


# LAMPIRAN

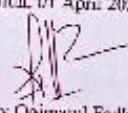
## Lampiran 1. Surat Persetujuan Judul Skripsi

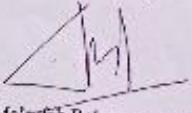

**UNIVERSITAS PGRI MADIUN**  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Jalan Sebelahdi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400  
 Website : [www.unipma.ac.id](http://www.unipma.ac.id) Email: [rektoral@unipma.ac.id](mailto:rektoral@unipma.ac.id)


---


**Lembar Persetujuan Judul Skripsi**  
**Semester Genap T.A 2023/2024**  
**Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA**

NIM : 2002101036  
 Nama Mahasiswa : Rossy Qaimatul Fadlila  
 Judul : Keefektifan Model *Teams Games Tournament* Berhantuan  
 Media Tekn-Teki Silang Terhadap Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPA  
 Siswa Kelas V MDN 6 Magetan


Madiun, 01 April 2024  
  
 Rossy Qaimatul Fadlila  
 NIM. 2002101036

Dosen Pembimbing I  
  
 Fauzatul Ma'rufah Rohmawati, M.Pd.  
 NIDN. 076108701

Dosen Pembimbing II  
  
 Dr. Herry Kusuma-Widyaningrum, M.Pd.  
 NIDN. 0728098901

Mengetahui,  
 Kaprodi. PGSD  
  
 Dr. Endang Sri Maruli, M.Pd.  
 NIDN. 0701018801

## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian MIN 6 Magetan

	<b>UNIVERSITAS PGRI MADIUN</b>	
	<b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b>	
	Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400	
	Website: <a href="http://www.unipma.ac.id">www.unipma.ac.id</a> Email: <a href="mailto:rektorat@unipma.ac.id">rektorat@unipma.ac.id</a>	
	Website Fakultas: <a href="http://fkip.unipma.ac.id">fkip.unipma.ac.id</a> Email: <a href="mailto:fkip@unipma.ac.id">fkip@unipma.ac.id</a>	

Nomor	: 0240.e/N/FKIP/UNIPMA/2024	Madiun, 26 April 2024
Lampiran	: -	
Hari	: Permohonan Izin Penelitian	

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala MIN 6 Magetan  
di tempat


Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama	: Rossy Qoimatul Fadlil
NIM	: 2002101036
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:  
"Keefektifan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Teka Teki Silang Terhadap Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V MIN 6 Magetan."


Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.

f Dekan,



Dekan, Gembong, M.Pd.  
NIP. 19630221993031001

## Lampiran 3. Surat Izin Penelitian SDN Sukosari 02

	<b>UNIVERSITAS PGRI MADIUN</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400 Website: <a href="http://www.unipma.ac.id">www.unipma.ac.id</a> Email: <a href="mailto:rektorat@unipma.ac.id">rektorat@unipma.ac.id</a> Website Fakultas: <a href="http://fkip.unipma.ac.id">fkip.unipma.ac.id</a> Email: <a href="mailto:fkip@unipma.ac.id">fkip@unipma.ac.id</a>
---	---

Nomor	: 0265.w/N/FKIP/UNIPMA/2024	Madiun, 7 Mei 2024
Lampiran	: -	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	


Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN Sukosari 02  
di tempat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Name	: Rossy Qoimatul Fadlila
NIM	: 2002101036
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:  
 "Keefektifan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Teka Teki Sidang Terhadap Keserifan Belajar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V MIN 6 Magetan."

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.

  
 Dekan,  
 Bidang II  
 Dr. Rosita Anbarwati, S.S., M.Pd.  
 NIDN. 0713107501

## Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian MIN 6 Magetan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MAGETAN**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 MAGETAN**  
 Dsn. Gambiran RT 16/05 Desa Madigondo, Kecamatan Takeran, Kabupaten Magetan  
 NPM : 211235200000 NPSN : 60717020 Kode Pos : 63583  
 Tlp. 0351-4466883 Email: min6magetan@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**

**NOMOR : B-43/MI.13.14.06/PP.0.11/06/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kushadi Santoso,S.Pd  
 NIP : 196906101998031001  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Rossy Qoimatul Fadila  
 NIM : 20020101036  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jenjang : S-1


Bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di MIN 6 Magetan, dalam rangka penyusunan tugas akhir kuliah (Skripsi) yang berjudul **“KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V MIN 6 MAGETAN”**

Demikian keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Madigondo, 03 Juni 2024

Kepala Madrasah  
  
 Kushadi Santoso, S.Pd  
 NIP.196906101998031001

## Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian SDN Sukosari 02

 **PEMERINTAH KABUPATEN MADIUN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI SUKOSARI 02**  
Jl. Dungus-Dagangan Ds. Sukosari, Kec. Dagangan Kab.Madiun  
Kode Pos 63172

---

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR : 422/ 14 / 422.107.32/ 2024**

Yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Kristiana Martha Romanta,M.Pd  
NIP : 198712022014022004  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Rossy Qoimatul Fadlila  
NIM : 2002101036  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jenjang : S-1

Bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SDN Sukosari 02, dalam rangka penyusunan tugas akhir kuliah (Skripsi) yang berjudul "KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA TEKA TEKI SILANG TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA PEBELAJARAN IPA SISWA KELAS V MIN 6 MAGETAN"

Demikian keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 10 Juni 2024  
Kepala SDN Sukosari 02  
  
**KRISTIANA MARTHA ROMANTA,M.Pd**  
NIP.198712022014022004

## Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	: MIN 6 Magetan
<b>Kelas/Semester</b>	: V/I
<b>Mata Pelajaran</b>	: Ilmu Pengetahuan Alam
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 35 Menit

---

---

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan tanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, disekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN  
KOMPETENSI**

**IPA**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan	3.3.1 Menelaah organ-organ pencernaan pada manusia 3.3.2 Menganalisis fungsi organ-organ pencernaan pada manusia
4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan dan manusia	4.3.1 Membuat poster sistem pencernaan manusia.

**C. TUJUAN PEMBEAJARAN**

1. Setelah melihat contoh dan mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan sistem pencernaan manusia dengan tepat.
2. Setelah melihat contoh dan mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat mengidentifikasi gangguan alat pencernaan dengan tepat.

