitu rizky khalizah, may mingga sonia ningsih, dwi nandita elvira, abel dia syafira, renaza aqila salsabila. Yang selalu ada dan setia memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Terima kasih untuk teman-teman Mahasiswa/i kelas A pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Stambuk 2022
16. Terima Kasih kepada pihak-pihak yang tidak yang tidak dapat peneliti ucapkan satu per satu.
17. Terima kasih untuk teman-teman Mahasiswa/i kelas A pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Stambuk 2022
18. Terima Kasih kepada pihak-pihak yang tidak yang tidak dapat peneliti ucapkan satu per satu.
19. Dan yang terakhir terima kasih kepada diri saya sendiri Mala Febriani yang sudah sekuat ini, berdiri kokoh dan tetap semangat untuk menyelesaikan skripsi ini agar meraih gelar sarjana yang sangat diinginkan. Akhir dengan segala kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna apabila dalam penulisan ini terdapat kata kata yang

kurang berkenan penulis memohon maaf yang sebesar besarnya dan semoga  
skripsi ini

dapat bermanfaat bagi kita semua. Semoga allah ta'ala senantiasa meridhoi kita semua. Aamiin ya rabbal'amin. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

**Medan, Februari 2026**

**Peneliti**

**MALA FEBRIANI**

**NPM: 2202090021**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Kerangka Teoritis .....	7
2.1.1 Hakikat Media .....	7
2.1.2 Media <i>Board game</i> Berbantuan <i>Leaflet</i> .....	14
2.1.3 Kemampuan Berpikir Kritis.....	22
2.1.4 Pembelajaran IPAS.....	25
2.2 Penelitian Relevan .....	28
2.3 Kerangka Konseptual.....	29
2.4 Hipotesis.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	32
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	33
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	33
3.2.2 Waktu Penelitian .....	34
3.3 Populasi Dan Sampel .....	34
3.4 Variable dan Defenisi Operasional .....	36

3.5 Defenisi Operasional.....	37
3.6 Instrumen Penelitian .....	39
3.7 Teknik analisis Data.....	41
1. Uji Prasyarat Analisis .....	41
2. Uji Reabilitas .....	43
3. Uji Normalitas .....	44
4. Uji homogenitas.....	46
5. Uji Hipotesis.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	50
4.2 Uji Instrumen Penelitian .....	50
4.3 Deskripsi Hasil Data Penelitian.....	53
4.4 Uji Prasyarat Analisis .....	59
4.5 Uji Hipotesis.....	61
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian .....	62
4.7 Keterbatasan Penelitian.....	67
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian .....	34
Tabel 3.2 Tabel populasi .....	35
Tabel 3.3 Tabel Kisi Kisi Lembar Tes .....	40
Tabel 3.4 Tabel Kategori Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa .....	41
Tabel 3.5 Tabel Kriteria Validitas .....	42
Tabel 3.6 Tabel Kriteria Reabilitas .....	44
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas .....	51
Tabel 4.2 Hasil Uji Reabilitas .....	53
Tabel 4.3 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen.....	54
Tabel 4.4 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	55
Tabel 4.5 Hasil Nilai <i>Postest</i> Kelas Ekperimen .....	57
Tabel 4.6 Hasil Nilai <i>postest</i> kelas kontrol .....	58
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas.....	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas .....	60
Tabel 4.9 Hasil Uji-T .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual .....	31
Gambar 3.1 Rancangan <i>Quasi Eksperimental Design</i> .....	33
Gambar 4.1 Deskripsi Data <i>Pre Test</i> Kelas Ekperimen .....	35
Gambar 4.1 Deskripsi Data <i>Post Test</i> Kelas Ekperimen .....	35
Gambar 4.3 Deskripsi Data <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	58
Gambar 4.3 Deskripsi Data <i>Post Test</i> Kelas Kontrol .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Pertanyaan Wawancara .....	75
Lampiran 2 Modul Pembelajaran .....	80
Lampiran 3 Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa sebelum uji validitas ...	131
Lampiran 4 Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa setelah uji validitas ....	134
Lampiran 5 lembar jawaban Kemampuan Berpikir Kritis Siswa .....	136
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas.....	137
Lampiran 7 Uji Reabilitas .....	141
Lampiran 8 Uji Normalitas .....	141
Lampiran 9 Uji Homogenitas .....	142
Lampiran 10 Hasil Uji t- Tes.....	142
Lampiran 11 Rekap Uji Validitas .....	143
Lampiran 12 Data Hasil Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	144
Lampiran 13 Data Hasil Nilai <i>Post test</i> Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	146
Lampiran 14 Hasil Lembar Kerja Siswa.....	148
Lampiran 15 Surat Permohonan Riset .....	149
Lampiran 16 Surat Balasan Izin Sekolah Penelitian.....	150
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Proposal .....	151
Lampiran 18 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	152
Lampiran 19 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	153
Lampiran 20 K1 .....	154
Lampiran 21 K2 .....	155

Lampiran 22 K3 .....	156
Lampiran 23 Turnitin .....	157
Lampiran 24 Dokumentasi Obervasi Kesekolah .....	158
Lampiran 25 Dokumentasi penelitian .....	159

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan menjadi garda terdepan dalam membentuk kasadaran bangsa dan masyarakatnya, untuk itu peningkatan mutu Pendidikan menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam Pendidikan terutama bagi guru SD yang merupakan ujung tombak dalam Pendidikan dasar. Apalagi masa kini, Pendidikan era abad 21 yang mengedepankan siswa, yakni membiasakan siswa belajar mandiri dan guru hanya menjadi fasilitator.

Dalam kurikulum merdeka yang dikenal dengan pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, mendalam, dan berfokus pada pengembangan karakter serta potensi unik setiap peserta didik. Hal ini, menuntut guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar setiap siswa dengan melakukan hal kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajarannya. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi kunci keberhasilan implementasi kurikulum merdeka. Begitu pula dengan guru di MIN 10 Kota Medan menginginkan siswanya aktif dalam belajar, mampu menganalisis masalah, serta siswa mampu berpikir kritis dalam konteks yang aman dan terkontrol.

Berpikir kritis ini menjadi aspek penting yang wajib dikembangkan oleh setiap siswa karena kemampuan berpikir kritis ini dapat memberikan dampak yang sangat besar untuk kemajuan hidup baik itu individu maupun Masyarakat, dan meningkatkan kecerdasan serta kemampuan emosional

siswa yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas hidup individu. Namun Hasil dari observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 18 September 2025 di MIN 10 Kota Medan kelas IV B, peneliti menemukan kecenderungan bahwa siswa masih belum mampu berpikir kritis. Dapat dilihat dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran hanya 4 orang yang terlihat aktif menyampaikan ide atau pendapat, selebihnya siswa terlihat ragu untuk bertanya, dan kurang percaya diri dalam menanggapi materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini juga berkaitan dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab sederhana, penugasan, serta penggunaan media yang kurang mendukung pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung lebih berpusat pada guru dan kurang efektif. Selain itu pula, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas IV B di MIN 10 Kota Medan untuk memperkuat hasil observasi yang dilakukan di MIN 10 Kota Medan dapat diakses melalui link berikut ini (Bukti video wawancara )

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih kurang efektif terutama pada kemampuan berpikir kritis siswa yang terlihat masih sedikit pada saat pembelajaran berlangsung dan penggunaan media pembelajaran yang belum sesuai.

Adapun media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam proses kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS yaitu dengan menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet*, media ini

berbentuk permainan papan yang didalamnya terdapat beberapa aturan, petunjuk, dadu, kartu tantangan/ sebuah pertanyaan yang sudah dirancang sesuai materi dan tujuan pembelajaran. Jadi media ini jenis media yang dapat membuat suasana belajar siswa seperti bermain sehingga akhirnya siswa akan dapat memahami materi pembelajaran dengan cara berinteraksi, berdiskusi dan dapat memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian terdahulu menunjukkan diantaranya (Juanda *et al.*, 2024) dia menggunakan media *board game* ini untuk melihat bagaimana pemahaman konsep pada materi sistem pernapasan manusia, Hasil uji N-gain dan Uji Paired Sample-T-Test. penggunaan media pembelajaran *Board game* “Ular Tangga”, pada penelitian ini mencatat adanya dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa kelas V pada materi sistem pernapasan manusia. Penelitian yang dilakukan oleh (Ilmiyah *et al.*, 2024) peneliti nya menggunakan media *board game* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II sekolah dasar. Hasilnya terdapat peningkatan setelah menggunakan media *board game*, penggunaan media *board game* berpengaruh kepada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas II di Sekolah Dasar media ini mempunyai dampak yang besar dan mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 10 Kota Medan.

Penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* sangat penting dilakukan dalam proses pembelajaran IPAS agar siswa mampu melatih kemampuan berpikir kritisnya pada mata pelajaran IPAS sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Media *Board game* Berbantuan *Leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah.
2. Siswa masih ragu untuk bertanya dan kurang percaya diri dalam memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan guru.
3. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti ceramah, tanya jawab sederhana, dan penugasan.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
5. Penggunaan media pembelajaran masih kurang mendukung proses pembelajaran sehingga tidak mampu melatih siswa untuk aktif dan berpikir kritis.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh media *board game* berbantuan *leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 10 Kota Medan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah diatas maka dapat disusun rumusan masalah adalah sebagai berikut

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan media konvensional di MIN 10 Kota Medan?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* di MIN 10 Kota Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh media *board game* berbantuan *leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa kelas IV MIN 10 Kota Medan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan media konvensional di MIN 10 Kota Medan.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* di MIN 10 Kota Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *board game* berbantuan *leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa kelas IV MIN 10 Kota Medan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian ini berguna bagi perkembangan ilmu dan juga orang lain khususnya pendidik dan mahasiswa calon guru. Untuk lebih jelasnya manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dari hasil penelitian diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar dan mudah memahami pelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.
2. Bagi guru, memberikan inspirasi media pembelajaran yang menarik untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan pada sekolah dalam menggunakan media board game berbantuan *leaflet* untuk mengatasi kekurangan siswa dalam kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS, salah satunya dengan menerapkan media *board game* berbantuan *leaflet*.
4. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti mengenai efektivitas penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS.
5. Peneliti lainnya, sebagai pedoman dalam meneliti permasalahan berkaitan dengan permasalahan kemampuan berpikir kritis siswa dan media *board game* berbantuan *leaflet*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Hakikat Media**

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

(Hariaty *et al.*, 2024) menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah sebuah alat atau perantara yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi, pengetahuan, pembelajaran kepada siswa di dalam kelas secara lebih efektif, media ini memiliki tujuan utama yaitu bertujuan agar siswa lebih mudah memahami konsep, serta mengingat materi yang guru sampaikan, dan membuat pembelajaran itu menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan

(Aisah & Armariena, 2024) menyatakan bahwa Media pembelajaran sebagai sebuah instrument atau sarana yang berfungsi sebagai penghubung dalam sebuah proses penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa, media ini tidak hanya berfungsi untuk mempermudah proses transfer informasi, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, maka dari itu dengan kita mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut (Rambe & Putri, 2023) Media pembelajaran merupakan salah satu strategi dapat dimanfaatkan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, pemilihan media yang digunakan untuk pembelajaran juga harus disesuaikan dengan melihat tingkat perkembangan, karakteristik, serta tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai, maka dengan demikian ini akan menjadi salah faktor penting dalam mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien, menarik dan bermakna, penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut (Zaharah & Husna, 2024) ada beberapa fungsi dari media pembelajaran diantaranya adalah:

- a. Mendukung guru dalam memperbaiki cara mengajar
- b. Memperbaiki mutu proses pembelajaran
- c. Memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran

- d. Memberikan manfaat tambahan dalam proses pembelajaran berlangsung
- e. Menumbuhkan rasa ketertarikan, semangat, dan motivasi siswa dalam belajar
- f. Memberikan dampak positif pada kognitif siswa

Adapun menurut Levie dan Lentz dalam (Nasron *et al.*, 2024) menyatakan bahwa ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu,

- a. Untuk menumbuhkan rasa tertarik siswa (fungsi atensi)
- b. Berperan dalam menciptakan perasaan dan pendapat siswa (fungsi afektif)
- c. Untuk mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran (fungsi kognitif)
- d. Membantu siswa siswa dalam memperoleh informasi atau materi pembelajaran (fungsi kompensasi)

Sedangkan menurut miftah dalam (Najwa Ammara Jauza & Meyniar Albina, 2025) menyatakan bahwa ada 3 fungsi utama media pembelajaran yaitu,

- a. Pertama, media berperan sebagai alat yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, media pembelajaran itu bisa disampaikan dalam berbagai bentuk.

- b. Kedua, untuk menyampaikan informasi , jadi media ini digunakan guru untuk memberikan segala informasi terkait materi pembelajaran kepada siswa seperti ringkasan dan pengetahuan dasar.
- c. Ketiga, sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan juga membantu siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dari beberapa penjelasan terkait fungsi media pembelajaran dapat peneliti simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran, kemudian juga untuk meningkatkan mutu proses pendidikan, media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi tetapi juga dapat menumbuhkan minat, motivasi siswa dalam belajar, kemudian mempermudah pemahaman materi dan mengingat materi pembelajaran, jadi media ini menjadi alternatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **c. Jenis - Jenis Media Pembelajaran**

Menurut (Faiza Nafaul & Wardhani Setyo, 2024) Jenis jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut.

1. Media hidup, yaitu objek fisik seperti akuarium berisi ikan dan tanamantarium berisi hewan darat, kebun

binatang atau kebun botani tau insectarium yang menampilkan berbagai jenis serangga.

2. Media tak hidup autentik, seperti herbarium, taksidemi, spesiem yang diawetkan dalam botol bioplastik. Dan diorma yang menggambarkan hewan atau tumbuhan kering yang menyerupai keadaan aslinya.
3. Media tak hidup, yaitu seperti batu, mineral, kendaraan, bangunan, papan tulis, dan papan pengumuman. Ini juga mencakup media tiruan atau model, seperti model lapisan bumi, irisan batang dan daun, boneka anatomi, model atom, Model DNA, model tiruan.
4. Media grafis, seperti grafik diagram, grafik poster, gambar foto dan lukisan
5. Media audio, yaitu seperti radio, perkam kaset, pengeras suara.
6. Media proyeksi meliputi proyeksi statis seperti slide dan transparansi, serta proyeksi dinamis seperti film.
7. Media cetak, seperti buku, majalah, Koran dan komik

Menurut Arief S. sadiman dalam (Indriani *et al.*, 2021) ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran, diantaranya yaitu;

1. Media grafis, ini merupakan media visual, media ini memiliki fungsi dalam menyampaikan informasi dari

guru kepada siswa, mata menjadi saluran yang dipakai dalam media ini, media ini juga memiliki fungsi untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi. Contoh media grafis berupa kartun, diagram, poster, papan bulletin dan lain sebagainya.

2. Media audio, media ini merupakan media yang berkaitan dengan indra pendengaran (telinga) informasi atau pesan yang disampaikan berupa audio contohnya radio.
3. Media proyeksi diam, media ini sama dengan media grafik hal ini dikarenakan media ini sama sama menyampaikan secara visual namun ada perbedaan diantara keduanya bisa dilihat dari cara penyajiannya dimana media grafik itu dapat dilihat secara langsung sedangkan media proyeksi diam memerlukan alat untuk menyampaikan sebuah pesan, jadi dalam memilih media tidak boleh sembarangan harus didasarkan pada kriteria tertentu karena akan berdampak pada masa yang akan datang.

Menurut Rudy Betz dalam (Habibah & Fauziah, 2025) menyatakan ada 8 kategori media yaitu

1. Media yang menggunakan suara (audio)
2. Media cetak
3. Media visual yang bersifat diam

4. Media visual yang memiliki unsur gerak
5. Media yang memiliki suara dan gerakan
6. Dengan gerakan yang terbatas tanpa adanya suara
7. Media gabungan antara suara dan gambar diam
8. Dan media yang menggabungkan suara dengan gambar yang bergerak

Dari penjelasan diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat gunakan guru pada saat pembelajaran di kelas diantaranya yaitu media visual , media audio visual, media cetak dan media grafis.

Dari sekian banyaknya jenis jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat pembelajaran, peneliti memilih untuk menggunakan media cetak berbasis *board game* hal ini dikarenakan media ini merupakan sebuah media interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, melatih konsentrasi dan mengasah keterampilan siswa, selain itu penggunaan *board game* ini juga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, serta mengembangkan keterampilan siswa, kemudian media ini juga dapat digunakan secara berulang-ulang.

## 2.1.2 Media *Board game* Berbantuan *Leaflet*

### a. *Game*

Menurut (Hayati & Putro, 2021) *Game* atau Permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang terdapat aturan didalamnya dan disepakati pemain, kemudian diakhir permainan pemain dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Menurut (Hayati & Putro, 2021) menyatakan bahwa *game* atau permainan adalah bentuk usaha yang dijadikan dasar dalam berinteraksi dan menciptakan sebuah kesempatan kepada anak-anak dalam berkreasi, dan meluapkan emosi atau pikiran mereka, *game* juga dapat membuat suasana belajar itu menjadi lebih menyenangkan

Menurut Fatima dalam (Mandasari *et al.*, 2022) menyatakan bahwa *Game* (permainan) adalah kegiatan yang bertujuan untuk bersenang senang namun tetap memiliki aturan pada saat bermain sehingga dapat mengetahui siapa yang menang dan siapa yang kalah dalam permainan.

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa *game* atau permainan merupakan sebuah kegiatan yang dapat melatih seseorang dalam berinteraksi dan melatih pikiran mereka, didalam *game* ini terdapat yang namanya aturan jadi aturan ini berlaku jika permainan dimulai dan disepakati sehingga dipenghujung permainan akan terlihat siapa yang

memenangkan permainan dan siapa yang kalah dalam permainan.

#### **b. Pengertian Media *Board game***

(Darmo *et al.*, 2022) menyatakan bahwa *Board game* adalah salah satu alat yang digunakan sebagai opsi dalam kegiatan pembelajaran dikelas karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa, melatih konsentrasi dan mengasah keterampilan pemecahan siswa, selain itu penggunaan *board game* ini juga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif dan merumuskan strategis dalam permainan. Jenis permainan ini termasuk dalam kategori *Roll And Move Game* yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan gerak pemain, seperti yang terdapat dalam monopoli dan ular tangga.

(Fitriyani *et al.*, 2021) mengatakan bahwa Media *Board game* merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru dalam kegiatan belajar mengajar tentunya pada saat proses pembelajaran berlangsung tujuannya untuk menciptakan suasana belajar di dalam kelas akan lebih menyenangkan dan menarik.

(Grasella Audria, 2024) menyatakan bahwa *Board game* adalah permainan yang dimainkan di atas papan atau permukaan yang datar kemudian dilengkapi dengan berbagai komponen seperti kartu, dadu. Permainan ini terdapat desain serta urutan tertentu.

(Anindita & Pratama, 2024) menyatakan bahwa *Board game* merupakan permainan yang dimainkan di permukaan datar dengan mengikuti aturan tertentu, dalam jenis permainan ini pemain ini pemain bergerak sepanjang jalur atau rute yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan dan menyelesaikan misi sesuai dengan tema yang telah ditetapkan.

Dari beberapa penjelasan terkait *Board game* dapat peneliti simpulkan bahwa *Board game* ini adalah sebuah media pembelajaran yang menarik dan efektif karena dapat meningkatkan partisipasi, fokus dan kemampuan berpikir siswa. Permainan ini juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan strategi dan menyelesaikan masalah melalui kegiatan yang menyenangkan. Selain itu *Board game* berperan sebagai alat hiburan yang bersifat edukatif. *Board game* juga memiliki aturan dan elemen tertentu seperti kartu, dadu, sehingga akhirnya dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di dalam kelas.

### c. *Leaflet*

Menurut (Lestari & Sefrina, 2024) media leaflet ini merupakan media yang berfungsi sebagai alat penyebar informasi, media ini bertujuan agar informasi yang disampaikan mudah dipahami, kemudian dia memiliki bentuk yang praktis sehingga bisa dibawa, disimpan dan dibaca kapanpun.

(Hasibuan, 2023) menyatakan bahwa *Leaflet* merupakan sebuah media visual yang memiliki peran penting untuk menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Dikarenakan *leaflet* ini bersifat visual maka ini menjadi sebuah sarana yang efektif digunakan guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Jadi diharapkan media ini dapat membantu guru meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa di dalam kelas.

Menurut Notoatmodjo dalam (Anemia *et al.*, 2025) menyatakan bahwa *leaflet* ini adalah sebuah lembaran kertas yang dilipat kemudian berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan ringkas dan mudah untuk dipahami. *Leaflet* ini biasanya menggabungkan teks dengan beberapa gambar yang disusun dengan rapi dan menarik agar pembaca akan lebih tertarik dan cepat memahami isi informasi yang disampaikan.

Dari penjelasan diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa media *leaflet* ini merupakan sebuah alat yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi materi yang disampaikan guru, media ini juga memiliki bentuk yang praktis sehingga dimanapun dan kapanpun siswa dapat membaca dan memperoleh informas

**d. Langkah Langkah Media *Board game* Berbantuan *Leaflet***

Menurut (Suciati, 2021)

1. Melihat kembali pertanyaan yang terdapat pada set kartu permainan
2. Menjelaskan procedure serta ketentuan yang berlaku dalam permianan
3. Membagi peserta ddik menjadi kelompok
4. Memulai permainan

Adapun Menurut (Mohamad Yudiyanto *et al.*, 2022)

1. Sebelum memulai permainan, Guru menjelaskan materi terkait yang ada dalam permainan
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa tim terdiri dari 4- 5 orang pertim
3. tim diberikan satu set permainan
4. Setelah itu, satu siswa dari setiap tim berdiskusi untuk menentukan urutan giliran bermain

5. Pemain yang mendapatkan giliran pertama akan langsung memulai permainan
6. didalam permainan terdapat kotak dengan tanda Tanya“?” yang berisi pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari siswa menyebutkan atau menuliskan jawaban di kertas yang telah disediakan
7. Jika bidak berhenti di kotak tanda Tanya “?” maka pemain harus mengambil kartu pertanyaan dan berusaha menjawab pada kartu jawaban yang telah disediakan
8. Tim yang pertama mencapai kotak finish maka dia adalah pemenangnya.