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

Organ tubuh manusia (Sistem Pencernaan Manusia)

**E. METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Team Games Tournament*
3. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

**F. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR**

1. Media : Power point, Teka Teki Silang, WordWall
2. Alat dan Bahan : Proyektor, Laptop, Spidol, Papan Tulis



3. Sumber Belajar : Buku LKS mata Pelajaran IPA kelas V

### G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam kepada siswa. (<b>Orientasi</b>)</li> <li>• Guru mengajak siswa berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan pembelajaran. (<b>Religius</b>)</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa.</li> <li>• Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.</li> <li>• Guru memberikan apersepsi kepada siswa.</li> </ul> <p><i>Fase 1:Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. (<b>Motivasi</b>)</li> </ul>	5 menit
Kegiatan Inti	<p><i>Fase 2:Menyajikan Informasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan materi tentang system alat pencernaan manusia dan gangguan pada organ pencernaan menggunakan power point. (<b>Mengamati</b>)</li> <li>• Peserta didik membaca materi tentang struktur dan fungsi sistem pencernaan manusia secara garis besar untuk menemukan macam-</li> </ul>	45 menit

	<p>macam organ pencernaan.</p> <p><b>(Membaca)</b></p> <p><b><i>Fase 3: Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa heterogen.</li> <li>• Setiap siswa berkumpul sesuai kelompok heterogen.</li> <li>• Guru membacakan aturan permainan <i>Team Games Tournament</i> di depan kelas. <b><i>(Mengkomunikasikan)</i></b></li> </ul> <p><b><i>Fase 4: Mengawasi permainan</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan spin yang berisi soal dan teka teki silang di depan dengan menggunakan proyektor.</li> <li>• Setiap siswa dalam permainan maju ke depan untuk memilih soal.</li> </ul> <p><b>(Mencoba)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa yang sudah mendapat soal berdiskusi terlebih dahulu dengan teamnya sebelum menjawabnya.</li> </ul> <p><b>(Menalar)</b></p> <p><b><i>Fase 5: Memberikan penghargaan</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar mendapatkan nilai dan sebuah bintang untuk kelompok dari guru.</li> </ul>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah permainan selesai, guru menentukan pemenang dengan menjumlahkan perolehan bintang pada masing-masing kelompok dimana kelompok yang berhasil mengumpulkan bintang paling banyak adalah pemenangnya.</li> <li>• Guru mengumumkan kelompok pemenang serta memberikam hadiah.</li> <li>• Guru dan siswa bertanya jawab mengenai hal-hal apa saja yang masih belum dimengerti oleh siswa seputar materi yang telah dipelajari.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah diajarkan.</li> <li>• Guru melakukan kegiatan refleksi dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa sebagai pemantapan konsep.</li> <li>• Guru bersama siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama,</li> <li>• Guru mengucapkan salam kepada siswa.</li> </ul>	10 menit

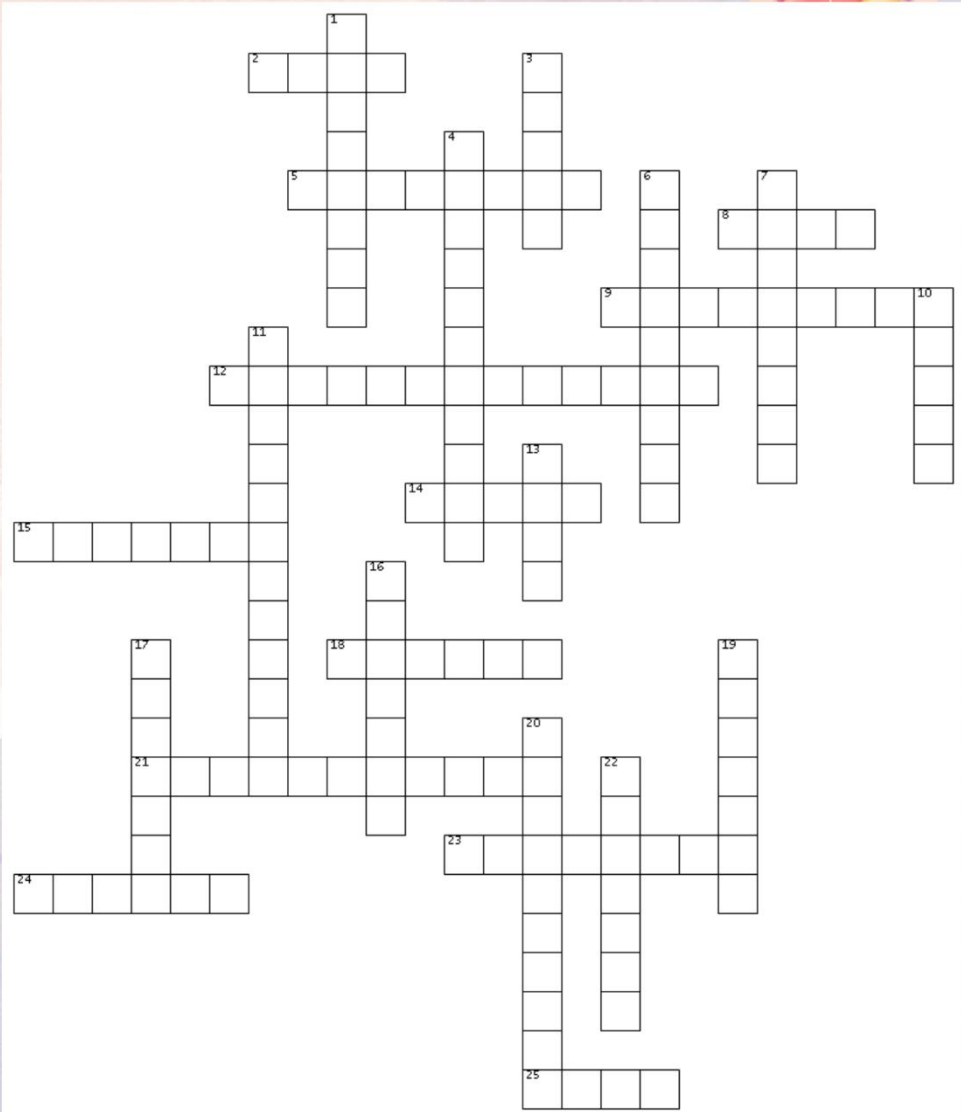
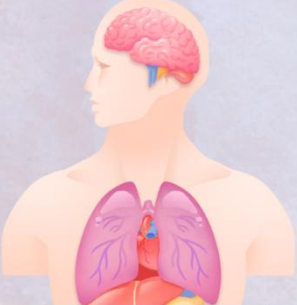
#### 4. Penilaian

Penilaian sikap : Lembar Observasi Keaktifan

## Lampiran 7. Media Teka-Teki Silang

# TEKA-TEKI IPA

## SISTEM PENCERNAAN MANUSIA



The crossword puzzle grid consists of 25 numbered starting points for clues:

- 1: Down, 1 cell
- 2: Across, 3 cells
- 3: Down, 4 cells
- 4: Down, 5 cells
- 5: Across, 6 cells
- 6: Down, 6 cells
- 7: Across, 3 cells
- 8: Across, 4 cells
- 9: Across, 7 cells
- 10: Down, 5 cells
- 11: Down, 8 cells
- 12: Across, 10 cells
- 13: Down, 4 cells
- 14: Across, 4 cells
- 15: Across, 10 cells
- 16: Down, 5 cells
- 17: Down, 4 cells
- 18: Across, 5 cells
- 19: Down, 6 cells
- 20: Down, 4 cells
- 21: Across, 8 cells
- 22: Down, 4 cells
- 23: Across, 6 cells
- 24: Across, 5 cells
- 25: Across, 4 cells