Dari penejelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkahnya:

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran
2. Guru membagi kelompok
3. Permainan dijalankan atau dimainkan
4. Pemain harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu atau kotak
5. Siswa melakukan diskusi bersama tim untuk menjawab soal pada permainan ini
6. Siapa yang paling banyak menjawab maka dia lah yang menjadi pemenangnya.

**e. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Board game* Berbantuan *Leaflet***

Dalam setiap media pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya masing masing menurut sadiman dalam (Hasil & Siswa, 2023) kelebihan dari media *board game* yaitu dapat memberikan kesenangan dan hiburan bagi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran juga menjadi lebih efektif dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar kemudian *board game* ini juga dapat membantu siswa dalam mengingat materi materi yang diajarkan guru.

Kemudian Adapun kekurangan *board game* adalah membutuhkan waktu yang lama dalam memainkannya, dan jika waktu nya hanya sebentar maka kurang maksimal dalam melaksanakan permainan karena masing masing kelompok menunggu giliran kelompok lain saat bermain

Menurut saiman dalam (Novianti *et al.*, 2022) menyatakan bahwa ada kelebihan dan kelemahan dari media *board game* ini diantaranya yaitu,

Kelebihan :

1. Permainan nya menyenangkan dan Dapat menghibur siswa
2. Permainannya dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar

3. Memberikan dampak yang baik untuk siswa
4. Permainan ini menarik sehingga dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam belajar

Kekurangan :

1. Terlalu asyik bermain karena belum mengenali aturan aturan yang ada saat bermain dan teknis pelaksanaan.
2. Dalam permainan ini rata rata hanya melibatkan beberapa siswa saja.

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bawa media *board game* memiliki kelebihan dan kekuranganya diantara :

Kelebihan :

1. Menyenangkan dan Membuat siswa terhibur
2. Membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung dikelas
3. Mampu memberikan dampak peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis siswa sebab didalam media ini terdapat pertanyaan pertanyaan yang menantang sehingga dapat megasah kemampuan siswa dalam berpikir.
4. Membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran.

Kekurangan :

1. Penggunaan media ini membutuhkan waktu yang lama.

### **2.1.3 Kemampuan Berpikir Kritis**

#### **a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis**

Menurut (Triwulandari, 2022) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah kemampuan yang harus dimiliki siswa dimana siswa harus menganalisis bukti yang ada, mengidentifikasi informasi yang salah dan mengambil sebuah keputusan yang tepat.

Harlida dalam (Islam *et al.*, n.d.) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang menggunakan akal pikirannya untuk memecahkan suatu masalah dengan memahami masalah terlebih dahulu, kemudian menyamakan pendapat, dan melihat masalah dari sudut pandang, dan menarik kesimpulan yang tepat.

(Aktoprak & Hursen, 2022) menyatakan bahwa Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang sangat penting dimiliki siswa hal ini karena berpikir kritis dapat membantu siswa beradaptasi dan meraih kesuksesan dalam dunia yang terus berubah sekalaigus berkontribusi pada pembentukan dan peningkatann kemampuan berpikir siswa.

Dari beberapa penjelasan diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah kemampuan yang sangat penting dimiliki oleh siswa hal ini

dikarenakan kemampuan ini dapat melatih kemampuan menganalisis bukti, mengidentifikasi informasi yang keliru dan kemampuan memahami permasalahan secara menyeluruh serta mampu menyampaikan pendapat dan menarik kesimpulan, Kemampuan berpikir kritis ini juga dapat membantu siswa dalam peningkatan kualitas pemikiran serta pengambilan keputusan yang tepat.

#### **b. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis**

Menurut susanto dalam (Saputro & Nurrahmi, 2023) terdapat empat indikator yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis antara lain:

1. Menganalisis
2. Mengidentifikasi dan pemecahan masalah
3. Pembuatan kesimpulan
4. Mengevaluasi dan penilaian.

Menurut perkins dan murphy dalam (D. Ayu *et al.*, 2022) ada beberapa indikator kemampuan berpikir kritis

1. Klarifikasi, menentukan atau mengidentifikasi poin poin utama dari masalah
2. Asesmen, menyajikan bukti yang menghubungkan suatu masalah dengan masalah lainnya
3. Penyimpulan, mengambil kesimpulan berdasarkan alasan yang jelas dan logis

4. Strategi/Taktik, memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan konsep.

Menurut khansa and ayu dalam (Ariefah et al., 2025)

terdapat lima indikator kemampuan berpikir kritis diataranya :

1. Kemampuan untuk merumuskan inti suatu masalah
2. Kemampuan mengidentifikasi dan mengelola fakta
3. Kemampuan untuk membangun argumen yang logis dan tepat
4. Kemampuan untuk menarik kesimpulan
5. Kemampuan untuk menilai atau mengevaluasi suatu masalah.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa ada beberapa indikator yang dapat digunakan untuk melihat kemampuan berpikir kritis siswa sebagai berikut :

1. mampu untuk menganalisis masalah
2. mampu mengelola informasi dan fakta
3. mampu membuat pernyataan dengan alasan yang tepat dan bukti yang tepat
4. mampu untuk menarik kesimpulan dengan tepat

## **2.1.4 Pembelajaran IPAS**

### **a. Pengertian IPAS**

Menurut (Susilowati, 2023) Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang makhluk hidup (biotik) dan benda yang tak hidup (abiotik) di alam semesta serta bagaimana interaksi diantara keduanya. Selain itu, IPAS juga membahas bagaimana kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial dalam lingkungan sekitarnya, didalam kurikulum KTSP dan kurikulum sebelumnya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial itu diajarkan secara terpisah tidak digabungkan tetapi didalam kurikulum 2013 matapelajaran yang dua ini digabung menjadi 1 tema pembelajaran yang khusus, sementara itu didalam kurikulum merdeka mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial disatukan menjadi 1 mata pelajaran yang disebut mata pelajaran IPAS.

Menurut (Wi. S. M. Ayu & Sholikhah, 2024) mata pelajaran IPAS merupakan gabungan dari 2 mata pelajaran diantaranya ada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran ini disusun untuk dapat membantu siswa dalam memahami sebuah konsep dari kedua mata pelajaran tersebut dalam satu mata pelajaran. Jadi dengan adanya mata pelajaran IPAS ini siswa dapat melihat hubungan

peristiwa alam dan sosial dan sosial yang berdampak satu sama lain.

IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang membahas materi mengenai makhluk hidup dan interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Contohnya seperti, kita ini merupakan makhluk hidup, kita tidak bisa hidup sendiri jadi, secara singkat bahwa IPAS ini merupakan mata pelajaran yang menggabungkan antara pengetahuan alam dan pengetahuan sosial (September *et al.*, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ipas ini merupakan mata pelajaran yang menggabungkan dua bidang diantaranya ada bidang ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, dengan adanya pelajaran IPAS dapat membantu siswa memahami konsep dan mampu melihat bagaimana hubungan peristiwa alam dan sosial.

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Adapun tujuan pembelajaran ipas yaitu untuk mempermudah siswa dalam melihat hubungan peristiwa alam dan sosial di lingkungan sekitarnya. (Adha *et al.*, 2025) menyatakan bahwa ada beberapa tujuan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) diantaranya sebagai berikut:

- a. Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)

serta diharapkan untuk membuat rasa ingin tahu siswa meingkat terhadap fenomena alam dan sosial yang terjadi dilingkungan sekitarnya.

- b. Memahami bagaimana alam semesta ini bekerja dan membentuk interaksi dengan kehidupan kita dimuka bumi ini
- c. Megajarkan siswa dalam mengidentifikasi masalah dari berbagai masalah yang mereka temui dan berusaha mencari solusi.
- d. Melatih siswa bersikap ilmiah dengan prinsip dasar metodologi yang ada pada mata pelajaran IPAS, dengan demikian siswa akan memiliki sifat keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan logis.
- e. Agar siswa dapat berperan peran aktif untuk menjaga lingkungan alam.

## 2.2 Penelitian Relevan

Dalam hasil penelitian terdahulu akan peneliti paparkan penelitian penelitian yang senada yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang relevan dengan judul yang akan peneliti buat, diantaranya adalah : **“pengaruh media *board game* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar”** hasil penelitian dari Elina Ayu Ilmiyah, Tri Achmad Budi Susilo, Mochammad Ludfy Hadis Maqfiro adalah bahwa Hasil pemaparan uji t menggambarkan t table (t hitung (4,315) > t table (2,160)) sehingga  $H_0 =$  ditolak, p-value (0,001) < 0,05 maka  $H_0$  akan ditolak, jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik terpengaruh secara signifikan dengan menggunakan media *board game* di dalam pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar.

Selain Elina Ayu Ilmiyah, Tri Achmad Budi Susilo, Mochammad Ludfy Hadis Maqfiro peneliti lain yaitu Nur Afna Juanda, Atep Sujana, Enjang Yusup Ali dengan judul **“Pengaruh Media *Board game* Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”** hasil penelitian dari Nur Afna Juanda, Atep Sujana, Enjang Yusup Ali adalah adanya dampak positif penggunaan media *board game* “ular tangga” terhadap terhadap pemahaman konsep kelas IV sekolah dasar.

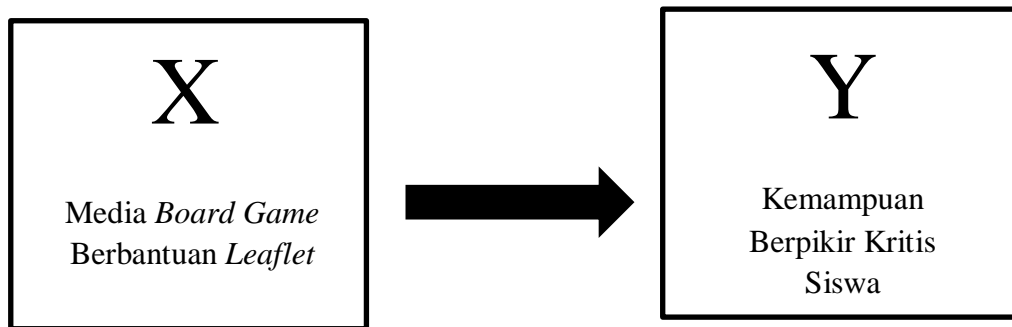
### 2.3 Kerangka Konseptual

IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan 2 bidang diantaranya bidang alam dan sosial, pembelajaran ini memantu siswa untuk memahami konsep bagaimana hubungan antara peristiwa alam dan sosial di lingkungannya. proses pembelajaran yang efektif itu tidak hanya tertuju pada penyampaian materi saja namun penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga mempengaruhi dan pengembangan kemampuan berpikir salah satunya ada pada kemampuan berpikir kritis siswa hal ini dikarenakan dengan mengembangkan kemampuan ini siswa dapat lebih mudah menganalisis, mengidentifikasi, memecahkan masalah, dan mengambil sebuah keputusan yang tepat, khususnya pada pembelajaran IPAS.

Kemampuan berpikir kritis sangatlah penting bagi siswa, maka dari itu untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti media *board game* berbantuan *leaflet*. Media *board game* ini merupakan media yang berbentuk papan yang melibatkan strategi dalam bermainan dan interaksi serta mengambil sebuah keputusan dengan demikian kegiatan ini membuat siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Kemudian *leaflet* digunakan hanya sebagai pelengkap atau pendukung yang berisi informasi secara ringkas atau panduan permainan. Jadi siswa akan lebih mudah memahami materi yang mereka pelajari.

Penggunaan media pembelajaran *board game* berbantuan *leaflet* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, jadi pada saat proses permainan berlangsung siswa dihadapkan dengan beberapa masalah yang harus dipecahkan oleh siswa melalui kerja sama, dan saling diskusi dan berpikir logis, maka secara tidak langsung permainan ini dapat melatih kemampuan anak dalam menganalisis informasi, menarik kesimpulan yang tepat dan memberikan solusi yang terbaik. Dan dengan adanya *leaflet* ini pemahaman konsep yang digunakan pada materi ini menjadi lebih terarah.

jadi diharapkan dengan menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* ini dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi pembelajaran IPAS.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual**

#### **2.4 Hipotesis**

Berdasarkan kerangka konseptual di atas maka yang menjadi hipotesis pada penelitian ini adalah:

$H_a$  (Hipotesis Alternatif) : Terdapat Pengaruh media *board game* berbantuan *leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 10 Kota Medan.

$H_0$  (Hipotesis Nol) : Tidak terdapat Pengaruh media *board game* berbantuan *leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 10 Kota Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif adapun tujuannya untuk menguji hipotesis berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Selain itu, penelitian ini mengikuti teori dan gagasan sebelumnya. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan angka dan pengukuran untuk mengumpulkan dan menganalisis data, penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kita tentang fenomena penelitian. Penelitian kuantitatif ini melibatkan pendekatan yang terstruktur, penggunaan alat, pengukuran standar, pengumpulan data numerik, dan analisis statis untuk memvalidasi dan menguji hipotesis penelitian. Selain itu, penelitian kuantitatif biasanya menggunakan sampel yang representatif dan menggunakan desain penelitian yang terkontrol (Rukminingsih *et al.*, 2020).

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis *Quasi Experimental Design*, penelitian ini dilaksanakan pada dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Desain penelitian ini diukur menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* sedangkan untuk kelompok kontrol itu tidak diberikan perlakuan berupa penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* pada saat pembelajaran.

Adapun rancangan dalam penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

**Gambar 3.1 Rancangan *Quasi Eksperimental Design***

### **Keterangan**

x = perlakuan dengan penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet*

O<sub>1</sub> = *Pre-test* Kelompok Ekperimen

O<sub>2</sub> = *Post-test* Kelompok Ekperimen

O<sub>3</sub> = *Pre-test* Kelompok Kontrol

O<sub>4</sub> = *Post-test* Kelompok Kontrol

## **3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian**

### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MIN 10 Kota Medan yang berlokasi di Jl. Jaring Raya Kakap No.2, Nelayan Indah, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara 20251. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2025 – Januari 2026

### 3.2.2 Waktu Penelitian

**Tabel 3.2 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan Penulisan	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1.	Pengajuan Judul							
2.	ACC Judul							
3.	Bimbingan Proposal							
4.	ACC Seminar							
5.	Seminar							
6.	Pelaksanaan penelitian							
7.	Pengelolaan data, analisis, penyusunan laporan							
8.	Hasil akhir dan Kesimpulan							
9.	Sidang skripsi							

### 3.3 Populasi Dan Sampel

Menurut (Jailani *et al.*, 2023) dalam penelitian kuantitatif populasi dapat diartikan sebagai kelompok yang memiliki karakteristik tertentu yang ingin diteliti, populasi dapat mencakup orang, benda, peritiswa atau hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 40 siswa di MIN 10 Kota Medan.

**Tabel 3.3 Tabel populasi**

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
<b>1.</b>	<b>(Kelas Eksperimen) IV-B</b>	<b>20</b>
<b>2.</b>	<b>(Kelas Kontrol) IV-A</b>	<b>20</b>

Sampel adalah sebagian dari kelompok dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik Pengambilan sampel sangat diperlukan dalam sebuah penelitian hal ini dikarenakan ini dapat digunakan untuk menentukan siapa saja yang menjadi anggota dari populasi yang ingin dijadikan sampel. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sebanyak 2 kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Satu kelas nanti akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas IV B yang berjumlah 20 siswa dan kelas IV A yang akan dijadikan kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik sampling purposive artinya teknik penentuan sampel yang didasarkan pada pertimbangan tertentu, yang dianggap sesuai dengan karakteristik dari sampel yang ditentukan untuk dijadikan sampel pada penelitian. Jadi, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 20 orang (12 laki laki dan 8 perempuan ).

### 3.4 Variable dan Defenisi Operasional

Menurut (Sugiyono, 2021) variabel Penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (variabel dependen).

Variabel Bebas “X”(Independent Variable)

Variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh atau menjadi faktor penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (independent variabel ) atau dilambangkan dengan huruf “X” adalah media pembelajaran *board game* berbantuan *leaflet*.

Variabel terikat “Y”(Dependent Variabel)

Vriabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Maka dari itu dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Dependent variabel) atau dilambangkan dengan huruf ‘Y’ adalah kemampuan berpikir kritis siswa

Adapun variabel pada penelitian ini adalah :

- Variabel Independent ( $X_1$ ) : kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV MIN 10 Kota Medan sebelum penggunaan Media Pembelajaran *Board game* Berbantuan *Leaflet*

- Variabel Independent ( $X_2$ ) : kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV MIN 10 Kota Medan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Board game* Berbantuan *Leaflet*

### 3.5 Defenisi Operasional

(Darmo *et al.*, 2022) menyatakan bahwa *Board game* adalah salah satu alat yang digunakan sebagai opsi dalam kegiatan pembelajaran dikelas karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa, melatih konsentrasi dan mengasah keterampilan pemecahan siswa, selain itu penggunaan *board game* ini juga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif dan merumuskan strategis dalam permainan. Jenis permainan ini termasuk dalam kategori *Roll And Move Game* yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan gerak pemain, seperti yang terdapat dalam monopoli dan ular tangga.

Menurut (Hasibuan, 2023) menyatakan bahwa *Leaflet* merupakan sebuah media visual yang memiliki peran penting untuk menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Dikarenakan *leaflet* ini bersifat visual maka ini menjadi sebuah sarana yang efektif digunakan guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Jadi diharapkan media ini dapat membantu guru meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa di dalam kelas.

Adapun langkah-langkah media *board game*, Menurut (Mohamad Yudiyanto *et al.*, 2022)

1. Sebelum memulai permainan, Guru menjelaskan materi terkait yang ada dalam permainan
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa tim terdiri dari 4- 5 orang per tim
3. tim diberikan satu set permainan
4. Setelah itu, satu siswa dari setiap tim berdiskusi untuk menentukan urutan giliran bermain
5. Pemain yang mendapatkan giliran pertama akan langsung memulai permainan
6. didalam permainan terdapat kotak dengan tanda Tanya “?” yang berisi pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari siswa menyebutkan atau menuliskan jawaban di kertas yang telah disediakan
7. Jika bidak berhenti di kotak tanda Tanya “?” maka pemain harus mengambil kartu pertanyaan dan berusaha menjawab pada kartu jawaban yang telah disediakan
8. Tim yang pertama mencapai kotak finish maka dia adalah pemenangnya.

Menurut (Triwulandari, 2022) kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah kemampuan yang harus dimiliki siswa dimana siswa harus menganalisis bukti yang ada, mengidentifikasi informasi yang salah dan mengambil sebuah keputusan yang tepat. terdapat empat indikator yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis yaitu mampu untuk menganalisis masalah, mampu mengelola informasi dan fakta,

mampu membuat pernyataan dengan alasan yang tepat dan bukti yang tepat, mampu untuk menarik kesimpulan dengan tepat.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Menurut (Rahman *et al.*, 2023) instrument penelitian merupakan komponen penting dalam sebuah penelitian ilmiah hal ini dikarenakan menutup kemungkinan instrument dari suatu penelitian dapat digunakan kembali oleh penelitian lain yang memiliki keterkaitan dan kebutuhan yang sama. Artinya instrument penelitian ini dapat menjadi asset ilmiah yang bernilai bagi seorang peneliti yang mengembangkannya.

#### 1. Tes

Tes merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk melakukan sebuah penilaian dengan memberikan tugas kepada individu untuk memperoleh nilai. Dalam penelitian yang telah disusun ada dua jenis tes yang akan dilaksanakan yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes awal (*pret test*) ini dilaksanakan sebelum kelas control dan kelas eksperimen diberikan perlakuan dan tes akhir (*pos-test*) dilakukan setelah kelas control diberikan perlakuan berupa buku paket dan kelas eksperimen diberiperlakukan berupa penggunaan media pembelajaran *board game* berbantuan *leaflet* maka tujuan diadakannya *pret test* dan *pos tes* ini untuk melihat perbedaan antara kondisi siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan, khususnya dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Tes yang digunakan pada penelitian ini berbentuk isian.

3.3 Tabel Kisi Kisi Lembar Tes

No	Aspek Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator pembelajaran	Indikator Penilaian	Nomor Soal
1	Mampu untuk menganalisis masalah	- Siswa mampu mengidentifikasi masalah sederhana terkait gaya seperti mengapa benda sulit bergerak, mengapa benda berhenti dan berubah arah	C4	1,2,3,4 16,17
2	Mampu mengelola informasi dan fakta	- Siswa Mampu mengelola informasi yang mereka peroleh dari pengamatan atau pengalaman untuk menjelaskan hubungan antara gaya dan Gerak.	C4	5,6,7, 8,18
3	Mampu membuat pernyataan dengan alasan yang tepat dan bukti yang tepat	- Siswa mampu menjelaskan pendapat atau Kesimpulan berdasarkan hubungan gaya dengan Gerak beserta dengan alasannya	C5	9,10, 11,19
4	Mampu untuk menarik Kesimpulan dengan tepat	- Siswa mampu menyimpulkan terkait pengaruh gaya terhadap arah, jarak, cepat lambatnya Gerak serta hubungan permukaan dengan Gerak	C5	12,13,14, 15,17,20

Berikut kategori nilai kemampuan berpikir kritis siswa menurut Arikunto

	<b>Rentang Nilai</b>	<b>Kategori</b>
a	$80 \leq 100$	Sangat baik
l	$66 \leq 79$	Baik
a	$56 \leq 65$	Cukup baik
m	$40 \leq 55$	Kurang baik
	$0 \leq 39$	Sangat kurang

(Widiyaningsih *et al.*, 2024)

**Tabel 3.4 Kategori Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa**

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data merupakan fase yang sangat penting dalam penelitian ini karena ini berfungsi untuk merangkum hasil dari penelitian tersebut. Penelitian yang digunakan oleh penulis menggunakan teknik analisis data berupa analisis kuantitatif yang mana ini melakukan perhitungan angka (statistik) yang berguna untuk menguji serta mengevaluasi data dan menarik kesimpulan

Berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini :

#### 1. Uji Prasyarat Analisis

##### a. Uji Validitas

Uji Validitas merupakan pengujian yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu alat ukur atau media ukur dapat memberikan data yang

akurat. Pengujian ini umumnya digunakan untuk menilai sejauh mana kuesioner efektif dalam mengumpulkan data, terutama terkait dengan relevansi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner tersebut (Janna & Herianto, 2021). Uji ini dilakukan menggunakan program SPSS.