## Lampiran 8. Pertanyaan dan Jawaban Teka-Teki Silang

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Nama lain usus dua belas jari	Duodenum
2	Bagian saluran pencernaan yang berfungsi mengeluarkan sisa pencernaan dari tubuh.	Anus
3	Organ yang berfungsi mengatur letak makanan saat dikunyah.	Lidah
4	Gerakan meremas yang dilakukan oleh kerongkongan untuk mendorong makanan	peristaltik
5	Akibat makan sambil berbicara	Tersedak
6	Organ yang berfungsi menyerap sari-sari makanan ke dalam darah.	Usus Halus
7	Gangguan pada organ pencernaan yang disebabkan oleh kebiasaan makan yang tidak teratur.	Sembelit
8.	Penyakit asam lambung disebut	Gerd
9.	Terdapat bakteri E-coli yang membantu pembusukkan sisa-sisa makanan	Usus Besar
10	Proses mengubah protein susu menjadi kasein.	Renin
11	Saluran yang menghubungkan mulut dengan lambung	Kerongkongan
12.	Organ yang menghasilkan enzim ptialin untuk mencerna zat tepung menjadi gula.	Kelenjar Ludah
13	Penyakit yang ditandai dengan lambung terasa perih dan mual.	Maag
14.	Organ yang berfungsi menghasilkan air ludah.	Lidah
15	Organ yang menghasilkan asam lambung, enzim pepsin, dan enzim renin.	Lambung
16	Enzim yang berguna untuk mencerna zat tepung menjadi gula.	Amilase
17	Pencernaan makanan yang terjadi di dalam mulut	Mekanis
18	Proses mengubah lemak menjadi asam lemak.	Lipase
19	Enzim yang berguna untuk mengubah protein menjadi asam amino.	Tripsin
20	Bagian dari usus halus yang menghasilkan enzim-enzim untuk mencerna makanan.	Usus Kosong
21	Penyakit yang ditandai dengan peradangan pada umbai cacing	Apendisitis
22	Lambung berbentuk seperti	Kantong
23	Penyakit yang disebabkan oleh bakteri dan ditandai dengan buang air besar terus-menerus	Disentri
24	Enzim yang mengubah protein menjadi pepton	Pepsin
25	Bagian mulut yang berfungsi untuk menghancurkan makanan.	Gigi

Lampiran 9. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keaktifan Belajar

**KISI-KISI OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Respon Keaktifan Belajar Siswa</b>	<b>Skor</b>
1.	<i>Visual Activities</i>	Siswa membaca buku IPA dan memperhatikan guru.	4
		Siswa membaca buku IPA dan kurang memperhatikan guru.	3
		Siswa membaca buku IPA tetapi tidak memperhatikan guru	2
		Siswa membawa buku IPA dan tidak memperhatikan guru	1
2.	<i>Oral Activities</i>	Siswa selalu bertanya, mengemukakan pendapat saat diskusi dengan jelas	4
		Siswa selalu bertanya, tetapi mengemukakan pendapat saat diskusi kurang jelas	3
		Siswa kadang-kadang bertanya, mengemukakan pendapat saat diskusi	2
		Siswa tidak berani bertanya, mengemukakan pendapat saat diskusi	1
3.	<i>Listening Activities</i>	Siswa selalu mendengarkan penjelasan guru dan mendengarkan teman diskusi	4
		Siswa selalu mendengarkan penjelasan guru tetapi tidak mendengarkan saat teman diskusi	3
		Siswa kadang-kadang mengobrol saat guru menjelaskan dan saat teman diskusi	2
		Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dan tidak mendengarkan teman diskusi	1
4.	<i>Writing Activities</i>	Siswa selalu menulis, mencatat saat belajar, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru	4

		Siswa kadang-kadang menulis, mencatat saat belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan guru	3
		Siswa hanya menulis ketika mengerjakan tugas dari guru	2
		Siswa ditegur oleh guru terlebih dahulu ketika ia tidak menulis dan tidak mengerjakan tugas dari guru	1
5.	<i>Mental Activities</i>	Siswa menanggapi pertanyaan dengan kritis dengan mencari sumber-sumber buku, internet	4
		Siswa hanya menanggapi pertanyaan sepengetahuan siswa tanpa mencari sumber lainnya	3
		Siswa kadang-kadang menanggapi pertanyaan dari guru dan teman	2
		Siswa tidak pernah menanggapi pertanyaan dari guru dan teman	1
6.	<i>Motor Activities</i>	Siswa aktif mendorong teman nya untuk segera membentuk kelompok diskusi	4
		Siswa segera membentuk kelompok tetapi tidak mendorong teman nya membentuk kelompok	3
		Diam menunggu diajak atau disuruh temannya	2
		Diam menunggu diajak atau disuruh guru	1
7.	<i>Emosional Activities</i>	Siswa sangat antusias ketika proses belajar	4
		Siswa cukup antusias ketika proses belajar mendapatkan reward	3
		Siswa kurang senang ketika guru memberikan soal-soal	2
		Siswa tidak semangat ketika proses belajar	1

## Lampiran 10. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen

**LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA  
KELAS EKSPERIMEN**

No.	Nama Siswa	<i>Visual Activities</i>				<i>Oral Activities</i>				<i>Listening Activities</i>				<i>Writing Activities</i>				<i>Mental Activities</i>				<i>Motor Activities</i>				<i>Emotional Activities</i>				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	ANF				√			√	√				√	√		√	√				√				√				√	26
2.	BJ				√	√			√	√			√				√	√			√	√			√				√	27
3.	CA			√	√		√	√					√	√			√				√				√				√	19
4.	D				√				√				√	√	√						√				√				√	24
5.	DMS			√	√			√					√	√			√	√			√	√			√				√	19
6.	DMS			√			√						√				√				√				√				√	18
7.	FRI			√					√				√				√				√	√			√				√	24
8.	FN				√				√				√				√				√				√				√	27
9.	GMI				√		√						√				√				√				√				√	20
10.	IM			√			√						√				√				√				√				√	19
11.	KH				√				√				√				√				√				√				√	26
12.	MYH			√				√					√	√							√				√				√	21
13.	MDM				√			√					√	√							√				√				√	23



No.	Nama Siswa	<i>Visual Activities</i>				<i>Oral Activities</i>				<i>Listening Activities</i>				<i>Writing Activities</i>				<i>Mental Activities</i>				<i>Motor Activities</i>				<i>Emotional Activities</i>				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
14.	MRF			√			√					√			√				√				√					√		17
15.	MS			√				√					√			√			√				√					√		20
16.	MSB			√			√					√			√				√				√					√		17
17.	MJ				√				√				√			√					√			√				√		25
18.	NZA			√				√					√				√				√			√				√		24
19.	NIS				√				√				√				√				√				√			√		28
20.	NS			√			√					√			√					√				√				√		19
21.	RD				√				√				√				√				√				√			√		28
22.	RAM			√				√					√			√			√					√				√		21
23.	SM				√		√						√			√					√			√				√		23
24.	SR				√		√						√			√					√			√				√		23
25.	SR				√				√				√				√				√			√				√		27
26.	ZW				√			√					√			√				√				√				√		23
27.	MRA			√				√					√				√				√			√				√		23
<b>Jumlah</b>		<b>88%</b>				<b>76%</b>				<b>93%</b>				<b>77%</b>				<b>74,07%</b>				<b>72,22%</b>				<b>82,41%</b>				<b>611</b>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan :**

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
76 – 100 %	Baik
61 – 75 %	Cukup
< 60 %	Kurang