Berikut adalah langkah langkah untuk menghitung Uji Validitas menggunakan SPSS:

Langkah 1 : Aktifkan Program SPSS

Langkah 2 : Buat data pada *variabel view*

Langkah 3: masukkan data pada *Data view*

Langkah 4 : pilih menu *Analyze-correlate-bivariate*, pilih menu *bivariate correlation*

Langkah 5 : masukkan semua skor ke *variable*. Pada bagian "*correlation coefficients*" centang *person*, pada bagian "*test of significance*" pilih *two tailed*. Centang *flag significant correlation*.

Langkah 6 : kemudian klik OK

Langkah 7: kriteria dalam pengambilan keputusan validitas instrument penulis menggunakan tarafsignfikan pada 5% ;

- Jika nilai  $\text{sig} < \alpha$  ,  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak maka isntrumen penelitian dikatakan Valid.
- Jika nilai  $\text{sig} \geq \alpha$  ,  $H_a$  ditolak  $H_0$  diterima maka isntrumen penelitian dikatakan tidak Valid.

Berikut kriteria instrumen Menurut Arifin dalam (Karira *et al.*, 2023)

**Tabel 3.5 Tabel Kriteria Validitas**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria validitas</b>
0-20	Sangat kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut nursalam dalam ((Janna & Herianto, 2021) Reliabilitas merupakan kesamaan hasil dari pengukuran atau pengamatan ketika fakta atau realitas tersebut diukur atau diperhatikan berulang kali pada waktu yang berbeda. Alat dan metode yang digunakan dalam pengukuran atau pengamatan memiliki peran yang sangat penting pada saat yang bersamaan. Pengujian reabilitas ini digunakan untuk memastikan pemahaman isnruman yang akan dipakai sebagai alat pengumpul data instrument tersebut sudah memahami dan konsisten.

Berikut langkah langkah menghitung uji reabilitas dengan SPSS:

1. Aktifkan aplikasi SPSS,
2. lalu siapkan data yang ingin diuji dalam bentuk file word,excel,dll
3. Klik variabel view

4. Klik data view dan masukkan data skor yang sudah didapat
  5. Pilih analyze → scale → reliability analysis
  6. Kemudian setelah muncul reliability analysis masukkan semua data skor jawaban ke kotak item
  7. Kemudian pada bagian metode pilih alpa
  8. Pilih ststistics maka akan muncul kotak reliability analysis: statistics kemudian pada Descriptive for klik scale if item deleted lalu klik continue dan klik ok
  9. Sesuaikan dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji reliabilitas
- Berikut kriteria reabilitas menurut Guilford dalam (Maulana, 2022)

**Tabel 3.6 Tabel Kriteria Reliabilitas**

Nilai	Keterangan
$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu komponen dalam uji prasyarat analisis data. Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yaitu distribusi yang memiliki pola serupa dengan distribusi normal (Aprilia v, wa A, Alie m, 2024)

Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Shapiro-Wilk karena Uji Shapiro-Wilk lebih cocok digunakan dalam penelitian ini karena sampel kurang dari 50 atau untuk sampel kecil. Pengujian normalitas data dengan uji Shapiro-Wilk dapat dilakukan dengan bantuan SPSS

Kriteria uji normalitas :

- a. Apabila jika nilai signifikansi  $<0,05$ , maka distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas
- b. Apabila Jika nilai signifikansi  $>0,05$ , maka distribusi data memenuhi asumsi normalitas

Berikut langkah langkah menghitung uji normalitas dengan aplikasi SPSS 22 for windows :

- a) Aktifkan aplikasi SPSS, lalu siapkan data yang ingin diuji dalam bentuk file word, excel, dll
- b) Klik variabel view
- c) Masukkan data yang sudah disiapkan pada data view
- d) Setelah muncul nilai Unstandardized residual selanjutnya akan diuji normalitas
- e) Klik analyze  $\rightarrow$  regression  $\rightarrow$  Linear
- f) Akan muncul kotak linear regression : save, pada bagian "Residuals" centang bagian Unstandardized kemudian klik continue lalu klik ok

- g) Kemudian klik *analyze – nonparametric Test*, klik *legacy dialogssubmenu 1-Sample K-S*
- h) Masukkan variabel *Unstandardized Residuals* ke kotak test variabel list pada *Test distribution* aktifkan atau centang pilihan normal lalu klik *OK*.

#### 4. Uji Homogenitas

Menurut santoso dalam (Nurhaswinda *et al.*, 2025) Uji homogenitas adalah suatu metode uji statistic yang dirancang untuk menunjukkan bahwa populasi memiliki variansi yang sama untuk dua atau lebh kelompok data sampel.

Berikut langkah-langkah dalam menghitung uji homogenitas dengan SPSS:

- a) Aktifkan program SPSS, lalu siapkan data yang ingin diuji dalam bentuk file *word,excel, dll*
- b) Klik variabel *view*
- c) Kemudian klik data *view* dan masukkan data
- d) Klik *analyze → compare means → one-way ANOVA*
- e) Kemudian klik nilai dan pindahkan atau masukkan pada dependen list serta klik kelas dan pindahkan atau masukan pada faktor klik *options* dan pilih *homogeneity of variance test → continue → klik OK*
- f) Kriteria dalam pengemabilan keputusan uji homogenitas penulis menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  (0,05) :

- g) Jika nilai  $\text{sig} > \alpha$  ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak maka penelitian ini memiliki varian data yang homogeny
- h) Jika nilai  $\text{sig} \leq \alpha$  ,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak maka penelitian memiliki varian data yang tidak homogen

## 5. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah kesimpulan sementara yang diperoleh dari observasi dan data yang ada, yang kemudian digunakan sebagai landasan untuk menguji fenomena atau konsep tertentu. Setelah melakukan uji normalitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenaran yang dapat diterima atau tidak.

### a. Uji T

Uji T adalah jenis pengujian untuk koefisien regresi parsial yang bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh masing-masing variabel independen ( $X_1$  dan  $X_2$ ) terhadap variabel dependen ( $Y$ ). Pengujian ini dilakukan untuk menilai apakah siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *board game* berbantuan *leaflet* memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan berargumentasi siswa yang mengikuti model pembelajaran ceramah. Penulis menerapkan uji independent t-test dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk menghitung uji hipotesis menggunakan SPSS:

- a. Aktifkan aplikasi SPSS, lalu siapkan data yang ingin diuji dalam bentuk file word, excel, dll
- b. Klik variabel view
- c. Masukkan data pada data view
- d. Klik analyze → compare means → independent T-Test → pindahkan data nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen pada test variabel (s), lalu untuk data kelas pindahkan pada grouping variabel, kemudian tentukan jenis kelompok pada define groups → klik continue → Klik OK
- e. Kriteria dalam pengambilan keputusan pada uji hipotesis pada penelitian ini penulis menggunakan taraf signifikan 5%:
  - Jika nilai  $\text{sig} \leq \alpha$  ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *board game* berbantuan *leaflet* (variabel bebas “X”) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIN 10 Kota Medan. (variabel terikat “Y”)
  - Jika nilai  $\text{sig} > \alpha$  ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak maka tidak ada adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *board game* berbantuan *leaflet* (variabel bebas “X”) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIN 10 Kota Medan. (variabel terikat “Y”)



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di MIN 10 Kota Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV MIN 10 Kota Medan. Setelah data dikumpulkan, tahap selanjutnya yaitu menganalisis data agar dapat menemukan apakah ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIN 10 Kota Medan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui *pre-test* dan *post-test*, pengumpulan data yang digunakan berupa tes dalam bentuk esai yang berjumlah 15 butir soal. Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, peneliti melakukan uji validitas instrumen penelitian terlebih dahulu berupa tes yang diberikan kepada siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa di MIN 10 Kota Medan, selanjutnya setelah tes sudah valid maka tes tersebut digunakan untuk meneliti kemampuan berpikir kritis siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung kepada siswa kelas IV yaitu kelas kontrol dan eksperimen.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan pada hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang mengikuti tes di dalam kelas. tahapan awal yang peneliti lakukan pada penelitian ini dengan membagikan lembar soal *pre-test* kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah diperoleh hasil *pre*

*test*, peneliti memberikan perlakuan berupa pelaksanaan pembelajaran IPAS, yaitu pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional sedangkan pada kelas eksperimen peneliti memberikan treatment berupa pembelajaran dengan menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* pada pembelajaran. Kemudian diakhir pembelajaran peneliti memberikan soal *post test* kepada siswa untuk melihat sejauh mana media *board game* berbantuan *leaflet* ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

## **4.2 Uji Instrumen Penelitian**

### **4.2.1 Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dapat dikatakan valid jika item- item pernyataan yang terdapat didalamnya dapat mengukur dengan tepat alat yang dimaksud oleh kusioner tersebut. Peneliti menggunakan uji validitas dari hasil validasi dengan menggunakan batuan dari program *stistical package for the sosial sciences (SPSS) 22*. Uji validitas dihitung dengan membandikan  $r$  hitung (*ceorrected itrm-total correlation*) dengan nilai  $r$  tabel. Jadi jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dan nilai yang di peroleh itu positif maka butir pertanyaannya tersebut akan dinyatakan valid. Instrumen yang uji terdiri dari 20 butir soal yang telah di uji cobakan kepada siswa kelas V MIN 10 Kota Medan yang berjumlah 20 siswa. Berdasarkan hasil uji validitas dapat dilihat bahwa ada 15 soal yang valid dan 5 soal tidak valid. Selanjutnya peneliti menggunakan 15 butir soal yang valid sebagai soal dalam instrumen penelitian. Adapun hasil uji validitas

instrumen menggunakan bantuan program SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Uji Validitas**

<b>No Soal</b>	<b>R Tabel</b>	<b>R hitung</b>	<b>keterangan</b>
1	0,4438	0,489	Valid
2	0,4438	0,740	Valid
3	0,4438	0,469	Valid
4	0,4438	0,509	Valid
5	0,4438	0,382	Tidak valid
6	0,4438	0,450	Valid
7	0,4438	0,276	Tidak valid
8	0,4438	0,662	Valid
9	0,4438	0,672	Valid
10	0,4438	0,495	Valid
11	0,4438	0,459	Valid
12	0,4438	0,598	Valid
13	0,4438	0,682	Valid
14	0,4438	0,361	Tidak valid
15	0,4438	0,778	Valid
16	0,4438	0,702	Valid
17	0,4438	0,358	Tidak valid
18	0,4438	0,446	Valid
19	0,4438	0,387	Tidak valid
20	0,4438	0,705	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa Setelah dilakukan nya uji validitas 20 butir soal, hasil yang diperoleh sebanyak 15 butir soal yang dinyatakan valid sedangkan 5 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Ketidakvalidan beberapa butir soal kemungkinan adanya kendala atau kesulitan yang dialami siswa dalam memahami soal tersebut. Berdasarkan hasil uji coba instrumen kepada responden maka soal yang dinyatakan valid adalah pada nomor 1,2,3,4, 6,8,9,10,11,12,13,15,16,18, dan 20 sedangkan butir soal yang dinyatakan tidak valid ada pada nomor 5,7,14,17,19. uji validitas ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Berdasarkan tabel tersebut maka 15 butir pertanyaan yang valid dan terpilih serta layak digunakan kepada siswa.

#### **4.2.2 Uji Reliabilitas**

Setelah dilakukannya tahap uji validitas selesai, berikutnya dilanjut dengan tahapan uji reliabilitas sebagai langkah untuk melihat konsistensi internal dari instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur ini mampu menghasilkan hasil yang stabil dan konsisten saat digunakan dalam pengukuran berulang. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, terdapat 15 butir pertanyaan yang akan digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah hasil dari uji reliabilitas soal yang telah terlaksana:

**Tabel 4.2****Hasil Uji****Reliabilitas****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.851	15

Instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60. Instrumen yang digunakan dalam uji reabilitas terdiri dari 15 butir pertanyaan yang sudah valid. Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang terdapat pada tabel 4.2 dapat dilihat nilai cronbach's Alpha > 0,60 yakni 0,851 oleh karena itu, 15 pertanyaan tersebut dapat dinyatakan reliabel dan sesuai untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

### 4.3 Deskripsi Hasil Data Penelitian

#### 4.3.1 Data *Pretest*

Sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet*, peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* untuk menentukan kemampuan awal siswa terhadap materi. Hasil ini juga digunakan untuk menjadi dasar untuk menganalisis efek dari perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen. *Pretest* terdiri dari 15 butir soal yang diberikan langsung kepada siswa dan dikerjakan secara mandiri tanpa bantuan guru kelas atau peneliti, sehingga objektivitas hasil dapat terjaga.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV-B sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* dan kelas IV-A sebagai kelompok kontrol yang menerima pembelajaran menggunakan media konvensional. Berdasarkan hasil *pretest* di kelas eksperimen, yang terdiri dari 20 siswa, rata rata skor adalah 40, dengan skor tertinggi 53 dan skor terendah 28. Distribusi lengkap hasil pretest dapat disajikan pada tabel

b

e

r

i

k

u

t

.

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah kejadian</b>
80 - 100	Sangat baik	-
66- 79	Baik	-
56 - 65	Cukup baik	-
40- 55	Kurang baik	12
0 -39	Sangat kurang	8
<b>Total</b>		<b>20</b>
<b>Rata rata</b>		<b>40</b>
<b>Nilai tertinggi</b>		<b>52</b>

T

**abel 4.4 Hasil Nilai *Pretest* Kelas Ekperimen**

<b>Nilai terendah</b>	<b>28</b>
-----------------------	-----------

Tabel ini menunjukkan sebaran hasil *pretest* siswa di kelompok Ekperimen yang memanfaatkan media *board game* berbantuan *leaflet*. Berdasarkan data yang ada terdapat 8 siswa yang mendapatkan skor antara 0-39 ini termasuk kedalam kategori sangat kurang, sedangkan 12 siswa berada pada rentang 40- 55 dan masuk pada kategory kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal berpikir kritis siswa di kelas Ekperimen itu cenderung kurang baik. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa memiliki rata rata 40 di kategori kurang baik, sehingga diperlukan perlakuan pembelajaran menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Sementara itu, pada kelas kontrol *pretest* juga dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan media konvensional dengan jumlah 20 siswa. Rincian frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

**Tabel 4.3 Hasil Nilai *Pretest* Kelas Kontrol**

Tabel ini menunjukkan Rata rata skor yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 36 dan masuk dalam kategori sangat kurang. Skor tertinggi yang dicapai adalah 47 dan masih berada pada kategori kurang baik, sedangkan skor terendah adalah 25. Hal ini menunjukkan

b

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah kejadian</b>
80 – 100	Sangat baik	-
66- 79	Baik	-
56 – 65	Cukup baik	-
40- 55	Kurang baik	9
0 -39	Sangat kurang	11
<b>Total</b>		<b>20</b>
<b>Rata rata</b>		<b>36</b>
<b>Nilai tertinggi</b>		<b>47</b>
<b>Nilai terendah</b>		<b>25</b>

mampuan awal siswa dikelas kontrol itu masuk pada kategori sangat kurang, sedangkan kelas eksperimen masuk pada kategori kurang baik, rata rata kelas eksperimen itu sedikit lebih baik dari pada siswa di kelas kontrol, kedua kelas tersebut masih belum mencapai kategori cukup baik artinya keduanya memerlukan upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada kedua kelompok, kelas eksperimen memiliki rata rata nilai *pretest* 40 yang termasuk pada kategori kurang baik sementara itu, kelas kontrol memiliki rata rata sebesar 36 perlu diperhatikan sebagai kondisi awal sebelum pembelajaran dilakukan. Nilai ini dijadikan sebagai pembanding ketika nanti menilai apakah dengan menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* yang diberikan pada kelas eksperimen itu benar

b	<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah kejadian</b>
---	----------------------	-------------------	------------------------

e

r

p

engaruh atau tidak.

<b>4.3.2</b> <b>Data</b> <b>Posttest</b>  e r d	80 - 100	Sangat baik	9
	66- 79	Baik	10
	56 - 65	Cukup baik	1
	40- 55	Kurang baik	-
	B 0 -39	Sangat kurang	-
	<b>Total</b>		<b>20</b>
	<b>Rata rata</b>		<b>78</b>
	<b>Nilai tertinggi</b>		<b>87</b>
	<b>Nilai terendah</b>		<b>65</b>

asarkan hasil *posttest* yang diambil dari kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa, terlihat rata rata nilai yang didapat meningkat menjadi 78 ini masuk pada kategori baik. Nilai tertinggi mencapai 87 dan nilai terendah sebesar 65. Berikut rincian hasil *posttest* kelas eksperimen secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4.5.

**Table 4.5 Hasil Nilai *Posttest* Kelas Ekperimen**

Tabel diatas menunjukkan hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet*.

Hasilnya menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan saat *pretest*. 9 siswa berhasil mencapai nilai 80-100 dengan kategori sangat baik. Selain itu 10 siswa berada pada rentang 66-79 dengan kategori baik dan 1 siswa memperoleh rentang 56-65 dengan kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen.

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah kejadian
---------------	------------	-----------------

e  
d  
a  
n  
g  
k  
a

n dikelas kontrol yang menggunakan media konvensional hasil *postestnya* menunjukkan bahwa nilai rata rata sebesar 56 masuk pada kategori cukup baik dengan nilai tertinggi mencapai 65 dan nilai terendah sebesar 47. Berikut rincian hasil *postest* kelas kontrol secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Hasil Nilai *Postest* Kelas Kontrol**

	80 - 100	Sangat baik	-
	66- 79	Baik	-
B	56 - 65	Cukup baik	9
e	40- 55	Kurang baik	11
r	0 -39	Sangat kurang	-
d	<b>Total</b>		<b>20</b>
a	<b>Rata rata</b>		<b>56</b>
s	<b>Nilai tertinggi</b>		<b>65</b>
	<b>Nilai terendah</b>		<b>47</b>

arkan tabel diatas terlihat 11 siswa memperoleh nilai 40-55 masuk kategori kurang baik dan 9 siswa pada rentang 56-65 masuk pada kategori cukup baik, nilai rata rata yang diperoleh siswa kelas kontrol ini masih tergolong pada kategori cukup baik dibandingkan kelas eksperimen yang mencapai kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* berpengaruh pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

#### 4.4. Uji Prasyarat Analisis

##### 4.4.1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Pengujian normalitas pada kedua kelas tersebut menggunakan uji shapiro-wik dengan bantuan program SPSS 22 *for windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Normalitas**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Hasil	Pretest Ekperimen	.210	20	.021	.938	20	.220
	Postest Eksperimen	.166	20	.153	.945	20	.296
	Pretest Kontrol	.184	20	.074	.951	20	.389
	Postest Kontrol	.145	20	.200*	.943	20	.269

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas dengan menggunakan uji shapiro-wik pada tabel tabel 4.7 nilai signifikansi (sig) pada kolom signifikansi data nilai tes awal *pret test* kelas eksperimen  $0,220 > 0,05$ , dan *post test* kelas ekperimen  $0,296 > 0,05$ . *Pre test* untuk kontrol adalah  $0.389 > 0,05$ . *Post test* kelas kontrol  $0,269 > 0,05$  Karena seluruh nilai sig  $>$  maka dapat disimpulkan varian data kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

#### 4.4.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data *homogeny* atau tidak atau bahkan sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Dengan kata lain apakah sampel tersebut dapat mewakili populasi. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan *spss for windows 22*.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.658	1	38	.422
	Based on Median	.522	1	38	.474
	Based on Median and with adjusted df	.522	1	37.97 3	.474
	Based on trimmed mean	.738	1	38	.396

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan bahwa nilai signifikansi *sig. Based on mean* sebesar  $0,396 > 0,05$ . Berarti data penelitian yang digunakan *homogeny* artinya varian atau tingkat penyebaran nilai di kelas ekperimen dan kelas kontrol itu sebanding, sehingga kedua kelompok dapat dibandingkan untuk mengetahui perngaruh dari perlakuan yang diberikan.

#### **4.5. Uji Hipotesis**

Untuk menguji signifikan pengaruh media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa digunakan perhitungan uji t untuk menguji hipotesisnya apakah diterima atau ditolak.

Keterangan :

$H_0$  : pada tes akhir (*posttest*) tidak adanya pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* ini terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional

$H_a$  : pada tes akhir (*posttest*) adanya pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Setelah dilakukannya pengolahan data berikut adalah tampilan hasil uji t-tes akhir (*posttest*) dapat dilihat pada tabel 4.9 :

**Tabel 4.9**  
**Uji-Hipotesis Independent sampel Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai Equal variances assumed	.658	.422	13.477	38	.000	-21.900	1.625	-25.190	-18.610
Equal variances not assumed			13.477	37.524	.000	-21.900	1.625	-25.191	-18.609

Pada tabel diatas nilai signifikansi (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  berdasarkan kriteria penguji maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 10 Kota Medan.