Lampiran 11. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Kelas Kontrol

**LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA  
KELAS KONTROL**

No.	Nama Siswa	<i>Visual Activities</i>				<i>Oral Activities</i>				<i>Listening Activities</i>				<i>Writing Activities</i>				<i>Mental Activities</i>				<i>Motor Activities</i>				<i>Emotional Activities</i>				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
28.	AFR			√		√					√				√			√					√			√				12
29.	AHA	√				√					√				√			√					√				√			11
30.	AIM				√			√				√			√				√					√				√		20
31.	AR		√			√				√				√				√						√		√				10
32.	ARS	√				√				√					√			√						√		√				10
33.	AFA				√	√	√			√					√				√				√				√			14
34.	BGF	√					√				√				√				√					√			√			14
35.	CL		√					√		√					√				√			√				√				13
36.	EE	√				√					√				√			√					√				√			11
37.	FZR	√					√				√				√			√					√				√			12
38.	HA				√	√			√	√			√	√	√						√			√			√			23
39.	JD			√			√					√			√				√					√			√			16
40.	KO		√				√				√				√				√					√			√			17

No.	Nama Siswa	<i>Visual Activities</i>				<i>Oral Activities</i>				<i>Listening Activities</i>				<i>Writing Activities</i>				<i>Mental Activities</i>				<i>Motor Activities</i>				<i>Emotional Activities</i>				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
41.	LMN	√				√					√				√			√					√				√			11
42.	MP	√				√					√				√			√					√				√			14
43.	MA			√			√				√			√					√			√				√				12
44.	MH	√				√				√					√			√					√				√			10
45.	MR	√				√						√			√			√						√			√			13
46.	NK			√				√				√			√					√				√				√		20
47.	NA				√		√				√				√				√				√				√			16
48.	NP			√				√				√	√		√	√		√	√			√					√			15
49.	RNA				√			√					√		√					√				√				√		22
50.	RIA	√				√				√				√				√				√				√				7
51.	SA			√			√				√				√				√					√		√				15
52.	SF				√			√					√		√				√					√		√				19
53.	VV		√				√					√			√				√				√				√			15
<b>Jumlah</b>		<b>58%</b>				<b>47%</b>				<b>56%</b>				<b>47%</b>				<b>42,30%</b>				<b>58%</b>				<b>45,19%</b>				<b>372</b>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan :**

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
76 – 100 %	Baik
61 – 75 %	Cukup
< 60 %	Kurang

Lampiran 12. Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar

Variabel	Indikator	Pernyataan		Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif (+)	Negatif (-)	Positif (+)	Negatif (-)	
<b>Keaktifan Belajar Siswa</b>	<i>Visual Activities</i> 1. Siswa membaca buku IPA 2. Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan 3. Siswa memperhatikan gambar yang ditampilkan guru	✓	✓	1, 2, 3	4	4
	<i>Oral Activities</i> 1. Siswa aktif bertanya saat diskusi 2. Siswa mengemukakan pendapatnya saat diskusi 3. Siswa bertanya saat diskusi	✓	✓	5	6	2
	<i>Listening Activities</i> 1. Partisipasi siswa saat mendengarkan penjelasan guru saat diskusi 2. Partisipasi siswa saat mendengarkan teman diskusi	✓	✓	7	8	2
	<i>Writing Activities</i> 1. Siswa mencatat penjelasan guru 2. Siswa menuliskan soal-soal yang diminta guru 3. Siswa merangkum materi 4. Siswa menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru	✓	✓	9, 10, 11	12, 13	5

	<p><i>Motor Activities</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bergerak cepat ketika guru meminta membentuk kelompok</li> <li>2. Siswa megajak teman untuk membentuk kelompok</li> <li>3. Siswa maju kedepan saat presentasi</li> </ol>	✓	✓	14	15	2
	<p><i>Mental Activities</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menanggapi pertanyaan guru dan teman</li> <li>2. Siswa memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru</li> <li>3. Siswa memberikan saran kepada guru</li> </ol>	✓	✓	16, 17, 18, 19	20, 21	6
	<p><i>Emosional Activitiessi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antusias siswa mengikuti pembelajaran</li> <li>2. Minat siswa ketika belajar</li> </ol>	✓	✓	23, 24	25, 26	4
<b>Jumlah</b>						<b>25</b>

Lampiran 13. Angket Keaktifan Belajar

**ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR**

Nama : .....  
 Kelas : .....  
 Sekolah : .....

<b>Petunjuk Pengisian</b>	
1.	Bacalah baik-baik setiap pertanyaan dan semua alternatif jawabannya
2.	Isilah kolom-kolom dengan sungguh-sungguh sesuai pendapat anda
3.	Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.
4.	Jika ada pernyataan yang kurang jelas, tanyakan pada guru.
5.	Semua pertanyaan mohon dijawab dengan satu jawaban tanpa ada yang terlewatkan.

**Keterangan:**

**SS** : Sangat Sering                      **KK** : Kadang-kadang  
**S** : Sering                                      **TP** : Tidak Pernah

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	KK	TP
<i>Visual Activities</i>					
1.	Sebelum kegiatan belajar saya membaca buku IPA terlebih dahulu.				
2.	Ketika guru sedang menjelaskan materi system organ pencernaan saya memperhatikan.				
3.	Ketika guru meminta mengamati gambar yang ditampilkan di Lcd, saya mengamati dengan cermat.				
4.	Ketika guru sedang menjelaskan materi system organ pencernaan, saya mengobrol dengan teman-teman				



<i>Oral Activities</i>					
5.	Ketika sedang diskusi kelompok jawaban dari teman kelompok kurang jelas, saya menambahkan dengan lebih memperjelas jawaban nya.				
6.	Ketika sedang diskusi saya mendapat pertanyaan, saya menjawab nya tidak sesuai fakta yang terjadi.				
<i>Listening Activities</i>					
7.	Ketika guru sedang menjelaskan saya mendengarkan penjelasan guru tersebut agar saya paham mengenai materi system organ pencernaan.				
8.	Ketika sedang diskusi, teman kelompok lain menjelaskan hasil diskusi nya saya menganggap bahwa penjelasan nya salah. Dan hanya pendapat dari kelompok saya benar.				
<i>Writing Activities</i>					
9.	Ketika guru meminta merangkum mengenai materi system organ pencernaan saya merangkum nya.				
10.	Ketika guru memberikan tugas saya mengerjakan dan mengumpulkan nya tepat waktu.				
11.	Ketika guru memberikan tugas saya mengajak teman-teman untuk belajar kelompok bersama.				
12.	Ketika guru memberikan tugas saya protes kepada guru.				
13.	Ketika guru meminta saya menuliskan jawaban dari soal yang telah diberikan nya, saya mencontek jawaban teman				
<i>Motor Activities</i>					
14.	Ketika guru meminta membentuk kelompok diskusi, saya segera membentuk kelompok diskusi.				
15.	Ketika guru meminta membentuk kelompok diskusi saya diam/acuh menunggu diajak				
<i>Mental Activities</i>					
16.	Ketika guru mengajar hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan. Saya dengan berani mengatakan untuk menjelaskan terlebih dahulu lalu boleh memberikan tugas				

17.	Ketika proses pembelajaran terdapat alat media dan fasilitas yang kurang memadai dalam pembelajaran maka saya akan meminta kepada kepala sekolah, guru, staf, dll. Untuk segera menggantinya dengan yang layak digunakan.				
18.	Ketika guru melakukan perbuatan asusila saat proses pembelajaran maka saya akan melaporkannya ke pihak yang berwajib.				
19.	Ketika guru menanyakan nilai ulangan saya yang lebih besar dari teman-teman yang lain, saya menjawabnya dengan jujur				
20.	Apabila terdapat teman kelompok yang tidak sependapat dengan saya, saya akan mengajaknya berkelahi				
21.	Saya takut salah dan takut di tertawakan oleh guru dan teman-teman apabila saat diskusi saya mengemukakan pendapat saya				
<b><i>Emosional Activities</i></b>					
22.	Saya termotivasi belajar apabila guru memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang benar dari guru				
23.	Saya merasa senang mempelajari mata pelajaran IPA karena bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.				
24.	Saya tidak aktif ketika guru meminta berdiskusi dengan teman kelompok				
25.	Saya tidak tertarik untuk mempelajari mata pelajaran IPA karena banyak kata asing				

## Lampiran 14. Validasi Isi Angket

**Lembar Validasi Angket**

Satuan Pendidikan : MIN 6 Magetan  
Materi : Sistem Pencernaan Manusia  
Peneliti : Rossy Qoimatul Fadlila  
Validator : Ivayuni Listiani, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk pengisian:

- Berdasarkan pendapat bapak/ ibu berilah nilai 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Cukup), 1 (Kurang) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi centang (✓)
- Jika terdapat komentar, maka tulistah pada lembar yang telah disediakan

B. Aspek yang dinilai

No.	Komponen Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Komponen angket</b>					
1.	Kecukupan komponen-komponen angket sebagai penunjang terciptanya penelitian				✓
<b>B. Identitas</b>					
2.	Kelengkapan identitas angket			✓	
<b>C. Rumusan</b>					
3.	Kesesuaian rumusan angket dengan tujuan penelitian				✓
<b>D. Bahasa</b>					
4.	Ketepatan Bahasa digunakan dalam kaidah Bahasa Indonesia				✓
5.	Bahasa yang digunakan mudah			✓	
6.	Kejelasan Bahasa yang digunakan sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓

C. Kesimpulan Kelayakan Angket  
(mohon untuk melingkari yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu berikan)

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

## D. Saran

- tambahkan nama sekolah untuk membedakan sampel uji coba.
- pernyataan di bagian Emotional Activities di no 22 perlu diperbaiki karena sasaran yang digunakan adalah siswa, no 23 reward diganti dengan penghargaan, dan no. 25 kerja pasif sebaiknya diganti dengan tidak berperan serta/tidak aktif

Madiun, April 2024

Validator



Dr. Ivayuni Listiani, S.Pd., M.Pd  
NIP 0712069001

## Lampiran 15. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

**UJI NORMALITAS KEAKTIFAN BELAJAR  
KELAS EKSPERIMEN**

<b>Uji Normalitas Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen</b>							
$X_i$	<b>f</b>	$f_{kum}$	$Z_i$	$f(Z_i)$	$S(Z_i)$	$f(Z_i) - S(Z_i)$	$ f(Z_i) - S(Z_i) $
51	1	1	-2.445	0.007	0.037	-0.030	0.030
56	1	2	-1.758	0.039	0.074	-0.035	0.035
58	1	3	-1.483	0.069	0.111	-0.042	0.042
61	1	4	-1.070	0.142	0.148	-0.006	0.006
63	1	5	-0.795	0.213	0.185	0.028	0.028
64	1	6	-0.657	0.256	0.222	0.034	0.034
65	1	7	-0.520	0.302	0.259	0.043	0.043
66	1	8	-0.382	0.351	0.296	0.055	0.055
67	3	11	-0.245	0.403	0.407	-0.004	0.004
68	4	15	-0.107	0.457	0.556	-0.099	0.099
71	2	17	0.305	0.620	0.630	-0.010	0.010
72	2	19	0.443	0.671	0.704	-0.033	0.033
73	3	22	0.580	0.719	0.815	-0.096	0.096
75	1	23	0.855	0.804	0.852	-0.048	0.048
79	1	24	1.406	0.920	0.889	0.031	0.031
80	2	26	1.543	0.939	0.963	-0.024	0.024
81	1	27	1.681	0.954	1.000	-0.046	0.046
$\sum X$	1857						
$\bar{X}$	68.78						
S	7.271						
$L_{tabel}$	1.173						
$L_{hitung}$	0.099						
Kesimpulan : $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ , $0.099 \leq 0.173$ maka $H_0$ diterima, artinya data berdistribusi normal.							

Lampiran 16. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen

**HASIL PERHITUNGAN UJI NORMALITAS KEAKTIFAN BELAJAR PADA  
KELAS EKSPERIMEN**

- a. Mencari nilai rata-rata ( $\bar{X}$ )

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{f} = \frac{1857}{27} = 68.78$$

- b. Mencari stardart deviasi (S)

$$S = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n - 1}} = 7.271$$

- c. Menentukan nilai Z dimana  $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$

$$Z_1 = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{-17.78}{7.271} = -2.445 \text{ jadi nilai } F_{(Z_i)} = 0.007$$

$$Z_2 = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{-12.78}{7.271} = -1.758 \text{ jadi nilai } F_{(Z_i)} = 0.039$$

$$Z_3 = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{-10.78}{7.271} = -1.483 \text{ jadi nilai } F_{(Z_i)} = 0.069$$

Selanjutnya dilakukan perhitungan yang sama sampai  $Z_{17}$

- d. Menentukan  $S(z) = \frac{f_{kum}}{n}$

$$Z_1 = \frac{1}{27} = 0.037$$

$$Z_2 = \frac{2}{27} = 0.077$$

$$Z_3 = \frac{3}{27} = 0.111$$

Selanjutnya dilakukan perhitungan yang sama sampai  $Z_{17}$

e. Mencari nilai  $L = |f_{(z)} - S_{(z)}|$

$$L_1 = |f_{(z)} - S_{(z)}| = |0.007 - 0.037| = 0.030$$

$$L_2 = |f_{(z)} - S_{(z)}| = |0.039 - 0.074| = 0.035$$

$$L_3 = |f_{(z)} - S_{(z)}| = |0.069 - 0.111| = 0.042$$

Selanjutnya dilakukan perhitungan yang sama sampai  $L_{17}$

f. Menentukan nilai  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$

$$L_{hitung} = \max |f_{(z)} - S_{(z)}| = 0.099$$

$$L_{tabel} = 0.173$$

Karena  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  yaitu  $0.099 \leq 0.173$  maka  $H_0$  diterima sehingga data

berdistribusi normal.