## 4.6 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media konvensional, kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media *bord game* berbantuan *leaflet* dan pengaruh media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 10 Kota Medan. Berdasarkan dari rumusan masalah maka dapat dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut:

### 4.6.1 Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Media Konvensional di MIN 10 Kota Medan

Sebelum diberi perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan *pre test*, ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa serta pemahaman awal siswa terhadap materi pembelajaran yang akan diajarkan sebelum perlakuan itu diberikan. Pada tahapan ini, siswa diberikan waktu yang cukup oleh peneliti untuk mengerjakan soal *pre test*.

Berdasarkan hasil *pre test* pada kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 36 (sangat kurang), dari 20 siswa ada 9 siswa masuk pada kategori kurang baik dalam kemampuan berpikir kritis dan 11

siswa masuk pada kategori sangat kurang dalam kemampuan berpikir kritis.

Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media konvensional, siswa pada kelas kontrol diberikan *post test* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa setelah mereka diberi perlakuan. Kemudian siswa diberikan waktu kembali untuk mengerjakan soal *pos test*. Adapun hasil dari *pos test* pada kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 56 (cukup baik), dari 20 siswa ada 9 siswa masuk pada kategori cukup baik dalam kemampuan berpikir kritis dan 11 siswa masuk pada kategori kurang baik dalam kemampuan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media konvensional di kelas kontrol masih kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS.

#### **4.6.2 Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* di MIN 10 Kota Medan**

Sebelum diberi perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan *pre test*, ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa serta pemahaman awal siswa terhadap materi pembelajaran yang akan diajarkan sebelum perlakuan itu diberikan. Pada tahapan ini, siswa

diberikan waktu yang cukup oleh peneliti untuk mengerjakan soal *pre test*. Berdasarkan hasil *pre test* pada kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa, memperoleh nilai rata-rata sebesar 40 (kurang baik), dari 20 siswa ada 12 siswa masuk pada kategori kurang baik dalam kemampuan berpikir kritis dan 8 siswa masuk pada kategori sangat kurang dalam kemampuan berpikir kritis.

Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet*, siswa pada kelas eksperimen diberikan *post test* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa setelah mereka diberi perlakuan. Kemudian siswa diberikan waktu kembali untuk mengerjakan soal *pos test*. Adapun hasil dari *pos test* pada kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 78 (baik), terlihat dari 20 siswa ada 9 siswa masuk pada kategori sangat baik dalam kemampuan berpikir kritis kemudian 10 siswa masuk pada kategori baik dalam kemampuan berpikir kritis dan 1 siswa masuk pada kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* lebih efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS.

#### **4.6.3 Pengaruh Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 10 Kota Medan. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata *post test* pada kelas kontrol sebesar 56, sedangkan nilai rata-rata *post tes* kelas eksperimen sebesar 78, dimana  $78 > 56$  dengan demikian, kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan berpikir kritis pada kelas kontrol.

Dari hasil output *signifikansi* (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat sebuah perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang kelas menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* dan kelas yang menggunakan media konvensional.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet*

terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 10 Kota Medan.

#### **4.7 Keterbatasan Penelitian**

Sebagai peneliti, penulis menyadari didalam penyusunan dan pelaksanaan peneliti masih ada berbagai keterbatasan, baik itu pada segi kemampuan, pengalam, dan sarana pendukung. Keterbatasan tersebut yang menjadi kendala yang tidak dapat dihindari pada saat proses penelitian berlangsung.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis juga menghadapi beberapa kendala di antar keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis dalam menyusun instrumen penelitian khususnya dalam merancang soal yang mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya referensi dan buku pedoman yang khusus membahas penyusunan instrumen kemampuan berpikir kritis siswa.

Penulis juga menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan lainya sehingga hasil penelitian yang diperoleh belum dapat dikatakan sempurna. Dengan demikian keterbatasan tersebut disebabkan oleh keterbatasan wawasan dan pengalaman peneliti sehingga penelitian penulis kurang maksimal.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada kelas kontrol hasil data *pre test* dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa dengan hasil rata rata *pre test* yang diperoleh siswa sebelum diberi perlakuan (treatment) adalah 36, setelah diberi perlakuan (treatment) menggunakan media konvensional rata rata yang diperoleh adalah 56. Dari hasil *pre test* dan *posttest* menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa tetapi belum optimal karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa
2. Pada kelas eksperimen hasil data *pre test* dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa dengan hasil rata rata *pre test* yang diperoleh siswa sebelum diberi perlakuan (treatment) adalah 40, setelah diberi perlakuan (treatment) menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* rata rata yang diperoleh adalah 78. Dari hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa terlihat lebih signifikan karena siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berdiskusi kemudian memecahkan

masalah dan mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran itu berlangsung.

3. Terdapat pengaruh penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 10 Kota Medan. Hal ini dilihat dari analisis uji t (independent t-test) didapatkan hasil signifikansi (sig.2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Artinya, media *board game* berbantuan *leaflet* berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 10 Kota Medan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti memberikan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan oleh berbagai pihak berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* :

### 1. Bagi guru

Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menstimulus kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet*.

### 2. Bagi sekolah

Bagi sekolah, sekolah dapat memberikan motivasi kepada pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dengan inovatif dan kreatif, misalnya menggunakan media *board game* berbantuan *leaflet* karena dengan media ini menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

### 3. Bagi peneliti lain

Disarankan untuk melakukan penelitian sejenis pada materi dan sekolah yang lainnya agar diperoleh hasil penelitian yang lebih maksimal sehingga hasil penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. J., Aryani, Z., Ardi, R. S., & Husni, Y. (2025). *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ( IPAS ) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133 / III Pondok Siguang*. 3, 325–331.
- Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156–162.
- Aktoprak, A., & Hursen, C. (2022). A bibliometric and content analysis of critical thinking in primary education. *Thinking Skills and Creativity*, 44, 101029.
- Anemia, M., Mts, D. I., & Hilir, C. (2025). *Jurnal Sains , Teknologi dan Kesehatan Efektivitas Edukasi Isi Piringku Melalui Media Leaflet*. 2(1), 187–194.
- Anindita, D., & Pratama, F. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Batula. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3760–3765.
- Aprilia v, wa A, Alie m, cn y. (2024). *The influence of digital marketing and experiential marketing on user satisfaction and loyalty of rakata tour indonesia tourism travel services*. 7, 462–473.
- Ariefah, H., Ramalisa, Y., Pasaribu, F. T., & Gustiningsi, T. (2025). *Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Menggunakan E-*. 9(3), 5510–5516.
- Ayu, D., Prabawati, S., & Ariyanto, L. (2022). *Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Self – Regulated Learning pada Pembelajaran Model Search , Solve , Create , and Share Materi Geometri Kelas VIII SMP*. 4(5), 419–426.
- Ayu, Wi. S. M., & Sholikhah, O. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipas Materi Sifat Cahaya Kelas V Sd. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(9), 3031–5220. [http://repository.iainbengkulu.ac.id/7124/1/SKRIPSI\\_INDAH\\_RATNA.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/7124/1/SKRIPSI_INDAH_RATNA.pdf)
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1).
- Faiza Nafaul, N., & Wardhani Setyo, I. (2024). Media Pembelajaran Abad 21 : Membangun Generasi Ditigal Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12), 3031–5220.
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R. (2021). The use of Risk

- Board Game Rulers of Archipelago as Learning Media on creative thinking ability of Elementary School Students. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 9(2), 353.
- Grasella Audria. (2024). Perancangan Board Game Sebagai Media Untuk Melestarikan Kue Tradisional Nusantara Kepada Anak-Anak. *Jurnal Rupa Matra*, 3(1), 44–64. <https://doi.org/10.62375/jdkv.v3i1.380>
- Habibah, A., & Fauziah, N. N. (2025). *Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD*. 9, 18355–18363.
- Hariaty, Y. D., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Systematic Literature Review: Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 220–226. <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jpdsk>
- Hasibuan, L. A. (2023). *Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Dengan Menggunakan Leaflet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Hipertensi Pada Lansia Di Puskesmas Sadabuan Tahun 2023*.
- Hasil, P., & Siswa, B. (2023). 7791-27825-1-Sm. 11(April), 116–121.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Ilmiyah, E. A., Achmad, T., Susilo, B., Ludfy, M., & Maqfiro, H. (2024). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar ( Sudirman ,. 238–247*.
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan*. 5(2013), 11230–11235.
- Islam, U., Sultan, N., Muhammad, A., & Samarinda, I. (n.d.). *Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas V di MIN 2 Samarinda*. 1(1), 47–65.
- Jailani, Syahrani, Jeka, & Firdaus. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1381–1386.

<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1140>

- Karira, N. F., Sunarti, T., Jauhariyah, M. N. R., & Setyarsih, W. (2023). Validitas Instrumen Tes Berbasis Literasi Sains untuk Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Energi Terbarukan. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 12(2), 118–125. <https://doi.org/10.26740/ipf.v12n2.p118-125>
- Lestari, R. A., & Sefrina, L. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Leaflet Dengan Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Ibu Mengenai Stunting. *Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(3), 7420–7428. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v8i3.33608>
- Mandasari, B., Aminatun, D., Pustika, R., Setiawansyah., Megawaty, D. A., Ahmad, I., & Alita, D. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi. *Communnity Development Journal*, 3(1), 332–338.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, reliabilitas, dan kelayakan instrumen penilaian rasa percaya diri siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139.
- Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- Najwa Ammara Jauza, & Meyniar Albina. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Nasron, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1403–14057. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/14744>
- Novianti, N., Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1682–1693. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1407>
- Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55–68. <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/article/view/25>
- Rahman, A., Arsyad, N., Rusli, R., Saleh Ahmar, A., & Musa, H. (2023). Pengalaman dapat dijadikan sebagai dasar untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya dan sebagai sumber pengetahuan untuk memperoleh suatu kebenaran. Pengalaman yang pernah didapat seseorang akan mempengaruhi

- kematangan seseorang dalam berpikir dalam melakuk. *ARRUS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 2964–1195. <https://doi.org/10.35877/454RI.abdiku1745>
- Rambe, R. N., & Putri, R. T. (2023). Crossword Puzzle Learning Media to Improve Mastery of Indonesian Vocabulary in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 762–768.
- Rukminingsih, Gunawan, A., & Adnan Letief, M. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Erhaka Utama Yogyakarta.
- Saputro, H. B., & Nurrahmi, A. (2023). Differential: Journal on Mathematics Education. *Journal on Mathematics Education*, 1, 57–67.
- September, V. N., Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*. 4(1), 84–91.
- Suciati, I. (2021). Metode Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 33–44. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i1.63>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Triwulandari, S. (2022). *Analisis intelegensi dan Cara Berpikir*. VIII, 50–61. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT>
- Widiyaningsih, T., Rahmayani, R., & Pamelasari, S. D. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 43 Semarang pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati di Indonesia Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1606–1617. <https://proceeding.unnes.ac.id/snptk/article/view/3300/2769>
- Zaharah, F., & Husna, M. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD , begitu pula pengelompokan dalam media. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–50.



# LAMPIRAN

**Lampiran 1: Daftar pertanyaan wawancara**

**DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA KEPADA GURU**

**KELAS IV**

**MIN 10 KOTA MEDAN**

**Identitas:**

Hari/ tanggal : 18 september 2025



Waktu : 08.30 wib

Nama guru :Dahlia Tanjung S.Pd.I

Kelas : IV

<b>NO</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Berapa jumlah siswa kelas IV ?	Ada 20 jumlah siswa, 12 laki laki, 8 perempuan
2	Bagaimana proses pembelajaran yang ibu berikan kepada siswa?	Pada proses pembelajaran ibu biasanya memberikan materi secara lisan dan tulisan kemudian di akhir pembelajaran ibu memberikan pertanyaan (Tanya jawab)
3	Apa kesulitan yang dialami oleh siswa?	Kurangnya alat peraga dan media, sehingga siswa agak sulit memahami materi yang diberikan kemudian ada juga siswa yang belum lancar membaca

4	Bagaimana cara menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran ?	Biasanya ibu lakukan ice breaking dengan bernyanyi
5	Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa di kelas pada pembelajaran IPAS?	Beberapa dari masih ada yang kurang memahami materi yang diajarkan
6	Dalam mengajar, Model atau metode apa yang saat ini ibu gunakan?	Ibu menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab
7	Apakah dalam proses pembelajaran ibu pernah menggunakan media board game “berbasis ular tangga”?	Belum, ibu belum pernah sama sekali menggunakan media <i>board game</i> dalam proses pembelajaran

<p>Mengetahui, Guru kelas IV</p>  <p><b>DAHLIA TANJUNG S.Pd.I</b> NIP:196905061997032001</p>	<p>Medan, September 2025 praktikan</p>  <p><b>MALA FEBRIANI</b> NPM: 2202090021</p>
---	---

## 2 LEMBAR OBSERVASI

### A. Identitas

Nama Sekolah	MIN 10 KOTA MEDAN
Kelas / Semester	IV / I
Mata Pelajaran	IPAS
Nama Guru	DAHLIA TANJUNG S.Pd
Pengamat / Peneliti	MALA FEBRIANI
Tanggal Observasi	18 SEPTEMBER 2025

### B. Tujuan Observasi

Lembar ini digunakan untuk mengamati sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa muncul dalam kegiatan pembelajaran di kelas, berdasarkan empat indikator utama: mampu untuk menganalisis masalah, mengelola informasi dan fakta, mampu membuat pernyataan dengan alasan yang tepat dan bukti yang tepat, mampu menarik kesimpulan dengan tepat.

### C. Aspek dan Indikator Pengamatan

No	Aspek Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator Perilaku yang Diamati	Skor (1-4)*	Catatan Pengamat
1	Mampu untuk menganalisis masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mampu memahami dan menjelaskan inti permasalahan yang diberikan guru.</li> <li>- Siswa dapat menemukan penyebab atau faktor yang memengaruhi masalah.</li> </ul>	2	Sebagian besar siswa belum mampu menganalisis Permasalahan yg diberikan guru. Dari 20 Siswa hanya beberapa siswa yang berani menyampaikan pendapat, Sementara itu siswa lainnya terlihat ragu dan kurang Percaya dini saat diminta unuk

				menjelaskan Penyebab suatu permasalahan.
2	Mengelola informasi dan fakta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dapat mengumpulkan dan mengolah informasi dari berbagai sumber.</li> <li>- Siswa mampu membedakan antara fakta dan pendapat saat berdiskusi atau menjawab pertanyaan.</li> </ul>	1	siswa masih belum mampu mengidentifikasi dan Jarang bertanya
3	Mampu membuat pernyataan dengan alasan yang tepat dan bukti yang tepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menyampaikan pendapat dengan didukung alasan yang benar.</li> <li>- Siswa mampu menggunakan bukti atau contoh nyata untuk memperkuat alasan.</li> </ul>	2	siswa belum mampu menyampaikan pendapat dengan alasan & bukti yg tepat
4	Mampu menarik kesimpulan dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dapat menyimpulkan hasil diskusi atau kegiatan pembelajaran secara benar dan sesuai.</li> <li>- Kesimpulan yang dibuat sesuai dengan kenyataan dan alasan yang telah dibahas.</li> </ul>	1	Siswa belum mampu menyimpulkan Pembelajaran secara mandiri masih perlu bimbingn guru.

\* Keterangan Skor:

1 = Tidak tampak

2 = Kadang-kadang tampak

3 = Sering tampak

4 = Selalu tampak

#### D. Deskripsi Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada siswa kelas 4 MIN 10 Kota Medan. menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. hal ini terlihat dari masih sedikit siswa yg aktif menyampaikan Pendapat, memberikan alasan dalam menjawab Pertanyaan. Selain itu siswa juga cenderung pasif dalam kegiatan diskusi dan kurang percaya diri Saat diminta pendapat terkait materi pembelajaran

#### E Tanda Tangan

Wali kelas IV



Dahlia Tanjung S.Pd.I

Peneliti/Pengamat



MALA FEBRIANI  
2202090021

**Lampiran 2 : Modul pembelajaran**

**MODUL AJAR  
KURIKULUM MERDEKA  
FASE B  
(Kelas Kontrol)**

**IPAS**



**DI SUSUN OLEH :**

**NAMA : MALA FEBRIANI**

**NPM : 2202090021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYA SUMATERA UTARA  
TAHUN 2026**

## MODUL AJAR

### A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Kode Atp Acuan	-
Penyusun	Mala Febriani
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B/IV
Mata Pelajaran	IPAS
Elemen	Pemahaman IPAS (sains dan sosial)
Capaian Pembelajaran	Siswa Dapat Mendemonstrasikan Berbagai Jenis Gaya Dan Pengaruhnya Terhadap Arah, Gerak Dan Bentuk Benda.
Kompetensi Awal	Siswa Sudah Memiliki Pengalaman Konkret Terkait Gaya Dalam Kehidupan Sehari-Hari, Seperti Mendorong Meja, Menarik Pintu, Melempar Bola, Atau Mengayuh Sepeda.
Alokasi Waktu	2JP(2 X 35 Menit)
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>▪ Berpikir Kritis</li> <li>▪ Mandiri</li> <li>▪ Kreatif</li> <li>▪ Gotong Royong</li> <li>▪ Berkebinekaan Global</li> </ul>
Target Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reguler</li> </ul>
Moda Pembelajaran	Tatap Muka, 20 Siswa
Pendekatan Pembelajaran	Pendekatan Saintifik
Model Pembelajaran	Problem based learning (PBL)
Metode Pembelajaran	metode ceramah, Pengamatan, Tanya jawab, diskusi, penugasan
Sarana Dan Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sumber belajar: buku paket, bahan ajar</li> <li>b. Media pembelajaran : media gambar</li> <li>c. Alat : laptop, Lcd proyektor</li> </ol>

## B. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN: (TP berdasarkan CP)</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menganalisis berbagai peristiwa yang menunjukkan adanya gaya dalam kehidupan sehari-hari dan mengidentifikasi pengaruhnya terhadap arah, gerak, atau bentuk benda.</li> <li>2. Siswa mampu menjelaskan jenis-jenis gaya (dorong, tarik, gesekan, gravitasi) beserta alasan atau bukti yang terlihat pada benda yang diamati.</li> <li>3. Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan yang menunjukkan pengaruh gaya terhadap arah, gerak, atau bentuk benda</li> </ol>				
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan benar.(C4 Menganalisis)</li> <li>2. Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan jelas.(C5 Mengevaluasi)</li> <li>3. Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda secara tepat.(C6 menciptakan)</li> <li>4. Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan jelas. (C5 mengevaluasi)</li> </ol>				
<b>PEMAHAMAN BERMAKNA:</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu memahami bahwa gaya dapat memengaruhi arah, gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol>				
<b>PERTANYAAN PEMANTIK:</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pernahkah kamu mendorong atau menarik suatu benda? apa yang terjadi?</li> <li>2. Mengapa sebuah benda bisa bergerak atau berhenti?</li> </ol>				
<b>RENCANA ASESMEN :</b>				
Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik
1. Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan	kognitif	Tes	Tes tertulis	Soal isian

benar.(C4 Menganalisis)				
2. Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan jelas.(C5 Mengevaluasi)	kognitif	Tes	Tes tertulis	Soal isian
3. Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda secara tepat.(C6 menciptakan)	Keterampilan sikap	Non Tes	Rubrik	Unjuk kerja
4. Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan jelas. (C5)	keterampilan sikap	Non Tes	Rubrik	Unjuk Kerja

### C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	ESTIMASI WAKTU
<p><b>Pendahuluan</b></p>	1. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru, dan ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran.	10 menit
	2. Guru mengabsen kehadiran Siswa dan menanyakan kabar pada hari ini.	
	3. Siswa dan guru menyanyikan lagu wajib nasional	
	4. Siswa dan guru melakukan ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran.	
	5. Guru mengajukan pertanyaan : Pernahkah kalian mendorong atau menarik benda?apa yang terjadi?	
	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	
	7. Guru mengkaitkan materi sebelumnya dengan materi hari ini.	
<p><b>Kegiatan inti</b></p>	<p><b>Sintaks 1: orientasi peserta didik pada masalah.</b></p>	50 menit
	1. Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan	
	2. Guru meminta Siswa untuk mengamati beberapa gambar contoh gaya dalam kehidupan sehari hari	
	3. Guru meminta Siswa untuk mencoba salah satu contoh gaya dalam keidupan sehari hari	
	4. Guru menjelaskan pengertian dan jenis jenis gaya serta bagaimana gaya bisa mempengaruhi arah, gerak	
	5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi gaya disekitarku	
	6. Guru memberikan kesempatan pada Siswa untuk bertanya	

	<p><b>Sintaks 2: mengorganisasi peserta didik</b></p>	
	<p>7. Kemudian guru membagi Siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang.</p>	
	<p>8. Guru membagikan lembar kerja pada Siswa dan menjelaskan cara pengerjaan lembar kerja, yaitu siswa menjawab soal yang ada di lembar kerja siswa</p>	
	<p>9. Guru memberikan arahan kepada siswa tentang kegiatan kerja kelompok yang akan dilakukan</p>	
	<p><b>Sintak 3 : membimbing peserta didik</b></p>	
	<p>10. Siswa melakukan kerja sama dengan kelompok diskusi LKPD yang sudah guru bagikan.</p>	
	<p>11. Guru melakukan Pendampingan dan penilaian kepada siswa pada saat mereka melakukan kerja sama dengan kelompok diskusinya.</p>	
	<p><b>Sintaks 4 : mengembangkan dan menyajikan karya</b></p>	
	<p>12. siswa mengumpulkan hasil diskusinya dari lembar LKPD yang sudah diberikan guru</p>	
	<p>13. Guru memberikan penilaian berdasarkan jumlah jawaban yang benar dari siswa.</p>	
	<p>14. masing masing kelompok menjelaskan hasil diskusi mereka di depan kelas.</p>	
	<p><b>Sintaks 5 : menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b></p>	
	<p>15. Guru melakukan evaluasi pada siswa dalam kegiatan kelompok diskusi.</p>	

<b>Penutup</b>	1. Guru memberikan umpan balik sesuai dengan hasil pembelajaran	10 menit
	2. Guru memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari dan menyampaikan materi yang harus dipelajari dipertemuan berikutnya.	
	3. Guru memberikan salam dan berdoa Bersama Siswa.	

## B. ASESMEN, REMEDIAL , PENGAYAAN, REFLEKSI, LAMPIRAN

<b>Asesmen Penilaian</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sikap : Menggunakan rubrik penilaian sikap siswa pada saat pembelajaran</li> <li>- Keterampilan : Menggunakan rubrik penilaian mempraktikkan gaya di kehidupan sehari hari dengan benar</li> <li>- Pengetahuan : Menggunakan lembar kerja Siswa</li> </ul>
<b>Remedial &amp; Pengayaan</b>
<p>Remedial:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagi siswa yang belum memenuhi capaian, lakukan remedial berikut.</li> <li>- Mintalah siswa untuk menyebutkan bagian yang belum dipahami.</li> <li>- Guru membimbing secara khusus sehingga siswa dapat memahami bagian tersebut.</li> </ul> <p>Pengayaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Untuk siswa yang mampu memahami materi dan mencontohkan gaya dalam kehidupan sehari hari serta mengetahui pengaruh gaya terhadap benda</li> </ul>

Refleksi Siswa	
1. Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pelajaran hari ini?	Jawaban
2. Apa saja yang sudah kita lakukan bersama pada kegiatan hari ini?	
3. Apakah kamu telah mengerti semua materi yang disampaikan?	
4. Kesulitan apa yang kalian temukan dari pembelajaran hari ini?	
5. Apakah kalian bersedia mengikuti materi berikutnya?	
Refleksi Guru	
1. Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktifitas pembelajaran ini?	Jawaban
2. Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada siswa?	
3. Apakah 100% siswa telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	
1. LAMPIRAN	
2. Bahan Ajar	
3. Media Ajar	
4. LKPD	
5. Penilaian	
Mengetahui, Guru kelas IV A	Medan, Januari 2026 praktikan
 <b>HERNA HERLINA KOTO, S.Pd. MI</b>	 <b>MALA FEBRIANI</b> NPM: 2202090021
Mengetahui PPL 10 KOTA MEDAN	
	
<b>TANJUNG S.Pd.I</b> NIP:196905061997032001	

## **Gaya disekitar Kita**

### **Pengertian Gaya**

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak atau berpindah tempat dan mengubah bentuk benda. Alat untuk mengukur besar kecilnya gaya disebut neraca pegas atau dynamometer. Satuan gaya adalah newton. Gaya berupa tarikan, contohnya: menarik tali timba. Menarik tali ketapel, dan menarik tali layangan. Gaya yang berupa dorongan, contohnya : mendorong mobil, mengayuh sepeda, dan menendang bola.

### **Ada 4 Sifat-Sifat Gaya**

- a. Gaya dapat mengubah bentuk benda  
Sifat ini adalah salah satu sifat gaya yang utama. gaya dapat mengubah bentuk benda atau sebuah objek tertentu. Contohnya seperti pada tanah liat. Melalui gaya, tanah liat bisa dijadikan sebuah bentuk. Itu adalah contoh sifat gaya dalam mengubah bentuk benda.
- b. Gaya dapat mengubah arah benda  
Tidak hanya bentuk benda, gaya juga dapat mengubah arah benda. Gaya dapat mengubah arah benda yang bergerak. Benda yang bergerak dapat berubah kearah lain melalui gaya. Contohnya seperti permainan sepak bola. Ketika seseorang menendang bola ke arah kiper. kiper dapat mengubah kembali arah bola tersebut. Melalui gaya tendangan, kiper dapat membuat bola menjauh dari gawang dan dirinya.
- c. Gaya dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak  
Sifat dari gaya berikutnya adalah dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak. Contohnya seperti benda-benda di sekitar kita. Seperti sebuah meja yang diam. Melalui gaya tarikan atau dorongan, meja tersebut dapat berubah menjadi bergerak.
- d. Gaya dapat mengubah benda bergerak menjadi benda yang diam  
Sifat gaya kali ini adalah sifat sebaliknya dari poin sebelumnya. Melalui gaya, benda yang bergerak dapat menjadi diam. Contohnya seperti

permainan baseball. Ketika seseorang menangkap bola, maka bola yang semula bergerak menjadi diam. Inilah salah satu contoh sifat gaya dapat mengubah benda yang bergerak menjadi benda yang diam.

### Ada 5 Macam - Macam Gaya

#### 1) Gaya otot

Setiap gerakan yang kita lakukan sebagian besar menggunakan gaya otot. Gaya otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita. Gaya otot sering digunakan ketika kita menarik, mendorong, serta mengangkat barang. Bahkan ketika kita berolahraga, kita menggunakan gaya otot. Contoh dari gaya otot adalah ketika kita mendorong meja, mengangkat buku, menarik pintu, dan sebagainya.



#### 2) Gaya Gesek

Gaya gesek adalah gaya yang dihasilkan dari gesekan antara dua benda. Contoh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah ketika kita berjalan. Gesekan yang terjadi antara telapak kaki dan lantai membuat kita bisa berjalan dengan aman tanpa terjatuh.



### 3) Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi adalah gaya tarik-menarik yang terjadi antara semua partikel yang mempunyai massa di alam semesta. Tak jarang Gaya gravitasi bumi sering disebut juga gaya tarik bumi. Gaya gravitasi yang terjadi pada benda yang jatuh dari ketinggian tertentu dengan kecepatan yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena gaya gravitasi dipengaruhi oleh ukuran dan bentuk serta ketinggian atau letak benda tersebut.



4) Gaya pegas adalah gaya tarik yang ditimbulkan oleh pegas, yang memiliki sifat elastis. Gaya pegas dapat muncul ketika pegas bergerak, misalnya ketika karet gelang diregangkan atau dimampatkan. Gaya pegas akan membuat karet kembali ke bentuk semula. Contohnya karet, per, panahan, trampoline



### 5) Gaya Magnet

Gaya magnet merupakan gaya yang timbul karena adanya daya tarik magnet. Contohnya, benda yang terbuat dari logam tertentu bisa menempel pada magnet. Misalnya, penggunaan magnet bisa mengangkat paku dan jarum.



Gambar 1.2. Sifat daya tarik magnet.

## Lembar Kerja Peserta Didik



Nama :

Kelas :

# Gaya di sekitar kita

## Pengertian Gaya

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak atau berpindah tempat dan mengubah bentuk benda.



## Sifat Sifat Gaya

- Gaya dapat mengubah bentuk benda
- Gaya dapat mengubah arah benda
- Gaya dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak
- Gaya dapat mengubah benda bergerak menjadi benda yang diam

## Macam

### Macam Gaya

- Gaya otot

Setiap gerakan yang kita lakukan sebagian besar menggunakan gaya otot. Gaya otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita. Gaya otot sering digunakan ketika kita menarik, mendorong, serta mengangkat barang.

- Gaya Gesek

Gaya gesek adalah gaya yang dihasilkan dari gesekan antara dua benda. Contoh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah ketika kita berjalan.

- Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi adalah gaya tarik-menarik yang terjadi antara semua partikel yang mempunyai massa di alam semesta. Tak jarang Gaya gravitasi bumi sering disebut juga gaya tarik bumi.

- Gaya pegas

Gaya pegas adalah gaya tarik yang ditimbulkan oleh pegas, yang memiliki sifat elastis. Gaya pegas dapat muncul ketika pegas bergerak, misalnya ketika karet gelang diregangkan atau dimampatkan.

- Gaya Magnet

Gaya magnet merupakan gaya yang timbul karena adanya daya tarik magnet. Contohnya, benda yang terbuat dari logam tertentu bisa menempel pada magnet.



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

**kelas : IV**

**materi : Gaya di sekitar kita**

**petunjuk pengerjaan :**

- 1.berdoalah sebelum mengerjakan
- 2.tuliskan lah nama anggota dan kelas pada lembar kerja
- 3.bacalah soal dengan teliti
- 4.kerjakanlah soal dengan baik dan benar

**Alat dan Bahan**

- 1.pensil /pulpen
- 2.penghapus

**selamat mengerjakan !!**

Nama kelompok

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas



# LKPD

## Gaya dan Gerak

NAMA :

KELAS :

1. ISI KOLOM DIBAWAH INI SESUAI CONTOH NOMOR 1
2. KOLOM "GAYA DORONG/TARIK" DIISI DENGAN DORONGAN/ TARIKAN
3. JENIS GAYA DIISI DENGAN JENIS GAYA YANG SESUAI, MISAL GAYA PEGAS, GAYA OTOT, GRAVITASI, ATAU MAGNET
4. KOLOM "PENGARUH GAYA" DIISI DENGAN SALAH SATU JAWABAN BERIKUT:
  - BENDA DAN MENJADI BERGERAK
  - ARAH GERAK BENDA
  - BENDA BERGERAK MENJADI DIAM

NO	KEGIATAN	GAYA DORONG/GAYA TARIK	JENIS GAYA	PENGARUH GAYA
1	KETAPEL DITARIK			
2	SEPEDA DIKAYUH			
3	RUMPUT DICABUT			
4	MAGNET DIDEKATKAN KEJARUM PENTUL			
5	MOBIL DIDORONG			
6	BUAH APEL YANG JATUH DARI POHON			
7	BOLA DITENDANG			
8	MEMBUKA PINTU			
9	MENARIK TALI TAMBANG			
10	MELEMPAR BOLA KE ATAS DAN BOLA TERSEBUT JATUH KE BAWAH			

## PENILAIAN KETERAMPILAN

**Kelas / Fase / Semester** : IV / B / Genap  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)  
**Materi** : Gaya di sekitar kita

### a. Instrumen

No	Nama peserta	aspek penilaian				Jumlah Nilai
		1	2	3	4	
1						
2						
3						
4						
5						

### b. Pedoman pensekoran

Kreteria Penilaian	Skor			
	4	3	2	1
Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan benar.(C4 Menganalisis)	Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan sangat benar	Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan benar	Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan cukup benar	Siswa belum mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan benar
Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak	Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak	Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak	Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak	Siswa belum mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya

tayangan atau penjelasan guru dengan jelas.(C5 Mengevaluasi)	tayangan atau penjelasan guru dengan sangat jelas	tayangan atau penjelasan guru dengan jelas	menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan jelas cukup jelas	terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan jelas
Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda dengan tepat.(C6 menciptakan)	Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda dengan sangat tepat.	Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda dengan tepat	Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda dengan cukup tepat	Siswa belum mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda dengan tepat.
Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun	Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan	Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan	Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun	Siswa belum mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi

tulisan dengan jelas. (C5)	sangat jelas	jelas	tulisan dengan cukup jelas	kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan jelas
	Saling membantu dengan teman satu kelompok		Bersikap kurang peduli dengan teman satu	
	Menyampaikan hasil diskusi dengan baik dan jelas	Menyampaikan hasil diskusi cukup jelas	Menyampaikan hasil diskusi kurang jelas	Menyampaikan hasil diskusi tidak jelas

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$$

## PENILAIAN PENGETAHUAN

### KISI - KISI SOAL ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL

Kelas/ Fase / Semester : Kelas IV / Fase B / Genap

Mata Pelajaran : IPAS

Materi : Gaya di sekitar Kita

Teknik : Tes Tertulis

Pelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal	Bobot Soal
IPAS	Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan benar.(C4 Menganalisis)	- Siswa mampu menganalisis sebab benda diberi gaya kecil dan memberikan alasan akibat dari pengaruh gaya	C4	Esai	1,2,4 8,11,16, 17,19	8
		- Siswa mampu membandingkan dan menjelaskan pengaruh benda jika diberi gaya			3,5,9,18	4
	Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan jelas.(C5	- Siswa mampu memberikan pernyataan besar gaya , pengaruh permukaan dan menjelaskan hubungan kekuatan gaya	C5	Esai	7,10, 14,20	4
		- Siswa mampu menjelaskan serta memberikan alasan pengaruh gaya dorong pada			6,12 13,15	4

	Mengevaluasi)	benda				
--	---------------	-------	--	--	--	--

### SOAL EVALUASI

**NAMA :**

**KELAS :**

1. Rika mendorong sebuah meja, tetapi meja tidak bergerak sedikit puna, menurutmu, kenapa meja itu tidak bergerak?

Jawab:

2. Bola yang digelindingkan doni lama –lama berhenti menurutmu, kenapa bola itu bisa berhenti?

Jawab:

3. Beni mendorong kursi yang ada di dalam kelas secara pelan-pelan, kemudian mendorongnya kembali dengan lebih kuat. Apa yang terjadi pada kursi saat dorongannya lebih kuat?

Jawab :

4. Sinta mendorong bola ke dinding bola itu memantul kembali, mengapa bola bisa memantul?

Jawab :

5. Kamu mendorong sepeda di jalan yang berpasir dan di aspal. Dimana yang lebih mudah mendorong sepeda ? Dan mengapa?

Jawab :

6. Di dalam permainan tarik tambang, ada kelompok A dan B, Kelompok A lebih kuat dari pada kelompok B ? Menurutmu, siapa yang akan menang dalam permainan tarik tambang ini? Dan mengapa bisa memenangkan permainan ini?

Jawab :

7. Reza mengatakan “ kalau kita memberi gaya lebih kuat, benda akan bergerak lebih cepat” Apakah pernyataan reza benar? Berikan pendapatmu

Jawab :

8. Ketika kamu mendorong ayunan dengan kuat, maka ayunan akan bergerak lebih tinggi, apa yang membuat ayunan bisa bergerak?

Jawab :

9. Pada saat kamu mendorong batu besar dan kecil kira kira batu mana yang lebih mudah untuk digerakkan ? Berikan penjelasan mengapa bisa?

Jawab :

10. Coba kamu pikirkan kegiatan sehari hari, seperti membuka pintu, mendorong meja, bermain bola. Menurutmu, bagaimana gaya membantu kita dalam kegiatan sehari hari?

Jawab :

11. Kamu menjatuhkan bola ke meja kemudian bola jatuh ke lantai, Mengapa bola itu bisa jatuh ke lantai?

Jawab :

12. Ketika kamu menarik pintu dengan pelan, pintu akan terbuka pelan. Tapi saat kamu menariknya dengan kuat, pintu terbuka cepat, apa kesimpulan mu tentang hubungan antara besar gaya dan cepatnya gerakan benda?

Jawab :

13. Pada saat Kamu melihat mobil mainan yang didorong kuat bisa berjalan lebih jauh dari pada yang di dorong pelan. Apa kesimpulanmu tentang pengaruh besar gaya terhadap jarak tempuh benda?

Jawab :

14. Ketika kamu mengangkat tas berat dan tas ringa, kamu akan merasa berbeda pada tanganmu. Apa kesimpulanmu?

Jawab :

15. Pada saat Kamu menggunakan sepeda pada saat jalan licin, sepeda lebih mudah meluncur dari pada di jalan kasar. Apa kesimpulanmu yang bisa kamu ambil tentang pengaruh permukaan jalan terhadap gerak benda?

Jawab :

16. Sebuah meja didorong dengan pelan, tetapi meja sulit bergerak. Menurutmu, mengapa meja tersebut sulit bergerak?

Jawab:

17. Sebuah bola menggelinding di lantai, lalu lama-kelamaan berhenti. Mengapa bola bisa berhenti sendiri?

Jawab:

18. Sepeda yang dikayuh dengan kuat akan bergerak lebih cepat daripada sepeda yang dikayuh pelan. Apa hubungan antara kuat kayuhan dengan cepat atau lambatnya gerak sepeda?

Jawab:

19. Sebuah bola ditendang ke arah tembok, lalu bola memantul dan berubah arah. Mengapa arah gerak bola bisa berubah setelah mengenai tembok?

Jawab :

20. Sebuah mobil mainan didorong di lantai kasar dan lantai licin. Di lantai mana mobil mainan bergerak lebih jauh?

Jawab:

## a. Rubrik/ kunci jawaban

No	jawaban	Skor
1	Meja tidak bergerak karena gaya dorong Rika terlalu kecil, sedangkan meja berat dan ada gaya gesek yang menahannya.	5
2	Bola berhenti karena gaya gesek antara bola dan lantai menghambat gerakannya.	5
3	Ketika didorong lebih kuat, kursi bergerak lebih cepat dan lebih jauh.	5
4	Bola memantul karena menabrak dinding dan ada gaya balik yang membuat bola kembali.	5
5	Lebih mudah mendorong sepeda di aspal karena permukaannya halus, sehingga gaya gesek lebih kecil.	5
6	Kelompok A akan menang karena mereka memberi gaya tarik yang lebih besar daripada kelompok B.	5
7	Pernyataan Reza benar. Semakin kuat gaya yang diberikan, benda bergerak semakin cepat.	5
8	Ayunan bisa bergerak karena ada gaya dorong yang membuat ayunan maju dan naik lebih tinggi.	5
9	Batu kecil lebih mudah digerakkan karena lebih ringan dan memerlukan gaya yang lebih kecil.	5
10	Gaya membantu kita menggerakkan, mendorong, menarik, dan menghentikan benda dalam kegiatan sehari-hari.	5
11	Bola jatuh ke lantai karena gaya gravitasi menarik	5

	bola ke bawah.	
12	Semakin besar gaya menarik, semakin cepat pintu bergerak.	5
13	Semakin besar gaya dorong, mobil mainan berjalan lebih jauh.	5
14	Tas berat sulit diangkat karena memerlukan gaya lebih besar, sedangkan tas ringan lebih mudah diangkat.	5
15	Di jalan licin sepeda mudah meluncur karena gaya gesek kecil, sedangkan jalan kasar memiliki gaya gesek besar sehingga sepeda lebih sulit bergerak.	5
16	Meja sulit bergerak karena gaya dorong yang diberikan terlalu kecil. Selain itu, adanya gaya gesek antara meja dan lantai membuat meja menjadi sulit bergerak.	5
17	Bola berhenti karena adanya gaya gesek antara bola dan permukaan lantai serta gaya hambat udara. Gaya tersebut memperlambat gerak bola hingga akhirnya berhenti.	5
18	Semakin besar gaya yang diberikan saat mengayuh sepeda, maka sepeda akan bergerak semakin cepat. Hal ini menunjukkan bahwa gaya memengaruhi cepat atau lambatnya gerak benda.	5
19	Arah bola berubah karena adanya gaya dari tembok yang bekerja pada bola. Gaya tersebut membuat bola memantul dan bergerak ke arah yang berbeda.	5
20	Mobil mainan bergerak lebih jauh di lantai licin karena gaya geseknya lebih kecil. Kesimpulan: Permukaan memengaruhi gerak benda. Semakin kasar permukaan, semakin besar gaya gesek sehingga gerak benda semakin terhambat.	5

a. pedoman penskoran

pedoman penilaian :

Nilai : skor yang diperoleh x 100

Skor maksimal

## PENILAIAN SIKAP

### a. Pedoman pengamatan sikap

Kelas :

Hari/tanggal :

Materi :

No	Nama Siswa	Mandiri	Aspek Penilaian		
			Mandiri	Berpikir Kritis	Kerja Sama
1					
2					
3					
4					
5					

Aspek Penilaian	4	3	2	1
<b>Mandiri</b>	mengerjakan tugas dengan benar tanpa bimbingan	mengerjakan tugas dengan benar tetapi masih terdapat satu atau dua kali bimbingan	mengerjakan tugas dengan benar tetapi beberapa kali perlu bimbingan	masih terdapat kesalahan dalam melaksanakan tugas
<b>Berpikir Kritis</b>	berpendapat dengan tidak ragu ragu.	berpendapat dengan cukup ragu ragu.	berpendapat dengan ragu ragu	tidak berani berpendapat

<b>Kerja Sama</b>	terlibat lebih aktif dalam berdiskusi	terlibat cukup aktif dalam berdiskusi	sesekali terlibat aktif dalam berdiskusi.	tidak terlihat aktif dalam bertindak
-------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	---	--------------------------------------

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia jika siswa sudah menunjukkan sikap/ perilaku tersebut

**MODUL AJAR**  
**KURIKULUM MERDEKA**  
**FASE B**  
**(Kelas Eksperimen)**

**IPAS**



**DI SUSUN OLEH :**  
**NAMA : MALA FEBRIANI**

**NPM : 2202090021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYA SUMATERA UTARA  
TAHUN 2026**

**MODUL AJAR**

**A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM**

Kode Atp Acuan	-
Penyusun	Mala Febriani
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B/IV
Mata Pelajaran	IPAS
Elemen	Pemahaman IPAS (sains dan sosial)
Capaian Pembelajaran	Siswa Dapat Mendemonstrasikan Berbagai Jenis Gaya Dan Pengaruhnya Terhadap Arah, Gerak Dan Bentuk Benda.
Kompetensi Awal	Siswa Sudah Memiliki Pengalaman Konkret Terkait Gaya Dalam Kehidupan Sehari-Hari, Seperti Mendorong Meja, Menarik Pintu, Melempar Bola, Atau Mengayuh Sepeda.
Alokasi Waktu	2JP(2 X 35 Menit)
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>▪ Berpikir Kritis</li> <li>▪ Mandiri</li> <li>▪ Kreatif</li> <li>▪ Gotong Royong</li> <li>▪ Berkebinekaan Global</li> </ul>
Target Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reguler</li> </ul>

Moda Pembelajaran	Tatap Muka, 20 Siswa
Pendekatan Pembelajaran	Pendekatan Saintifik
Model Pembelajaran	Problem based learning (PBL)
Metode Pembelajaran	metode ceramah, Pengamatan, Tanya jawab, diskusi, penugasan
Sarana Dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumber belajar: buku paket, bahan ajar</li> <li>• Media pembelajaran : media <i>board game</i> berbantuan <i>leaflet</i></li> <li>• Alat : laptop, proyektor</li> </ul>

## B. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

### TUJUAN PEMBELAJARAN: (TP berdasarkan CP)

1. Siswa mampu menganalisis berbagai peristiwa yang menunjukkan adanya gaya dalam kehidupan sehari-hari dan mengidentifikasi pengaruhnya terhadap arah, gerak, atau bentuk benda.
2. Siswa mampu menjelaskan jenis-jenis gaya (dorong, tarik, gesekan, gravitasi) beserta alasan atau bukti yang terlihat pada benda yang diamati.
3. Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan yang menunjukkan pengaruh gaya terhadap arah, gerak, atau bentuk benda

### TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN

1. Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan benar. (C4 Menganalisis)
2. Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak penjelasan guru serta penggunaan media *board game* berbantuan *leaflet* secara jelas. (C5 – Mengevaluasi)
3. Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda melalui praktik langsung secara tepat. (C6 menciptakan)
4. Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan jelas. (C5 mengevaluasi)

### PEMAHAMAN BERMAKNA:

1. Siswa mampu memahami bahwa gaya dapat memengaruhi arah, gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.

**PERTANYAAN PEMANTIK:**

1. Pernahkah kamu mendorong atau menarik suatu benda? apa yang terjadi?
2. Mengapa sebuah benda bisa bergerak atau berhenti?