## Lampiran 17. Uji Normalitas Kelas Kontrol

**UJI NORMALITAS KEAKTIFAN BELAJAR  
KELAS KONTROL**

<b>Uji Normalitas Keaktifan Belajar Kelas Kontrol</b>							
$X_i$	f	$f_{kum}$	$Z_i$	$f(Z_i)$	$S(Z_i)$	$f(Z_i) - S(Z_i)$	$ f(Z_i) - S(Z_i) $
51	1	1	-2.139	0.016	0.038	-0.022	0.022
56	1	2	-1.379	0.084	0.077	0.007	0.007
57	1	3	-1.227	0.110	0.115	-0.005	0.005
58	1	4	-1.075	0.141	0.154	-0.013	0.013
60	2	6	-0.772	0.220	0.231	-0.011	0.011
61	3	9	-0.62	0.268	0.346	-0.078	0.078
63	2	11	-0.316	0.376	0.423	-0.047	0.047
64	2	13	-0.164	0.435	0.500	-0.065	0.065
65	3	16	-0.012	0.495	0.615	-0.120	0.120
67	1	17	0.292	0.615	0.654	-0.039	0.039
69	1	18	0.595	0.724	0.692	0.032	0.032
70	3	21	0.747	0.772	0.808	-0.036	0.036
71	1	22	0.899	0.816	0.846	-0.030	0.030
72	1	23	1.051	0.853	0.885	-0.032	0.032
74	1	24	1.355	0.912	0.923	-0.011	0.011
75	1	25	1.507	0.934	0.962	-0.028	0.028
80	1	26	2.266	0.988	1.000	-0.012	0.012
$\sum X$	1692						
$\bar{X}$	65.08						
S	6.584						
$L_{tabel}$	1.173						
$L_{hitung}$	0.078						
Kesimpulan : $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ , $0.078 \leq 1.173$ maka $H_0$ diterima, artinya data berdistribusi normal.							



Lampiran 18. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol

**HASIL PERHITUNGAN UJI NORMALITAS KEAKTIFAN BELAJAR PADA  
KELAS KONTROL**

g. Mencari nilai rata-rata ( $\bar{X}$ )

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{f} = \frac{1692}{26} = 65.08$$

h. Mencari stardart deviasi (S)

$$S = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n - 1}} = 6.584$$

i. Menentukan nilai Z dimana  $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$

$$Z_1 = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{-14.08}{6.584} = -2.139 \text{ jadi nilai } F_{(Z_i)} = 0.016$$

$$Z_2 = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{-9.08}{6.584} = -1.379 \text{ jadi nilai } F_{(Z_i)} = 0.084$$

$$Z_3 = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{-8.08}{6.584} = -1.227 \text{ jadi nilai } F_{(Z_i)} = 0.110$$

Selanjutnya dilakukan perhitungan yang sama sampai  $Z_{17}$

j. Menentukan  $S(z) = \frac{f_{kum}}{n}$

$$Z_1 = \frac{1}{26} = 0.038$$

$$Z_2 = \frac{2}{26} = 0.077$$

$$Z_3 = \frac{3}{26} = 0.115$$

Selanjutnya dilakukan perhitungan yang sama sampai  $Z_{17}$

k. Mencari nilai  $L = |f_{(z)} - S_{(z)}|$

$$L_1 = |f_{(z)} - S_{(z)}| = |0.016 - 0.038| = 0.022$$

$$L_2 = |f_{(z)} - S_{(z)}| = |0.084 - 0.077| = 0.077$$

$$L_3 = |f_{(z)} - S_{(z)}| = |0.110 - 0.115| = 0.005$$

Selanjutnya dilakukan perhitungan yang sama sampai  $L_{17}$

1. Menentukan nilai  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$

$$L_{hitung} = \max |f_{(z)} - S_{(z)}| = 0.078$$

$$L_{tabel} = 0.173$$

Karena  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  yaitu  $0.078 \leq 0.173$  maka  $H_0$  diterima sehingga data

berdistribusi normal.

## Lampiran 19. Uji Homogenitas Keaktifan Belajar

**UJI HOMOGENITAS KEAKTIFAN BELAJAR**  
**KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL**

<b>Kelompok</b>	<b>N</b>	$S_i^2$	<b>dk</b>	$dk.S_i^2$	$\log S_i^2$	$dk.\log S_i^2$
Kontrol	26	43.353	25	1083.846	1.637	40.926
Eksperimen	27	52.872	26	1374.667	1.723	44.804
jumlah			51	2458.513		85.730
$S_{gab}^2$	48.206					
B	85.838					
$X^2_{hitung}$	2.195					
$X^2_{tabel}$	3.481					
Kesimpulan: $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka $H_0$ diterima, artinya kedua data homogen						

Lampiran 20. Perhitungan Uji Homogenitas Keaktifan Belajar

**HASIL PERHITUNGAN UJI HOMOGENITAS KEAKTIFAN BELAJAR  
KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL**

1. Nilai Varians :

$$S^2_{kontrol} = \frac{\sum(X_i - \bar{X})^2}{n - 1} = \frac{1083.846}{26 - 1} = 43.354$$

$$S^2_{eksperimen} = \frac{\sum(X_i - \bar{X})^2}{n - 1} = \frac{1374.667}{27 - 1} = 52.872$$

2. Nilai *varians gabungan* dengan rumus  $S^2_{gab} = \frac{\sum(dk \cdot S_i^2)}{\sum n - 1}$  dimana  $dk = n - 1$

$$S^2_{gab} = \frac{\sum(dk \cdot S_i^2)}{\sum n - 1}$$

$$S^2_{gab} = \frac{(25)(43.353) + (26)(52.872)}{51}$$

$$S^2_{gab} = \frac{1083.846 + 1374.667}{51}$$

$$S^2_{gab} = \frac{2458.513}{51}$$

$$S^2_{gab} = 48.206$$

3. Nilai *Bartlett*

$$B = \left( \sum dk \right) (\text{Log} S^2_{gab})$$

$$B = (51) \text{Log}(48.206)$$

$$B = 85.838$$

4. Nilai uji *Chi Kuadrat*

$$X_{hitung}^2 = in(10) \left( \sum dk. \log S^2 \right)$$

$$X_{hitung}^2 = in(10)(85.838 - 85.730)$$

$$X_{hitung}^2 = (2.303)(0.108)$$

$$X_{hitung}^2 = 2.195$$

Karena  $X_{hitung} \leq X_{tabel}$ ,  $2.195 \leq 3.481$  maka  $H_0$  diterima artinya kedua data homogen.

## Lampiran 21. Uji T Keaktifan Belajar

No	Eksperimen	Kontrol
1	51	51
2	56	56
3	58	57
4	61	58
5	63	60
6	64	60
7	65	61
8	66	61
9	67	61
10	67	63
11	67	63
12	68	64
13	68	64
14	68	65
15	68	65
16	71	65
17	71	67
18	72	69
19	72	70
20	73	70
21	73	70
22	73	71
23	75	72
24	79	74
25	80	75
26	80	80
27	81	
<b>X bar</b>	68.78	65.08
$S_i^2$	52.872	43.353
$n_1$	27	
$n_2$	26	
$1/n_1$	0.037	
$1/n_2$	0.038	
$S_p^2$	48,206	
$S_p$	6,943	
$t_{hitung}$	1,945	
$t_{tabel}$	1,675	
Kesimpulan : $t_{hitung} > t_{tabel}$ , 1,945 > 1,675 maka $H_0$ ditolak		