**RENCANA ASESMEN :**

Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik
5. Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan benar.(C4 Menganalisis)	kognitif	Tes	Tes tertulis	Soal isian
6. Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan jelas.(C5 Mengevaluasi)	kognitif	Tes	Tes tertulis	Soal isian
7. Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda secara tepat.(C6 menciptakan)	Keterampilan sikap	Non Tes	Rubrik	Unjuk kerja

8. Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan jelas. (C5)	keterampilan sikap	Non Tes	Rubrik	Unjuk Kerja
--	--------------------	---------	--------	-------------

### C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	ESTIMASI WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	1. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru, dan ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran.	10 menit
	2. Guru mengabsen kehadiran Siswa dan menanyakan kabar pada hari ini.	
	3. Siswa dan guru menyanyikan lagu wajib nasional	
	4. Siswa dan guru melakukan ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran.	
	5. Guru mengajukan pertanyaan : 2. Pernahkah kalian mendorong atau menarik benda? apa yang terjadi?	
	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	
	2. Guru mengkaitkan materi sebelumnya dengan materi hari ini.	
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Sintaks 1: orientasi peserta didik pada masalah.</b>	50 menit
	1. Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan	

	2. Guru meminta Siswa untuk mengamati beberapa gambar contoh gaya dalam kehidupan sehari-hari	
	3. Guru meminta Siswa untuk mencoba salah satu contoh gaya dalam kehidupan sehari-hari	
	4. Guru menjelaskan pengertian dan jenis-jenis gaya serta bagaimana gaya bisa mempengaruhi arah, gerak	
	5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi gaya disekitarku	
	6. Guru memberikan kesempatan pada Siswa untuk bertanya	
	<b>Sintaks 2: mengorganisasi peserta didik</b>	
	7. Kemudian guru membagi Siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Dan mempersiapkan permainan serta menyampaikan aturan permainan	
	<b>Sintak 3 : membimbing peserta didik</b>	
	8. Guru memberikan tim satu set <i>board game</i> kemudian Guru mengarahkan siswa untuk memainkan permainan <i>board game</i>	
	9. Setelah itu siswa dari setiap tim berdiskusi untuk menentukan urutan giliran bermain	
	10. Setelah itu siswa yang mendapatkan giliran pertama akan langsung memulai permainan	
	<b>Sintaks 4 — Mengembangkan &amp; Menyajikan Hasil Karya (Mengasosiasi / Pengolahan Informasi)</b>	
	11. didalam permainan terdapat kotak dengan tanda “?” yang berisi pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari	

	<p>dan Siswa diminta menyebutkan atau menuliskan jawaban di kertas yang telah di sediakan</p>	
	<p>12. jika bidak berhenti pada tanda tanya”?” maka siswa harus mengambil kartu pertanyaan dan berusaha menjawab pertanyaan</p>	
	<p>13. Kemudian Siswa melakukan diskusi Bersama tim kelompok untuk mengambil kartu pertanyaan pada permainan</p>	
	<p>14. Kemudian diakhir permainan guru menenakankan Kembali bahwa siapa yang paling banyak menjawab maka dia lah yang menjadi pemenang dalam permainan ini.</p>	
	<p>15. Guru memberikan penilaian berdasarkan jumlah jawaban yang benar dari kelompok siswa.</p>	
	<p>16. Guru memberikan apresiasi kelompok Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari permainan ini</p>	
	<p><b>Sintaks 5 : menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b></p>	
	<p>1. Guru melakukan evaluasi pada peserta didik dalam kegiatan kelompok diskusi.</p>	
<b>penutup</b>	<p>2. Guru memberikan umpan balik sesuai dengan hasil pembelajaran</p>	10 menit
	<p>3. Guru memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari</p>	
	<p>4. Guru memberikan salam dan berdoa Bersama Siswa.</p>	

**D. ASESMEN, REMEDIAL , PENGAYAAN, REFLEKSI, LAMPIRAN**

<b>Asesmen Penilaian</b>	
- Sikap	: Menggunakan rubrik penilaian sikap siswa pada saat pembelajaran
- Keterampilan	: Menggunakan rubrik penilaian mempraktikkan gaya di kehidupan sehari hari dengan benar
- Pengetahuan	: Menggunakan lembar kerja Siswa
<b>Remedial &amp; Pengayaan</b>	

**Pengayaan:**

- Untuk siswa yang mampu memahami materi dan mencontohkan gaya dalam kehidupan sehari-hari serta mengetahui pengaruh gaya terhadap benda

**Refleksi Siswa**

Jawaban

- 1) Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pelajaran hari ini?
- 2) Apa saja yang sudah kita lakukan bersama pada kegiatan hari ini?
- 3) Apakah kamu telah mengerti semua materi yang disampaikan?
- 4) Kesulitan apa yang kalian temukan dari pembelajaran hari ini?
- 5) Apakah kalian bersedia mengikuti materi berikutnya?

**Refleksi Guru**

Jawaban

- 1) Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktifitas pembelajaran ini?
- 2) Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada siswa?
- 3) Apakah 100% siswa telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?

**LAMPIRAN**

1. Bahan Ajar
2. Media Ajar
3. Penilaian

Mengetahui,  
Guru kelas IV B



**DAHLIA TANJUNG S.Pd.I**  
NIP:196905061997032001

Medan, januari 2026  
praktikan



**MALA FEBRIANI**  
NPM: 2202090021

Mengetahui

PEMERINTAH KOTA MEDAN



**DAHLIA TANJUNG S.Pd.I**  
NIP:196905061997032001

## **Gaya disekitar Kita**

### **Pengertian Gaya**

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak atau berpindah tempat dan mengubah bentuk benda. Alat untuk mengukur besar kecilnya gaya disebut neraca pegas atau dynamometer. Satuan gaya adalah newton. Gaya berupa tarikan, contohnya: menarik tali timba. Menarik tali ketapel, dan menarik tali layangan. Gaya yang berupa dorongan, contohnya : mendorong mobil, mengayuh sepeda, dan menendang bola.

### **Ada 4 Sifat-Sifat Gaya**

1. Gaya dapat mengubah bentuk benda  
Sifat ini adalah salah satu sifat gaya yang utama. gaya dapat mengubah bentuk benda atau sebuah objek tertentu. Contohnya seperti pada tanah liat. Melalui gaya, tanah liat bisa dijadikan sebuah bentuk. Itu adalah contoh sifat gaya dalam mengubah bentuk benda.
2. Gaya dapat mengubah arah benda  
Tidak hanya bentuk benda, gaya juga dapat mengubah arah benda. Gaya dapat mengubah arah benda yang bergerak. Benda yang bergerak dapat berubah kearah lain melalui gaya. Contohnya seperti permainan sepak bola. Ketika seseorang menendang bola ke arah kiper. kiper dapat mengubah kembali arah bola tersebut. Melalui gaya tendangan, kiper dapat membuat bola menjauh dari gawang dan dirinya.
3. Gaya dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak  
Sifat dari gaya berikutnya adalah dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak. Contohnya seperti benda-benda di sekitar kita. Seperti sebuah meja yang diam. Melalui gaya tarikan atau dorongan, meja tersebut dapat berubah menjadi bergerak.
4. Gaya dapat mengubah benda bergerak menjadi benda yang diam  
Sifat gaya kali ini adalah sifat sebaliknya dari poin sebelumnya. Melalui gaya, benda yang bergerak dapat menjadi diam. Contohnya seperti

permainan baseball. Ketika seseorang menangkap bola, maka bola yang semula bergerak menjadi diam. Inilah salah satu contoh sifat gaya dapat mengubah benda yang bergerak menjadi benda yang diam.

### **Ada 5 Macam - Macam Gaya**

#### **2. Gaya otot**

Setiap gerakan yang kita lakukan sebagian besar menggunakan gaya otot. Gaya otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita. Gaya otot sering digunakan ketika kita menarik, mendorong, serta mengangkat barang. Bahkan ketika kita berolahraga, kita menggunakan gaya otot. Contoh dari gaya otot adalah ketika kita mendorong meja, mengangkat buku, menarik pintu, dan sebagainya.



#### **3. Gaya Gesek**

Gaya gesek adalah gaya yang dihasilkan dari gesekan antara dua benda. Contoh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah ketika kita berjalan. Gesekan yang terjadi antara telapak kaki dan lantai membuat kita bisa berjalan dengan aman tanpa terjatuh.



#### 4. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi adalah gaya tarik-menarik yang terjadi antara semua partikel yang mempunyai massa di alam semesta. Tak jarang Gaya gravitasi bumi sering disebut juga gaya tarik bumi. Gaya gravitasi yang terjadi pada benda yang jatuh dari ketinggian tertentu dengan kecepatan yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena gaya gravitasi dipengaruhi oleh ukuran dan bentuk serta ketinggian atau letak benda tersebut.



5. Gaya pegas adalah gaya tarik yang ditimbulkan oleh pegas, yang memiliki sifat elastis. Gaya pegas dapat muncul ketika pegas bergerak, misalnya ketika karet gelang diregangkan atau dimampatkan. Gaya pegas akan membuat karet kembali ke bentuk semula. Contohnya karet, per, panahan, trampoline



## 6. Gaya Magnet

Gaya magnet merupakan gaya yang timbul karena adanya daya tarik magnet. Contohnya, benda yang terbuat dari logam tertentu bisa menempel pada magnet. Misalnya, penggunaan magnet bisa mengangkat paku dan jarum.



## PENILAIAN KETERAMPILAN

**Kelas / Fase / Semester** : IV / B / Genap  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)  
**Materi** : Gaya Disekitar kita

### a. Instrumen

No	Nama peserta	aspek penilaian				Jumlah Nilai
		1	2	3	4	
1						
2						
3						
4						
5						

### b. Pedoman pensekoran

Kriteria	skor
----------	------

<b>penilaian</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan benar.(C4 Menganalisis)	Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan sangat benar	Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan benar	Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan cukup benar	Siswa belum mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan benda di lingkungan sekitar dengan benar
Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan jelas.(C5 Mengevaluasi)	Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan sangat jelas	Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan jelas	Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan cukup jelas	Siswa belum mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan jelas
Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda dengan tepat.(C6 menciptakan)	Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda dengan sangat tepat.	Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda dengan tepat	Siswa mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda dengan cukup	Siswa belum mampu mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk menunjukkan pengaruh gaya dorong, tarik, gesekan, gravitasi, terhadap gerak atau bentuk benda

			tepat	dengan tepat.
Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan jelas. (C5)	Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan sangat jelas	Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan jelas	Siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan cukup jelas	Siswa belum mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya secara lisan maupun tulisan dengan jelas
	Saling membantu dengan teman satu kelompok		Bersikap kurang peduli dengan teman satu	
	Menyampaikan hasil diskusi dengan baik dan jelas	Menyampaikan hasil diskusi cukup jelas	Menyampaikan hasil diskusi kurang jelas	Menyampaikan hasil diskusi tidak jelas

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$$

#### PENILAIAN PENGETAHUAN

#### KISI - KISI SOAL ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL

Kelas/ Fase / Semester : Kelas IV / Fase B / Genap

Mata Pelajaran : IPAS

Materi : Gaya disekitar Kita

Teknik : Tes Tertulis

Pelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal	Bobot Soal
IPAS	Siswa mampu menganalisis jenis-jenis gaya melalui kegiatan pengamatan	Siswa mampu menganalisis sebab benda diberi gaya kecil dan memberikan alasan akibat	C4	Esai	1,2,4 8,11,16, 17,19	8

	benda di lingkungan sekitar dengan benar.(C4 Menganalisis )	dari pengaruh gaya				
		Siswa mampu membandingkan dan menjelaskan pengaruh benda jika diberi gaya			3,5,9,18	4
	Siswa mampu memberikan pernyataan dan penjelasan tentang pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui kegiatan menyimak tayangan atau penjelasan guru dengan jelas.(C5 Mengevaluasi)	Siswa mampu memberikan pernyataan besar gaya , pengaruh permukaan dan menjelaskan hubungan kekuatan gaya	C5	Esai	7,10,14,20	4
		Siswa mampu menjelaskan serta memberikan alasan pengaruh gaya dorong pada benda			6,1213,15	4

**SOAL EVALUASI****NAMA :****KELAS :**

1. Rika mendorong sebuah meja, tetapi meja tidak bergerak sedikit puna, menurutmu, kenapa meja itu tidak bergerak?

Jawab:

2. Bola yang digelindingkan doni lama –lama berhenti menurutmu, kenapa bola itu bisa berhenti?

Jawab:

3. Beni mendorong kursi yang ada di dalam kelas secara pelan-pelan, kemudian mendorongnya kembali dengan lebih kuat. Apa yang terjadi pada kursi saat dorongannya lebih kuat?

Jawab :

4. Sinta mendorong bola ke dinding bola itu memantul kembali, mengapa bola bisa memantul?

Jawab :

5. Kamu mendorong sepeda di jalan yang berpasir dan di aspal. Dimana yang lebih mudah mendorong sepeda ? Dan mengapa?

Jawab :

6. Di dalam permainan tarik tambang, ada kelompok A dan B, Kelompok A lebih kuat dari pada kelompok B ? Menurutmu, siapa yang akan menang dalam permainan tarik tambang ini? Dan mengapa bisa memenagkan permainan ini?

Jawab :

7. Reza mengatakan “ kalau kita memberi gaya lebih kuat, benda akan bergerak lebih cepat” Apakah pernyataan reza benar? Berikan pendapatmu

Jawab :

8. Ketika kamu mendorong ayunan dengan kuat, maka ayunan akan bergerak lebih tinggi, apa yang membuat ayunan bisa bergerak?

Jawab :

9. Pada saat kamu mendorong batu besar dan kecil kira kira batu mana yang lebih mudah untuk digerakkan ? Berikan penjelasan mengapa bisa?

Jawab :

10. Coba kamu pikirkan kegiatan sehari hari, seperti membuka pintu, mendorong meja, bermain bola. Menurutmu, bagaimana gaya membantu kita dalam kegiatan sehari hari?

Jawab :

11. Kamu menjatuhkan bola ke meja kemudian bola jatuh ke lantai, Mengapa bola itu bisa jatuh ke lantai?

Jawab :

12. Ketika kamu menarik pintu dengan pelan, pintu akan terbuka pelan. Tapi saat kamu menariknya dengan kuat, pintu terbuka cepat, apa kesimpulanmu tentang hubungan antara besar gaya dan cepatnya gerakan benda?

Jawab :

13. Pada saat Kamu melihat mobil mainan yang didorong kuat bisa berjalan lebih jauh dari pada yang di dorong pelan. Apa kesimpulanmu tentang pengaruh besar gaya terhadap jarak tempuh benda?

Jawab :

14. Ketika kamu mengangkat tas berat dan tas ringa, kamu akan merasa berbeda pada tanganmu. Apa kesimpulanmu?

Jawab :

15. Pada saat Kamu menggunakan sepeda pada saat jalan licin, sepeda lebih mudah meluncur dari pada di jalan kasar. Apa kesimpulanmu yang bisa kamu ambil tentang pengaruh permukaan jalan terhadap gerak benda?

Jawab :

16. Sebuah meja didorong dengan pelan, tetapi meja sulit bergerak. Menurutmu, mengapa meja tersebut sulit bergerak?

Jawab:

17. Sebuah bola menggelinding di lantai, lalu lama-kelamaan berhenti. Mengapa bola bisa berhenti sendiri?

Jawab:

18. Sepeda yang dikayuh dengan kuat akan bergerak lebih cepat daripada sepeda yang dikayuh pelan. Apa hubungan antara kuat kayuhan dengan cepat atau lambatnya gerak sepeda?

Jawab:

19. Sebuah bola ditendang ke arah tembok, lalu bola memantul dan berubah arah.

Mengapa arah gerak bola bisa berubah setelah mengenai tembok?

Jawab :

20. Sebuah mobil mainan didorong di lantai kasar dan lantai licin. Di lantai mana mobil mainan bergerak lebih jauh?

Jawab:

## b. Rubrik/ kunci jawaban

No	jawaban	Skor
1	Meja tidak bergerak karena gaya dorong Rika terlalu kecil, sedangkan meja berat dan ada gaya gesek yang menahannya.	5
2	Bola berhenti karena gaya gesek antara bola dan lantai menghambat gerakannya.	5
3	Ketika didorong lebih kuat, kursi bergerak lebih cepat dan lebih jauh.	5
4	Bola memantul karena menabrak dinding dan ada gaya balik yang membuat bola kembali.	5
5	Lebih mudah mendorong sepeda di aspal karena permukaannya halus, sehingga gaya gesek lebih kecil.	5
6	Kelompok A akan menang karena mereka memberi gaya tarik yang lebih besar daripada kelompok B.	5
7	Pernyataan Reza benar. Semakin kuat gaya yang diberikan, benda bergerak semakin cepat.	5
8	Ayunan bisa bergerak karena ada gaya dorong yang membuat ayunan maju dan naik lebih tinggi.	5
9	Batu kecil lebih mudah digerakkan karena lebih ringan dan memerlukan gaya yang lebih kecil.	5
10	Gaya membantu kita menggerakkan, mendorong, menarik, dan menghentikan benda dalam kegiatan sehari-hari.	5
11	Bola jatuh ke lantai karena gaya gravitasi menarik bola ke bawah.	5

12	Semakin besar gaya menarik, semakin cepat pintu bergerak.	5
13	Semakin besar gaya dorong, mobil mainan berjalan lebih jauh.	5
14	Tas berat sulit diangkat karena memerlukan gaya lebih besar, sedangkan tas ringan lebih mudah diangkat.	5
15	Di jalan licin sepeda mudah meluncur karena gaya gesek kecil, sedangkan jalan kasar memiliki gaya gesek besar sehingga sepeda lebih sulit bergerak.	5
16	Meja sulit bergerak karena gaya dorong yang diberikan terlalu kecil. Selain itu, adanya gaya gesek antara meja dan lantai membuat meja menjadi sulit bergerak.	5
17	Bola berhenti karena adanya gaya gesek antara bola dan permukaan lantai serta gaya hambat udara. Gaya tersebut memperlambat gerak bola hingga akhirnya berhenti.	5
18	Semakin besar gaya yang diberikan saat mengayuh sepeda, maka sepeda akan bergerak semakin cepat. Hal ini menunjukkan bahwa gaya memengaruhi cepat atau lambatnya gerak benda.	5
19	Arah bola berubah karena adanya gaya dari tembok yang bekerja pada bola. Gaya tersebut membuat bola memantul dan bergerak ke arah yang berbeda.	5
20	Mobil mainan bergerak lebih jauh di lantai licin karena gaya geseknya lebih kecil. Kesimpulan: Permukaan memengaruhi gerak benda. Semakin kasar permukaan, semakin besar gaya gesek sehingga gerak benda semakin terhambat.	5

b. pedoman pensekoran

pedoman penilaian :

Nilai : skor yang diperoleh x 100

Skor maksimal

### PENILAIAN SIKAP

#### Pedoman pengamatan sikap

Kelas :

Hari/tanggal :

Materi :

No	Nama Siswa	Mandiri	Aspek Penilaian		
			Mandiri	Berpikir Kritis	Kerja Sama
1					
2					
3					
4					
5					

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia jika siswa sudah menunjukkan sikap/ perilaku tersebut

Aspek Penilaian	4	3	2	1
<b>Mandiri</b>	mengerjakan tugas dengan benar tanpa bimbingan	mengerjakan tugas dengan benar tetapi masih terdapat satu atau dua kali bimbingan	mengerjakan tugas dengan benar tetapi beberapa kali perlu bimbingan	masih terdapat kesalahan dalam melaksanakan tugas

<b>Berpikir Kritis</b>	berpendapat dengan tidak ragu ragu.	berpendapat dengan cukup ragu ragu.	berpendapat dengan ragu ragu	tidak berani berpendapat
<b>Kerja Sama</b>	terlibat lebih aktif dalam berdiskusi	terlibat cukup aktif dalam berdiskusi	sesekali terlibat aktif dalam berdiskusi.	tidak terlihat aktif dalam bertindak

**Pedoman Penskoran**

# Gaya di sekitar kita



## Pengertian Gaya

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak atau berpindah tempat dan mengubah bentuk benda.



## Macam

## Macam Gaya

- Gaya otot

Setiap gerakan yang kita lakukan sebagian besar menggunakan gaya otot. Gaya otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita. Gaya otot sering digunakan ketika kita menarik, mendorong, serta mengangkat barang.

- Gaya Gesek

Gaya gesek adalah gaya yang dihasilkan dari gesekan antara dua benda. Contoh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah ketika kita berjalan.

- Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi adalah gaya tarik-menarik yang terjadi antara semua partikel yang mempunyai massa di alam semesta. Tak jarang Gaya gravitasi bumi sering disebut juga gaya tarik bumi.

- Gaya pegas

Gaya pegas adalah gaya tarik yang ditimbulkan oleh pegas, yang memiliki sifat elastis. Gaya pegas dapat muncul ketika pegas bergerak, misalnya ketika karet gelang diregangkan atau dimampatkan.