## Lampiran 22. Perhitungan Uji T Keaktifan Belajar

$$\text{Diketahui :} \quad X_1 = 68,78 \quad S_1^2 = 52,872 \quad n_1 = 27$$

$$X_2 = 65,08 \quad S_2^2 = 43,353 \quad n_2 = 26$$

Mencari  $t_{hitung}$  dengan Langkah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{(n_1+n_2-2)} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \quad \text{dengan } S = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{(n_1+n_2-2)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(27-1)52,872 + (26-1)43,353}{(27+26-2)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(26)52,872 + (25)43,353}{51}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1374,672 + 1083,825}{51}}$$

$$S = \sqrt{\frac{2458,497}{51}}$$

$$S = 48,206$$

$$S^2 = \sqrt{48,206}$$

$$S^2 = 6,943$$

$$t_{hitung} = \frac{68,78 - 65,08}{6,943 \sqrt{\frac{1}{27} + \frac{1}{26}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{3,70}{6,943 \sqrt{0,037 + 0,038}}$$

$$t_{hitung} = \frac{3,70}{6,943 \sqrt{0,075}}$$

$$t_{hitung} = \frac{3,70}{6,943(0,274)}$$

$$3,70$$

$$t_{hitung} = \frac{3,70}{1,902}$$

$$1,902$$

$$t_{hitung} = 1,945$$

$$t_{tabel} = (0,05)(53 - 2)$$

$$t_{tabel} = (0,05)(51)$$

$$t_{tabel} = 1,675$$

Karena  $t_{hitung} = 1,945 > t_{tabel} = 1,675$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya terdapat perbedaan keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka teki silang terhadap keaktifan belajar siswa.



### Lampiran 23. Berita Acara Bimbingan dan Validasi Sumber Pustaka

**BERITA ACARA BIMBINGAN DAN VALIDASI SUMBER PUSTAKA**  
**SKRIPSI**

Pada hari Kamis, 20 Juni 2024 telah dilakukan validasi sumber penulisan skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Rossy Qoinatul Fadlila  
 NIM : 2002101036  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Judul Skripsi : Keefektifan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantuan Media *Teka-Teki Silang* Terhadap Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V MIN 6 Magelang

Dosen Pembimbing : 1. Fauzati Ma'rufah Rahmahurmeta, M.Pd.  
 2. Dr.Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.

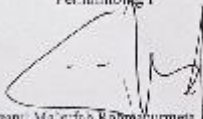

Berdasarkan bimbingan dan validasi pustaka dengan sebagai berikut:

- Isi skripsi mahasiswa yang bersangkutan telah sesuai dengan format dan memenuhi syarat.
- Validasi sumber pustaka berjumlah 60 sumber telah sesuai dengan yang dituliskan dalam skripsi.

Untuk itu mahasiswa tersebut berhak mengikuti ujian skripsi. Demikian berita acara ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Menyerujui, Madura, 24 Juni 2024

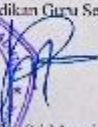
Pembimbing I Pembimbing II


 

Fauzati Ma'rufah Rahmahurmeta, M.Pd. Dr.Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.

NIDN. 0707108701 NIDN. 0728098901

Mengetahui,  
 Kepala Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
 Dr. Hidayat Sri Maruti, M.Pd.  
 NIDN. 0701018803



## Lampiran 24 Validasi Sumber Pustaka

**VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI**

Nama : Rosy Qairatul Fadila  
 NPM : 2002101036  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : FKIP  
 Dosen Pembimbing I : Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, M.Pd.  
 Dosen Pembimbing II : Dr. Hery Kusuma Widyaningrum, M.Pd.  
 Judul : Keefektifan Model Teams Game Tournament Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V MIN 6 Magetan