- Gaya Magnet

Gaya magnet merupakan gaya yang timbul karena adanya daya tarik magnet. Contohnya, benda yang terbuat dari logam tertentu bisa menempel pada magnet.

## Sifat Sifat

## Gaya

- Gaya dapat mengubah bentuk benda
- Gaya dapat mengubah arah benda
- Gaya dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak
- Gaya dapat mengubah benda bergerak menjadi benda yang diam



# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

**kelas : IV**

**materi : Gaya di sekitar kita**

**petunjuk pengerjaan :**

- 1.berdoalah sebelum mengerjakan
- 2.tuliskan lah nama anggota dan kelas pada lembar kerja
- 3.bacalah soal dengan teliti
- 4.kerjakanlah soal dengan baik dan benar

**Alat dan Bahan**

- 1.pensil /pulpen
- 2.penghapus

**selamat mengerjakan !!**

Nama kelompok

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas



# LKPD

## Gaya dan Gerak

NAMA :

KELAS :

1. ISI KOLOM DIBAWAH INI SESUAI CONTOH NOMOR 1
2. KOLOM "GAYA DORONG/TARIK DIISI DENGAN DORONGAN/ TARIKAN
3. JENIS GAYA DIISI DENGAN JENIS GAYA YANG SESUAI, MISAL GAYA PEGAS, GAYA OTOT, GRAVITASI, ATAU MAGNET
4. KOLOM "PENGARUH GAYA" DIISI DENGAN SALAH SATU JAWABAN BERIKUT:
  - BENDA DAN MENJADI BERGERAK
  - ARAH GERAK BENDA
  - BENDA BERGERAK MENJADI DIAM

NO	KEGIATAN	GAYA DORONG/GAYA TARIK	JENIS GAYA	PENGARUH GAYA
1	KETAPEL DITARIK			
2	SEPEDA DIKAYUH			
3	RUMPUT DICABUT			
4	MAGNET DIDEKATKAN KEJARUM PENTUL			
5	MOBIL DIDORONG			
6	BUAH APEL YANG JATUH DARI POHON			
7	BOLA DITENDANG			
8	MEMBUKA PINTU			
9	MENARIK TALI TAMBANG			
10	MELEMPAR BOLA KE ATAS DAN BOLA TERSEBUT JATUH KE BAWAH			

**Lampiran 3: Lembar soal tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa sebelum di Uji Validitas**

**SOAL TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

**NAMA :**

**KELAS :**

1. Rika mendorong sebuah meja, tetapi meja tidak bergerak sedikit puna, menurutmu, kenapa meja itu tidak bergerak?  
Jawab:
2. Bola yang digelindingkan doni lama –lama berhenti menurutmu, kenapa bola itu bisa berhenti?  
Jawab:
3. Beni mendorong kursi yang ada di dalam kelas secara pelan-pelan, kemudian mendorongnya kembali dengan lebih kuat. Apa yang terjadi pada kursi saat dorongannya lebih kuat?  
Jawab :
4. Sinta mendorong bola ke dinding bola itu memantul kembali, mengapa bola bisa memantul?  
Jawab :
5. Kamu mendorong sepeda di jalan yang berpasir dan di aspal. Dimana yang lebih mudah mendorong sepeda ? Dan mengapa?  
Jawab :
6. Di dalam permainan tarik tambang, ada kelompok A dan B, Kelompok A lebih kuat dari pada kelompok B ? Menurutmu, siapa yang akan menang dalam permainan tarik tambang ini? Dan mengapa bisa memenagkan permainan ini?  
Jawab :
7. Reza mengatakan “ kalau kita memberi gaya lebih kuat, benda akan bergerak lebih cepat” Apakah pernyataan reza benar? Berikan pendapatmu  
Jawab :

8. Ketika kamu mendorong ayunan dengan kuat, maka ayunan akan bergerak lebih tinggi, apa yang membuat ayunan bisa bergerak?

Jawab :

9. Pada saat kamu mendorong batu besar dan kecil kira kira batu mana yang lebih mudah untuk digerakkan ? Berikan penjelasan mengapa bisa?

Jawab :

10. Coba kamu pikirkan kegiatan sehari hari, seperti membuka pintu, mendorong meja, bermain bola. Menurutmu, bagaimana gaya membantu kita dalam kegiatan sehari hari?

Jawab :

11. Kamu menjatuhkan bola ke meja kemudian bola jatuh ke lantai, Mengapa bola itu bisa jatuh ke lantai?

Jawab :

12. Ketika kamu menarik pintu dengan pelan, pintu akan terbuka pelan. Tapi saat kamu menariknya dengan kuat, pintu terbuka cepat, apa kesimpulan mu tentang hubungan antara besar gaya dan cepatnya gerakan benda?

Jawab :

13. Pada saat Kamu melihat mobil mainan yang didorong kuat bisa berjalan lebih jauh dari pada yang di dorong pelan. Apa kesimpulanmu tentang pengaruh besar gaya terhadap jarak tempuh benda?

Jawab :

14. Ketika kamu mengangkat tas berat dan tas ringa, kamu akan merasa berbeda pada tanganmu. Apa kesimpulanmu?

Jawab :

15. Pada saat Kamu menggunakan sepeda pada saat jalan licin, sepeda lebih mudah meluncur dari pada di jalan kasar. Apa kesimpulanmu yang bisa kamu ambil tentang pengaruh permukaan jalan terhadap gerak benda?

Jawab :

16. Sebuah meja didorong dengan pelan, tetapi meja sulit bergerak. Menurutmu, mengapa meja tersebut sulit bergerak?

Jawab:

17. Sebuah bola menggelinding di lantai, lalu lama-kelamaan berhenti. Mengapa bola bisa berhenti sendiri?

Jawab:

18. Sepeda yang dikayuh dengan kuat akan bergerak lebih cepat daripada sepeda yang dikayuh pelan. Apa hubungan antara kuat kayuhan dengan cepat atau lambatnya gerak sepeda?

Jawab:

19. Sebuah bola ditendang ke arah tembok, lalu bola memantul dan berubah arah. Mengapa arah gerak bola bisa berubah setelah mengenai tembok?

Jawab :

20. Sebuah mobil mainan didorong di lantai kasar dan lantai licin. Di lantai mana mobil mainan bergerak lebih jauh?

Jawab:

**Lampiran 4: Lembar soal tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa setelah di Uji Validitas**

**SOAL TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

**NAMA :**

**KELAS :**

1. Rika mendorong sebuah meja, tetapi meja tidak bergerak sedikit pun, menurutmu, kenapa meja itu tidak bergerak?  
Jawab:
2. Bola yang digelindingkan doni lama –lama berhenti menurutmu, kenapa bola itu bisa berhenti?  
Jawab:
3. Beni mendorong kursi yang ada di dalam kelas secara pelan-pelan, kemudian mendorongnya kembali dengan lebih kuat. Apa yang terjadi pada kursi saat dorongannya lebih kuat?  
Jawab :
4. Sinta mendorong bola ke dinding bola itu memantul kembali, mengapa bola bisa memantul?  
Jawab :
5. Di dalam permainan tarik tambang, ada kelompok A dan B, Kelompok A lebih kuat dari pada kelompok B ? Menurutmu, siapa yang akan menang dalam permainan tarik tambang ini? Dan mengapa bisa memenagkan permainan ini?  
Jawab :
6. Ketika kamu mendorong ayunan dengan kuat, maka ayunan akan bergerak lebih tinggi, apa yang membuat ayunan bisa bergerak?  
Jawab :
7. Pada saat kamu mendorong batu besar dan kecil kira kira batu mana yang lebih mudah untuk digerakkan ? Berikan penjelasan mengapa bisa?  
Jawab :

8. Coba kamu pikirkan kegiatan sehari hari, seperti membuka pintu, mendorong meja, bermain bola. Menurutmu, bagaimana gaya membantu kita dalam kegiatan sehari hari?

Jawab :

9. Kamu menjatuhkan bola ke meja kemudian bola jatuh ke lantai, Mengapa bola itu bisa jatuh ke lantai?

Jawab :

10. Ketika kamu menarik pintu dengan pelan, pintu akan terbuka pelan. Tapi saat kamu menariknya dengan kuat, pintu terbuka cepat, apa kesimpulan mu tentang hubungan antara besar gaya dan cepatnya gerakan benda?

Jawab :

11. Pada saat Kamu melihat mobil mainan yang didorong kuat bisa berjalan lebih jauh dari pada yang di dorong pelan. Apa kesimpulanmu tentang pengaruh besar gaya terhadap jarak tempuh benda?

Jawab :

12. Pada saat Kamu menggunakan sepeda pada saat jalan licin, sepeda lebih mudah meluncur dari pada di jalan kasar. Apa kesimpulanmu yang bisa kamu ambil tentang pengaruh permukaan jalan terhadap gerak benda?

Jawab :

13. Sebuah meja didorong dengan pelan, tetapi meja sulit bergerak. Menurutmu, mengapa meja tersebut sulit bergerak?

Jawab:

14. Sepeda yang dikayuh dengan kuat akan bergerak lebih cepat daripada sepeda yang dikayuh pelan. Apa hubungan antara kuat kayuhan dengan cepat atau lambatnya gerak sepeda?

Jawab:

15. Sebuah mobil mainan didorong di lantai kasar dan lantai licin. Di lantai mana mobil mainan bergerak lebih jauh?

Jawab:

### Lampiran 5 : Lembar Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

NO	jawaban
1	Meja tidak bergerak karena gaya dorong Rika terlalu kecil, sedangkan meja berat dan ada gaya gesek yang menahannya.
2	Bola berhenti karena gaya gesek antara bola dan lantai menghambat gerakanya.
3	Ketika didorong lebih kuat, kursi bergerak lebih cepat dan lebih jauh.
4	Bola memantul karena menabrak dinding dan ada gaya balik yang membuat bola kembali.
5	Kelompok A akan menang karena mereka memberi gaya tarik yang lebih besar daripada kelompok B.
6	Ayunan bisa bergerak karena ada gaya dorong yang membuat ayunan maju dan naik lebih tinggi.
7	Batu kecil lebih mudah digerakkan karena lebih ringan dan memerlukan gaya yang lebih kecil.
8	Gaya membantu kita menggerakkan, mendorong, menarik, dan menghentikan benda dalam kegiatan sehari-hari.
9	Bola jatuh ke lantai karena gaya gravitasi menarik bola ke bawah.
10	Semakin besar gaya menarik, semakin cepat pintu bergerak.
11	Semakin besar gaya dorong, mobil mainan berjalan lebih jauh.
12	Di jalan licin sepeda mudah meluncur karena gaya gesek kecil, sedangkan jalan kasar memiliki gaya gesek besar sehingga sepeda lebih sulit bergerak.
13	Meja sulit bergerak karena gaya dorong yang diberikan terlalu kecil. Selain itu, adanya gaya gesek antara meja dan lantai membuat meja menjadi sulit bergerak.
14	Semakin besar gaya yang diberikan saat mengayuh sepeda, maka sepeda akan bergerak semakin cepat. Hal ini menunjukkan bahwa gaya memengaruhi cepat atau lambatnya gerak benda.
15	Mobil mainan bergerak lebih jauh di lantai licin karena gaya geseknya lebih kecil. Kesimpulan: Permukaan memengaruhi gerak benda. Semakin kasar permukaan, semakin besar gaya gesek sehingga gerak benda semakin terhambat.

#### Rubrik penilaian

Skor 5: jawaban sangat tepat dan penjelasan lengkap

Skor 4: jawaban tepat dan penjelasan cukup jelas

Skor 3 : jawaban tepat penejelasan terbatas

Skor 2: jawaban kurang tepat, penjelasan terbatas

Skor 1: tidak menjawab/jawaban tidak sesuai

### Lampiran 6: Hasil Uji Validitas

No Soal	R Tabel	R hitung	keterangan
1	0,4438	0,489	Valid
2	0,4438	0,740	Valid
3	0,4438	0,469	Valid
4	0,4438	0,509	Valid
5	0,4438	0,382	Tidak valid
6	0,4438	0,450	Valid
7	0,4438	0,276	Tidak valid
8	0,4438	0,662	Valid
9	0,4438	0,672	Valid
10	0,4438	0,495	Valid
11	0,4438	0,459	Valid
12	0,4438	0,598	Valid
13	0,4438	0,682	Valid
14	0,4438	0,361	Tidak valid
15	0,4438	0,778	Valid
16	0,4438	0,702	Valid
17	0,4438	0,358	Tidak valid
18	0,4438	0,446	Valid
19	0,4438	0,387	Tidak valid
20	0,4438	0,705	Valid





## Correlations

		P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
P1	Pearson Correlation	.547 <sup>*</sup>	.400	.283	.337	.089	.106	.489 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.013	.080	.226	.146	.709	.656	.029
	N	20	20	20	20	20	20	20
P2	Pearson Correlation	.578 <sup>**</sup>	.262	.199	.180	.132	.483 <sup>*</sup>	.740 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.008	.264	.401	.447	.578	.031	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20
P3	Pearson Correlation	.424	.253	.079	.460 <sup>*</sup>	.224	.079	.469 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.062	.282	.740	.041	.343	.740	.037
	N	20	20	20	20	20	20	20
P4	Pearson Correlation	.302	.262	.310	.116	.281	-.055	.509 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.196	.265	.184	.628	.230	.819	.022
	N	20	20	20	20	20	20	20
P5	Pearson Correlation	.225	.433	.167	.251	.066	-.009	.382
	Sig. (2-tailed)	.340	.056	.481	.286	.781	.971	.096
	N	20	20	20	20	20	20	20
P6	Pearson Correlation	.427	.092	.269	.142	.011	.269	.450 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.060	.700	.252	.550	.964	.252	.047
	N	20	20	20	20	20	20	20
P7	Pearson Correlation	.070	.287	.420	-.148	.318	.233	.276
	Sig. (2-tailed)	.769	.220	.066	.534	.172	.323	.239
	N	20	20	20	20	20	20	20
P8	Pearson Correlation	.508 <sup>*</sup>	.449 <sup>*</sup>	.310	.404	.346	.675 <sup>**</sup>	.662 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.022	.047	.184	.077	.135	.001	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20
P9	Pearson Correlation	.517 <sup>*</sup>	.352	.137	.381	.000	.823 <sup>**</sup>	.627 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.020	.128	.564	.098	1.000	.000	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20
P10	Pearson Correlation	.506 <sup>*</sup>	.204	.023	.073	.074	.557 <sup>*</sup>	.495 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.023	.389	.924	.761	.757	.011	.027
	N	20	20	20	20	20	20	20
P11	Pearson Correlation	.142	.312	-.029	.195	-.016	.333	.459 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.551	.181	.904	.410	.948	.152	.042
	N	20	20	20	20	20	20	20
P12	Pearson Correlation	.420	.403	.145	.008	.226	.403	.598 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.065	.078	.543	.973	.338	.078	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20
P13	Pearson Correlation	.549 <sup>*</sup>	.374	.182	-.144	.109	.425	.682 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.012	.104	.442	.544	.648	.062	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20
P14	Pearson Correlation	.318	.079	-.250	-.182	.124	.230	.361
	Sig. (2-tailed)	.172	.741	.289	.441	.603	.329	.117
	N	20	20	20	20	20	20	20
P15	Pearson Correlation	1	.432	.179	.263	.211	.562 <sup>**</sup>	.778 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.057	.451	.263	.373	.010	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20
P16	Pearson Correlation	.432	1	.400	.510 <sup>*</sup>	.262	.487 <sup>*</sup>	.702 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.057		.080	.022	.265	.029	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20
P17	Pearson Correlation	.179	.400	1	.148	-.055	.153	.358
	Sig. (2-tailed)	.451	.080		.534	.819	.521	.121
	N	20	20	20	20	20	20	20
P18	Pearson Correlation	.263	.510 <sup>*</sup>	.148	1	.260	.483 <sup>*</sup>	.446 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.263	.022	.534		.268	.031	.049
	N	20	20	20	20	20	20	20
P19	Pearson Correlation	.211	.262	-.055	.260	1	.128	.387
	Sig. (2-tailed)	.373	.265	.819	.268		.592	.092
	N	20	20	20	20	20	20	20

P20	Pearson Correlation	.562**	.487*	.153	.483*	.128	1	.705**
	Sig. (2-tailed)	.010	.029	.521	.031	.592		.001
	N	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	.778**	.702**	.358	.446*	.387	.705**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.121	.049	.092	.001	
	N	20	20	20	20	20	20	20

## Lampiran 7 :Uji Reliabilitas

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.851	15

## Lampiran 8 :Uji Normalitas

### Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.210	20	.021	.938	20	.220
	Postest Eksperimen	.166	20	.153	.945	20	.296
	Pretest Kontrol	.184	20	.074	.951	20	.389
	Postest Kontrol	.145	20	.200*	.943	20	.269

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

a. Lilliefors Significance Correction



Nilai Equal variances assumed	.658	.422	13.47 7	38	.000	-21.900	1.625	-25.190	-18.610
Equal variances not assumed			13.47 7	37.52 4	.000	-21.900	1.625	-25.191	-18.609

### Lampiran 11 : Rekap Uji Validitas

No	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total
1	Wahira	4	3	3	3	4	4	5	4	3	5	3	5	3	4	4	77
2	Nazri	4	2	3	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	42
3	Najwa	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	52
4	Hamdi	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	3	39
5	Afiqah	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	4	3	53
6	Putra	3	3	3	4	3	3	3	3	2	5	2	4	2	2	3	63
7	Arif	3	3	3	4	4	2	2	4	5	2	2	2	2	2	3	57
8	Dimas	2	2	2	3	4	2	1	1	1	3	2	1	2	4	2	43
9	Ferdi	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	58
10	Ahmad	2	3	3	3	2	3	4	2	4	5	3	2	1	3	3	58
11	Putri	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	2	2	4	1	3	55
12	Inaya	2	3	2	3	3	3	4	2	2	4	2	2	2	1	3	51
13	Adibah	2	2	1	1	3	1	3	3	2	5	4	2	1	1	3	46
14	Rasya	3	3	2	3	3	3	4	4	2	2	3	3	1	1	3	54
15	Aqillah	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	47
16	Risky	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	2	3	54
17	Alby	2	2	1	1	4	3	3	3	1	2	1	2	2	2	3	43
18	Safa	3	3	1	3	4	3	3	4	2	3	2	2	3	2	3	55
19	Salsabila	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	1	3	52
20	Kahfi	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	2	1	3	54

## Lampiran 12 : Data Hasil Nilai Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol

### Data *Pretest* Kelas Ekperimen

Rekap Hasil Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen																		
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	Nilai
1	Mindo	3	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	1	3	2	1	33	44
2	Akasya	3	2	1	1	3	3	3	1	1	1	1	1	3	2	1	27	36
3	Daffa	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	3	1	1	1	1	32	43
4	Bashir	2	2	2	2	3	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	25	33
5	Dida ahmad	3	2	2	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	23	31
6	Zaid	1	1	3	2	3	3	1	1	1	1	1	2	3	1	3	27	36
7	Iqbal fendi	3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2	1	3	2	1	34	45
8	M. jagar	2	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	21	28
9	Sultan raka	3	1	1	1	2	1	2	1	2	3	3	3	2	1	1	27	36
10	Kasih nur hijjah	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	1	1	32	43
11	Ainun	2	1	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	36	48
12	Assyifa	2	2	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	39	52
13	Wiliza	2	2	3	2	3	1	3	1	2	2	2	1	2	2	3	31	41
14	Fatiya	3	1	2	2	3	3	3	1	1	3	2	2	3	2	3	34	45
15	Liony	2	2	1	2	3	3	3	1	1	1	1	1	3	1	1	26	35
16	Aqsa	2	1	2	2	3	1	3	2	3	2	2	2	3	3	3	34	45
17	Nur dzakira	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	1	2	3	3	3	33	44
18	Bastian	2	1	3	1	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	3	33	44
19	nina	3	1	1	2	2	3	3	1	2	2	2	3	3	2	3	33	44
20	kairunnisa	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	27	36
<b>Jumlah Nilai</b>																	809	
<b>Rata Rata</b>																	40	

### Data *Pretest* Kelas Kontrol

Rekap Hasil Nilai Pre-Test Kelas Kontrol																		
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	Nilai
1	Fauzan	2	3	2	1	3	3	3	3	3	1	2	1	1	1	1	30	40
2	Inara	3	1	1	1	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	24	32
3	Dwifa alfatih	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	30	40
4	Majid	3	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	29
5	Keyla	3	3	2	2	2	1	3	1	3	2	1	1	1	1	1	27	36
6	m.fatih	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	21	28
7	Muhammad syarif	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	19	25
8	Arya	1	2	1	1	3	3	3	2	1	3	3	1	1	1	1	27	36
9	Arziki fathana	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	32	43
10	Rahimah	1	1	3	2	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	26	35
11	Khairunnisa	3	2	2	2	3	2	3	3	1	2	2	1	1	1	1	29	39
12	Akmalia	3	2	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	24	32
13	El rumi	3	2	3	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	24	32
14	Bilqis aulia	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	31	41
15	Ilham	3	3	3	2	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	30	40
16	Amjuahri	3	3	3	1	1	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	30	40
17	Sri mufia nayla	3	3	3	1	3	3	3	2	2	3	1	1	1	1	1	31	41
18	Anggia	3	1	3	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	32
19	Syafa	3	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	31	41
20	kanaya	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	35	47
<b>Jumlah Nilai</b>																	729	
<b>Rata Rata</b>																		36

**Lampiran 13 : Data Hasil Nilai *Postest* Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol**

**Data *Postest* Kelas Ekperimen**

Rekap Hasil Post Test Kelas Eksperimen																	Nilai	
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		Total
1	Mindo	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	56	75
2	Akasya	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	49	65
3	Daffa	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	64	85
4	Bashir	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	5	4	4	54	72
5	Dida ahmad	4	4	4	3	4	3	4	3	5	5	5	2	5	5	4	60	80
6	Zaid	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	59	79
7	Iqbal fendi	5	3	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	60	80
8	M. jagar	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	65	87
9	Sultan raka	4	3	4	4	3	3	3	4	4	5	5	4	5	5	4	60	80
10	Kasih nur hijjah	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	55	73
11	Ainun	5	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	58	77
12	Assyifa	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	61	81
13	Wiliza	5	4	5	3	3	3	4	4	3	5	3	3	4	4	4	57	76
14	Fatiya	4	4	5	3	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	59	79
15	Liony	5	4	5	3	3	4	5	5	4	4	3	4	5	4	4	62	83
16	Aqsa	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	77
17	Nur dzakira	5	4	5	4	4	3	5	3	4	4	3	4	3	4	4	59	79
18	Bastian	4	4	5	3	3	3	4	3	5	4	4	4	4	3	3	56	75
19	nina	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	3	4	60	80
20	kairunnisa	5	4	4	4	4	4	4	3	5	3	5	4	5	3	4	61	81
<b>Jumlah Nilai</b>																	1564	
<b>Rata Rata</b>																	78	

Rekap Hasil Postest Kelas Kontrol																		
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	Nilai

1	Fauzan	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	36	48
2	Inara	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	49	65
3	Dwifa alfatih	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	47	63
4	Majid	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	38	51
5	Keyla	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	38	51
6	M.fatih	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	44	59
7	Muhammad syarif	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	42	56
8	Arya	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	49	65
9	Arziki fathana	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	41	55
10	Rahimah	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	43	57
11	Khairunnisa	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	41	55
12	Akmalia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	44	59
13	El rumi	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	41	55
14	Bilqis aulia	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	63
15	Ilham	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	39	52
16	Amjuahri	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	39	52
17	Sri mufia nayla	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	47	63
18	Anggia	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	41	55
19	Syafa	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	41	55
20	kanaya	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35	47
<b>Jumlah Nilai</b>																	1123	
<b>Rata Rata</b>																	56	

**Data Postest Kelas Kontrol**

**Lampiran 14 : hasil lembar kerja siswa**

## SOAL TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

NAMA: <sup>diwa</sup> Ahmad Mawana

KELAS: 9, B

31

1. Rika mendorong sebuah meja, tetapi meja tidak bergerak sedikit pun, menurutmu, kenapa meja itu tidak bergerak?  
3 Jawab: Karena meja itu berat
2. Bola yang digelindingkan doni lama-lama berhenti menurutmu, kenapa bola itu bisa berhenti?  
2 Jawab: Karena gesekan antara bola dan lantai
3. Beni mendorong kursi yang ada di dalam kelas secara pelan-pelan, kemudian mendorongnya kembali dengan lebih kuat. Apa yang terjadi pada kursi saat dorongannya lebih kuat?  
2 Jawab: Kursi akan bergeser
4. Sinta mendorong bola ke dinding bola itu memantul kembali, mengapa bola bisa memantul?  
1 Jawab: Karena dindingnya keras
5. Di dalam permainan tarik tambang, ada kelompok A dan B, Kelompok A lebih kuat dari pada kelompok B? Menurutmu, siapa yang akan menang dalam permainan tarik tambang ini? Dan mengapa bisa memenangkan permainan ini?  
3 Jawab: Kelompok A akan menang, karena mereka lebih kuat
6. Ketika kamu mendorong ayunan dengan kuat, maka ayunan akan bergerak lebih tinggi, apa yang membuat ayunan bisa bergerak?  
1 Jawab: Karena gaya dorong
7. Pada saat kamu mendorong batu besar dan kecil kira-kira batu mana yang lebih mudah untuk digerakkan? Berikan penjelasan mengapa bisa?  
3 Jawab: Batu yang kecil lebih mudah digerakkan karena ukurannya yang lebih kecil
8. Coba kamu pikirkan kegiatan sehari-hari, seperti membuka pintu, mendorong meja, bermain bola. Menurutmu, bagaimana gaya membantu kita dalam kegiatan sehari-hari?  
1 Jawab: Gaya membantu kita dalam kegiatan sehari-hari dengan cara mendorong, menarik, dan lain-lain
9. Kamu menjatuhkan bola ke meja kemudian bola jatuh ke lantai, Mengapa bola itu bisa jatuh ke lantai?  
1 Jawab: Karena gaya gravitasi bumi
10. Ketika kamu menarik pintu dengan pelan, pintu akan terbuka pelan. Tapi saat kamu menariknya dengan kuat, pintu terbuka cepat, apa kesimpulan mu tentang hubungan antara besar gaya dan cepatnya gerakan benda?  
1 Jawab :

11. Pada saat Kamu melihat mobil mainan yang didorong kuat bisa berjalan lebih jauh dari pada yang di dorong pelan. Apa kesimpulanmu tentang pengaruh besar gaya terhadap jarak tempuh benda?

Jawab :

12. Pada saat Kamu menggunakan sepeda pada saat jalan licin, sepeda lebih mudah meluncur dari pada di jalan kasar. Apa kesimpulanmu yang bisa kamu ambil tentang pengaruh permukaan jalan terhadap gerak benda?

Jawab :

13. Sebuah meja didorong dengan pelan, tetapi meja sulit bergerak. Menurutmu, mengapa meja tersebut sulit bergerak?

Jawab:

14. Sepeda yang dikayuh dengan kuat akan bergerak lebih cepat daripada sepeda yang dikayuh pelan. Apa hubungan antara kuat kayuhan dengan cepat atau lambatnya gerak sepeda?

Jawab:

15. Sebuah mobil mainan didorong di lantai kasar dan <sup>↳</sup> lantai licin. Di lantai mana mobil mainan bergerak lebih jauh?

Jawab:

## SOAL TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

NAMA: N. J. 2001

KELAS: IVB

1. Rika mendorong sebuah meja, tetapi meja tidak bergerak sedikit pun, menurutmu, kenapa meja itu tidak bergerak?  
 4 Jawab: karena dia tidak menaruh tangan kuat
2. Bola yang digelindingkan doni lama-lama berhenti menurutmu, kenapa bola itu bisa berhenti?  
 4 Jawab: karena dia berhenti karena sangat gesek
3. Beni mendorong kursi yang ada di dalam kelas secara pelan-pelan, kemudian mendorongnya kembali dengan lebih kuat. Apa yang terjadi pada kursi saat dorongannya lebih kuat?  
 4 Jawab: kursi dia lebih gesek lebih cepat
4. Sipta mendorong bola ke dinding bola itu memantul kembali, mengapa bola bisa memantul?  
 3 Jawab: karena dia sangat cepat dan sangat mati dan kena dinding
5. Di dalam permainan tarik tambang, ada kelompok A dan B, Kelompok A lebih kuat dari pada kelompok B? Menurutmu, siapa yang akan menang dalam permainan tarik tambang ini? Dan mengapa bisa memenangkan permainan ini?  
 4 Jawab: A yang menang karena lebih kuat
6. Ketika kamu mendorong ayunan dengan kuat, maka ayunan akan bergerak lebih tinggi, apa yang membuat ayunan bisa bergerak?  
 4 Jawab: karena dia didorong dia sangat beraktivitas dan sangat cepat
7. Pada saat kamu mendorong batu besar dan kecil kira-kira batu mana yang lebih mudah untuk digerakkan? Berikan penjelasan mengapa bisa?  
 4 Jawab: batu kecil karena lebih ringan
8. Coba kamu pikirkan kegiatan sehari-hari, seperti membuka pintu, mendorong meja, bermain bola. Menurutmu, bagaimana gaya membantu kita dalam kegiatan sehari-hari?  
 5 Jawab: sangat membantu sangat cepat dan sangat cepat
9. Kesu menjatuhkan bola ke meja kemudian bola jatuh ke lantai, Mengapa bola itu bisa jatuh ke lantai?  
 5 Jawab: karena dia sangat cepat gesek yang membuat bola itu jatuh
10. Ketika kamu menarik pintu dengan pelan, pintu akan terbuka pelan. Tapi saat kamu menariknya dengan kuat, pintu terbuka cepat, apa kesimpulan mu tentang hubungan antara besar gaya dan cepatnya gerakan benda?  
 5 Jawab: karena dia sangat gesek karena dia sangat cepat dan sangat cepat

11. Pada saat Kamu melihat mobil mainan yang didorong kuat bisa berjalan lebih jauh dari pada yang di dorong pelan. Apa kesimpulanmu tentang pengaruh besar gaya terhadap jarak tempuh benda?

Jawab: Semakin besar gaya yang diberikan, semakin jauh jarak tempuhnya.

12. Pada saat Kamu menggunakan sepeda pada saat jalan licin, sepeda lebih mudah meluncur dari pada di jalan kasar. Apa kesimpulanmu yang bisa kamu ambil tentang pengaruh permukaan jalan terhadap gerak benda?

Jawab: Semakin licin permukaan jalan, semakin mudah sepeda meluncur.

13. Sebuah meja didorong dengan pelan, tetapi meja sulit bergerak. Menurutmu, mengapa meja tersebut sulit bergerak?

Jawab: Karena gaya yang diberikan kurang kuat untuk mengatasi gesekan.

14. Sepeda yang dikayuh dengan kuat akan bergerak lebih cepat daripada sepeda yang dikayuh pelan. Apa hubungan antara kuat kayuhan dengan cepat atau lambatnya gerak sepeda?

Jawab: Semakin kuat kayuhan, semakin cepat sepeda bergerak.

15. Sebuah mobil mainan didorong di lantai kasar dan lantai licin. Di lantai mana mobil mainan bergerak lebih jauh?

Jawab: Di lantai licin.

## SOAL TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

NAMA: M. fatih

20

KELAS: IVA

1. Rika mendorong sebuah meja, tetapi meja tidak bergerak sedikit pun, menurutmu, kenapa meja itu tidak bergerak?  
Jawab: Karena Rika tidak dengan kuat
2. Bola yang digelindingkan doni lama-lama berhenti menurutmu, kenapa bola itu bisa berhenti?  
Jawab: Gaya gesek
3. Beni mendorong kursi yang ada di dalam kelas secara pelan-pelan, kemudian mendorongnya kembali dengan lebih kuat. Apa yang terjadi pada kursi saat dorongannya lebih kuat?  
Jawab :
4. Sinta mendorong bola ke dinding bola itu memantul kembali, mengapa bola bisa memantul?  
Jawab :
5. Di dalam permainan tarik tambang, ada kelompok A dan B, Kelompok A lebih kuat dari pada kelompok B? Menurutmu, siapa yang akan menang dalam permainan tarik tambang ini? Dan mengapa bisa memenagkan permainan ini?  
Jawab :
6. Ketika kamu mendorong ayunan dengan kuat, maka ayunan akan bergerak lebih tinggi, apa yang membuat ayunan bisa bergerak?  
Jawab :
7. Pada saat kamu mendorong batu besar dan kecil kira kira batu mana yang lebih mudah untuk digerakkan? Berikan penjelasan mengapa bisa?  
Jawab: Lebih ringan
8. Coba kamu pikirkan kegiatan sehari hari, seperti membuka pintu, mendorong meja, bermain bola. Menurutmu, bagaimana gaya membantu kita dalam kegiatan sehari hari?  
Jawab :
9. Kamu menjatuhkan bola ke meja kemudian bola jatuh ke lantai, Mengapa bola itu bisa jatuh ke lantai?  
Jawab :
10. Ketika kamu menarik pintu dengan pelan, pintu akan terbuka pelan. Tapi saat kamu menariknya dengan kuat, pintu terbuka cepat, apa kesimpulan mu tentang hubungan antara besar gaya dan cepatnya gerakan benda?  
Jawab :

11. Pada saat Kamu melihat mobil mainan yang didorong kuat bisa berjalan lebih jauh dari pada yang di dorong pelan. Apa kesimpulanmu tentang pengaruh besar gaya terhadap jarak tempuh benda?

Jawab: Mobil

12. Pada saat Kamu menggunakan sepeda pada saat jalan licin, sepeda lebih mudah meluncur dari pada di jalan kasar. Apa kesimpulanmu yang bisa kamu ambil tentang pengaruh permukaan jalan terhadap gerak benda?

Jawab: sepeda

13. Sebuah meja didorong dengan pelan, tetapi meja sulit bergerak. Menurutmu, mengapa meja tersebut sulit bergerak?

Jawab: Meja

14. Sepeda yang dikayuh dengan kuat akan bergerak lebih cepat daripada sepeda yang dikayuh pelan. Apa hubungan antara kuat kayuhan dengan cepat atau lambatnya gerak sepeda?

Jawab: di Kayu

15. Sebuah mobil mainan didorong di lantai kasar dan lantai licin. Di lantai mana mobil mainan bergerak lebih jauh?

Jawab: Mobil

Nilai

65

## SOAL TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

NAMA: Silmi dia Inara 440

KELAS: WA

1. Rika mendorong sebuah meja, tetapi meja tidak bergerak sedikit pun, menurutmu, kenapa meja itu tidak bergerak?

3 Jawab: karena tidak di dorong

2. Bola yang digelindingkan doni lama-lama berhenti menurutmu, kenapa bola itu bisa berhenti?

3 Jawab: karena energi ~~tidak~~ gesek

3. Beni mendorong kursi yang ada di dalam kelas secara pelan-pelan, kemudian mendorongnya kembali dengan lebih kuat. Apa yang terjadi pada kursi saat dorongannya lebih kuat?

3 Jawab: lebih cepat

4. Sinta mendorong bola ke dinding bola itu memantul kembali, mengapa bola bisa memantul?

1 Jawab: karena energi ~~tidak~~ gesek

5. Di dalam permainan tarik tambang, ada kelompok A dan B. Kelompok A lebih kuat dari pada kelompok B? Menurutmu, siapa yang akan menang dalam permainan tarik tambang ini? Dan mengapa bisa memenangkan permainan ini?

3 Jawab: kelompok A karena tarikan kelompok A lebih kuat

6. Ketika kamu mendorong ayunan dengan kuat, maka ayunan akan bergerak lebih tinggi, apa yang membuat ayunan bisa bergerak?

3 Jawab: karena gaya otot

7. Pada saat kamu mendorong batu besar dan kecil kira-kira batu mana yang lebih mudah untuk digerakkan? Berikan penjelasan mengapa bisa?

1 Jawab: batu kecil lebih mudah untuk digerakkan dari pada batu besar lebih sulit untuk digerakkan

8. Coba kamu pikirkan kegiatan sehari-hari, seperti membuka pintu, mendorong meja, bermain bola. Menurutmu, bagaimana gaya membantu kita dalam kegiatan sehari-hari?

3 Jawab: otot

9. Kamu menjatuhkan bola ke meja kemudian bola jatuh ke lantai. Mengapa bola itu bisa jatuh ke lantai?

3 Jawab: karena ada energi aktivitas

10. Ketika kamu menarik pintu dengan pelan, pintu akan terbuka pelan. Tapi saat kamu menariknya dengan kuat, pintu terbuka cepat, apa kesimpulan mu tentang hubungan antara besar gaya dan cepatnya gerakan benda?

1 Jawab: otot

11. Pada saat Kamu melihat mobil mainan yang didorong kuat bisa berjalan lebih jauh dari pada yang di dorong pelan. Apa kesimpulanmu tentang pengaruh besar gaya terhadap jarak tempuh benda?  
 Jawab : *cepat*
12. Pada saat Kamu menggunakan sepeda pada saat jalan licin, sepeda lebih mudah meluncur dari pada di jalan kasar. Apa kesimpulanmu yang bisa kamu ambil tentang pengaruh permukaan jalan terhadap gerak benda?  
 Jawab : *gesek*
13. Sebuah meja didorong dengan pelan, tetapi meja sulit bergerak. Menurutmu, mengapa meja tersebut sulit bergerak?  
 Jawab : *karena dia dorongnya pelan*
14. Sepeda yang dikayuh dengan kuat akan bergerak lebih cepat daripada sepeda yang dikayuh pelan. Apa hubungan antara kuat kayuhan dengan cepat atau lambatnya gerak sepeda?  
 Jawab : *cepat*
15. Sebuah mobil mainan didorong di lantai kasar dan di lantai licin. Di lantai mana mobil mainan bergerak lebih jauh?  
 Jawab : *didorong lantai kasar*

## Lampiran 15 : Surat Permohonan Riset



Nomor : 128/II.3-AU/UMSU-02/P/2026  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 24 Rajab 1447 H  
 13 Januari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah MIN 10 Kota Medan  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Mala Febriani  
 N P M : 2202090021  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum



**\*\*Penting!!\*\***



## Lampiran 16: Surat Balasan Izin Sekolah Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MEDAN**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10 KOTA MEDAN**  
 Jl. Jaring Kakap No. 2 Kecamatan Medan Labuhan Kelurahan Nelayan Indah .

Nomor : B.004/ML.02.15/106/PP.004/01/2026  
 Lampiran : -  
 Hal : Izin Riset

Kepada Yth :  
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 di  
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.  
 Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sumatera Utara Medan  
 No : 128/II.3-AU/UMSU-02/F/2026, tanggal 13 Januari 2026 perihal Izin Riset, maka dengan ini  
 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Kota Medan memberi izin kepada ;

Nama Mahasiswa : Mala Febriani.  
 NPM : 2202090021.  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar.  
 Judul Skripsi : " Pengaruh Penggunaan Media Board Game Berbantuan Leaflet  
 terhadap Kemampuan berfikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPAS  
 kelas IV MIN 10 Kota Medan."

Untuk melaksanakan Kegiatan terhadap murid Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Kota Medan, untuk  
 memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang ada.  
 Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas  
 perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 19 Maret 2026  
 Kepala,  
  
 Dahlla Tanjung, S.Pd.I  
 NIP. 196905061997032001



## Lampiran 17 : Lembar Pengesahan Proposal



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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Mala Febriani  
NPM : 2202090021  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

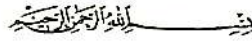
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Wakil Garuda | Terpercaya

## Lampiran 18 : Berita Acara Bimbingan Proposal



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)

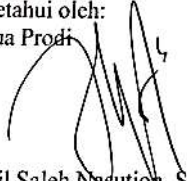


### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Mala Febriani  
NPM : 2202090021  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet*  
Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran  
IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan


Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
9/10 - 2025	Bimbingan Judul	
15/10 - 2025	Acc Judul	
29/10 - 2025	Revisi: BAB I - III	
1/12 - 2025	Revisi: BAB II	
8/12 - 2025	Revisi: Modul	
8/12 - 2025	Revisi: Lampiran	
11/12 - 2025	Acc Semprot Proposal	

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Desember 2025

Dosen Pembimbing

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

## Lampiran 19 : Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mulditar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :


Nama : Mala Febriani  
 NPM : 2202090021  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan

Pada hari Jum'at, Tanggal 19 Bulan Desember Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Desember 2025

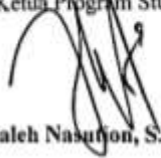
Disetujui oleh :

Dosen Pembahas  
  
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

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

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

  
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 20 : K1



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

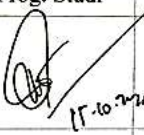

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : MALA FEBRIANI  
 NPM : 2202090021  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,94

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 15.10.2025	Pengaruh Penggunaan Media <i>Board Game</i> Berbantuan <i>Leaflet</i> Terhadap Kemampuan Berpikir kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media <i>Board Game</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media <i>Board Game</i> Berbantuan <i>Leaflet</i> Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan	

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

Medan, 15 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



MALA FEBRIANI

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 21 : K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri 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

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MALA FEBRIANI  
 NPM : 2202090021  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari , S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,

MALA FEBRIANI

Dibuat Rangkap3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 22 : K3



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

Nomor : 2506/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
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 : **Mala Febriani**  
N P M : 2202090021  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : **Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Berbantuan *Leaflet* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 10 Kota Medan**

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,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 : **15 Oktober 2026**

Medan, 23 Rabi'ul Akhir 1447 H  
15 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 23 : Turnitin

 **turnitin** Page 2 of 83 - Integrity Overview Submission ID: 99061 - 1.3451370651




### 18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

#### Top Sources

- 16%  Internal sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

### Top Sources

10%	 Internet sources
0%	 Publications
0%	 Submitted works (Student Paper)

### Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
	lib.delihsada.ac.id	2%
2	Internet	
	repository.poltekkes-tjk.ac.id	<1%
3	Internet	
	scholar.unand.ac.id	<1%
4	Internet	
	eprints.undip.ac.id	<1%
5	Internet	
	repository.aisyahuniversity.ac.id	<1%
6	Internet	
	123dok.com	<1%
7	Internet	
	repository.ub.ac.id	<1%
8	Internet	
	repository.umpr.ac.id	<1%
9	Internet	
	eprints.stikeshamzar.ac.id	<1%
10	Internet	
	poltekkesbdg.info	<1%
11	Internet	
	repository.unissula.ac.id	<1%

**Lampiran 24 : Dokumentasi Observasi Kesekolah**

### Lampiran 25 : Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

**Dokumentasi Melakukan uji validitas soal pada kelas 5**



**Dokumentasi melakukan penelitian di kelas control di MIN 10 Kota Medan**



**Memberikan & mengerjakan soal *pre test***



**Siswa mengerjakan *post tes***

**Dokumentasi melakukan penelitian di kelas eksperimen di MIN 10 Kota Medan**



**Memberikan soal *pre test***



**Siswa mengerjakan soal *pos test***

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Mala Febriani  
NPM : 2202090021  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 17 Februari 2005  
Alamat : Jl. KAPT. RAHMAD BUDIN LINGK XV  
NO.HP : 082279374218  
Email : [malafebriani567@gmail.com](mailto:malafebriani567@gmail.com)

<b>Pendidikan Formal</b>	<b>Tahun</b>
1. MIN Nelayan Indah Kota Medan	(2010 - 2016)
2. MTS Fastabiqul Khairot	(2016 - 2019)
3. MA Persiapan Negeri 4 Medan	(2019 - 2022)
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	(2022 - 2026)