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Adiyono, I. M. D. M. (2010). Metode penelitian pendekatan kuantitatif (T. S. Tambunan, Ed.). CV Media Sains Indonesia. <a href="https://www.researchgate.net/publication/354015935">https://www.researchgate.net/publication/354015935</a>	161	36	✓	
2	Aranda, R., & Fadhli, M. (2018). Statistik Penelitian Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan. CV Widya Puspita.	158	42	✓	
3	Arizni HRP, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simanungkal, S. S., & Tami. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. Widina Bhakti Pustaka. <a href="http://www.penerbitwidina.com">www.penerbitwidina.com</a>	52	22	✓	
4	Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Brain Based Learning Menggunakan Permainan Teka-Teki Silang Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri. Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika, 13, 58.	58	19	✓	
5	Astriani, D. O. S. A. G., Sokardjo, J. S., & Hastuti, B. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi.	24	19,20	✓	
6	Badruttamam, C. A., Hidayati, Z., & Efendi, N. W. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Terhadap Peserta Didik.	124-128	78	✓	
7	Binti Didaktus, M. (2018). Efektivitas Metode Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Satu Atap Negeri Bugilina (Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana).	92	6	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
8	Danuri, & Maisaroh, S. (2019). Metodologi Penelitian.	97,108,120	36,37,39	✓	
9	Davis, T. M., Shepherd, B., & Zwiefelhofer, T. (2009). The Journal of Effective Teaching an online journal devoted to teaching excellence. In The Journal of Effective Teaching (Vol. 9, Issue 3).	7	6	✓	
10	Desstya, A. (2013). Pembelajaran Kimia Dengan Metode TGT (Teams Game Tournament) Menggunakan Media Animasi Dan Kartu Ditinjau Dari Kemampuan Memori Dan Gaya Belajar Siswa.	92	10	✓	
11	Dewi, I. A., & Indrawati, K. R. (2014). Perilaku Mencatat dan Kemampuan Memori pada Proses Belajar. Jurnal Psikologi Udayana, 1(2), 248.	248	75	✓	
12	Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.	3	6		
13	Fadilah, N. U. (2020). Media Pembelajaran : Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran. 3.	3	17	✓	
14	Fadly, W. (2022). Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka. Bening Pustaka.	187-188	79,81	✓	
15	Fauziah, R., & Subhananto, D. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. Jurnal Tunas Bangsa, 10.	49,10	10,79	✓	
16	Gustiansyah, K., Maulidatis Sholihah, N., & Sobri, W. (2020). Pentingnya Penyusunan RPP untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Mengajar di Kelas. Jurnal Administrative Sciene, 90. <a href="https://doi.org/10.54471/idarotuna.v1">https://doi.org/10.54471/idarotuna.v1</a>	90	22	✓	
17	Harefa, F. Y., & Widiastuti. (2022). Penggunaan Metode Tanya Jawab Untuk Membangun Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 596.	596	76	✓	
18	Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. In DIDAKTIKA (Vol. 9, Issue 1). <a href="https://jurnaldidaktika.org/">https://jurnaldidaktika.org/</a>	2	74	✓	
19	Helmiati. (2014). Model PEembelajaran. Aswaja Pressindo. <a href="http://www.aswajapressindo.co.id">www.aswajapressindo.co.id</a>	24		✓	
20	Huriaty, D. (2010). Mengembangkan Komunikasi Yang Efektif Dalam Pembelajaran Di Kelas. 107.	107	75	✓	
21	Indah, N. (2015). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Materi Pokok Sumber Energi Gerak Melalui	51	82	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas I.A Sd Negeri 9 Kabangka Tahun Ajaran 2014/2015.				
22	Islahmia. (2022). Kriteria Dan Alasan IPA dalam Kurikulum SD. 10.	10	1, 26	✓	
23	Joniansyah. (2012). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar Siswa.	5	15	✓	
24	Kasanah, R. U. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/201. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.	52-53	28	✓	
25	Magdalena, M. (2018). Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Conventional Dengan Model Pembelajaran Contextual Terhadap Hasil Belajar Pancasila. Jurnal Warta.	3	16	✓	
26	Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 4(2), 959–967. <a href="https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778">https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778</a>	962	79	✓	
27	Maulidina, Z. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa.	16	20	✓	
28	Mirzandani. (2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Teka-Teki Silang Bergambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas di DV/C SLB Bina Nagari Solok Selatan) (Vol. 1). <a href="http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekuu/mirzandaniJurusanPLBFIPUNP306">http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekuu/mirzandaniJurusanPLBFIPUNP306</a>	307	19, 80	✓	
29	Muhamad, N., Kurnia, D., & Maulana. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ragam Suku Dan Budaya.	263	13, 80	✓	
30	Muhtadi. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Diskusi Kelompok Di Kelas V Sekolah Dasar. FKIP.	3	76	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
31	Mustofa, A. (2009). Media Gambar Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Apresiasi Puisi Pada Siswa Sekolah Dasar.	44	26	✓	
32	Nunu, M. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Jurnal Pemikiran Islam.	28	16	✓	
33	Nur Sodik, A., & Trisniawati. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. <i>Journal of Mathematics Education</i> .	71	13	✓	
34	Nurmiati. (2020). Upaya Guru Menggunakan Media Gambar Dalam Meningkatkan hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN.	21	25	✓	
35	Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Vol. 03).	177-178	17	✓	
36	Paul, B. D. (2021). Aktivitas Belajar Siswa.	1	23	✓	
37	Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 5(4), 1718–1719. <a href="https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991">https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991</a>	1718	24	✓	
38	Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. <i>Indonesian Journal of Science and Mathematics Education</i> , 2(3), 303–309. <a href="https://doi.org/10.24042/ijmsme.v2i3.4355">https://doi.org/10.24042/ijmsme.v2i3.4355</a>	304	6	✓	
39	Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., Siregar, R. A., Ritonga, S., Nasution, S. I., Maulidah, S., & Listantia, N. (2022). Pengantar Model Pembelajaran. Yayasan Hamjah Diha	92, 96-97	17, 19	✓	
40	Purwaningsih, S. P. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Di SDN Sentul 3 Kepanjenkidul Blitar. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.	88	40	✓	
41	Puspitawati, F. S. (2019). Penggunaan Media Gambar Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mata Pelajaran Ips Madrasah Ibtidaiyah	22	25	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	Ma'arif Darur Rahman Marga Tiga Lampung Timur.				
42	Rejeki, Adnan, Mf., & Sonang Siregar, P. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 4(2), 337–343. <a href="https://jbasic.org/index.php/basicedu">https://jbasic.org/index.php/basicedu</a>	341-342	18	✓	
43	Rizky Fitriani Kanza, N., Djoko Lesmono, A., & Mulyo Widodo, H. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember.	72	2	✓	
44	Rodhiyah, L., Degeng, I. N., & Adi, E. (2021). Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier. <i>JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan</i> , 4(1), 80–89. <a href="https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080">https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080</a>	81	77	✓	
45	Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. <i>Erhaka utama</i> . <a href="http://www.erhakautama.com">www.erhakautama.com</a>	31-32	40	✓	
46	Sahimin. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo.	55	18	✓	
47	Sembiring, K. B. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Treffinger Dengan Model Konvensional.	20	17	✓	
48	Solahudin, D., Misdalina, & Noviati. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 4 Tanjung Lago. <i>Jurnal Pendidikan Konseling</i> , 4.	1406	77	✓	
49	Solihah, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Bantuan Bermain Peran Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas Viii Di Mts An-Nur Palangaraya.	100	27, 83	✓	
50	Subandi, J. U. (2023). Peningkatan Pemahaman Belajar Ipa Tentang Revolusi Bumi Dan Bulan Dengan Model Problem Based Learning (Pbl) Kelas Vi Sdn Dadaprejo 01 Kota Batu. <i>Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)</i> , 2(2), 927. <a href="https://jurnal.widyahumaniora.org/">https://jurnal.widyahumaniora.org/</a>	927	26	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
51	Sugiono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. CV ALFABETA.	72, 80-81	34, 35	✓	
52	Sumarni. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas II Sd Inpres Bontomanai No. 37 Kota Makassar.	12	26	✓	
53	Surya Hamdani, M., & Widi Wardani, K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3, 440–447.	92	10	✓	
54	Susanto, A. (2013). Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Prenadamedia Group.	53	22	✓	
55	Sutrisna, N., & Gusdinar. (2022). Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi Ipa Untuk Siswa Kelas VIII SMP. JIP: Jurnal Inovasi Penelitian, 2(8), 2860–2861.	2860-2861	26	✓	
56	Syahrudin, D. (2010). Peranan Media Gambar Dalam Pembelajaran Menulis.	4	6	✓	
57	Wahyuni, F. E., Bektiarso, S., & Nuriman. (2013). Pengaruh Contextual Teaching and Learning melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kesilir 01 Wuluhan Jember.	32	4	✓	
58	Waluyo, W. I. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Cerpem Kelas V Sd Negeri 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga.	120	27	✓	
59	Wyk, M. M. van. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. Journal of Social Sciences, 26(3), 183–193. <a href="https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895">https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895</a>	191	4	✓	
60	Ziyan Takhqiqi, M., Ratnasari, F., Amalia, R., & Ratna Saputri, D. (2010). Model Pembelajaran Team Game Tournament. 708.	708	15	✓	

Catatan Dosen Pembimbing

Layak/Tidak Layak untuk diuji (coret yang tidak perlu)

Madiun, 13 Juni 2024  
Dosen Pembimbing II



Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.  
NIDN. 0728098901



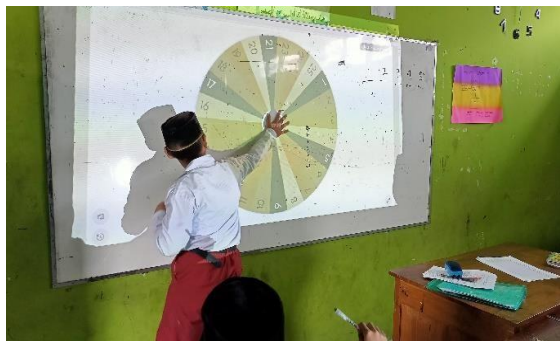
## Lampiran 25. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

**Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen**

Kegiatan Pembelajaran



Membaca Materi Pembelajaran

Pelaksanaan *Game*

Kegiatan Diskusi Kelompok



Media Teka-Teki Silang



Mengisi Angket Keaktifan Belajar

### Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol



Kegiatan Pembelajaran



Membaca Materi Pembelajaran



Mengerjakan Tugas



Kegiatan Diskusi Kelompok



Media Gambar



Mengisi Angket Keaktifan Belajar

## **RIWAYAT HIDUP**



Rossy Qoimatul Fadlila dilahirkan di Ngawi pada tanggal 18 April 2002. Anak Tunggal dari pasangan Bapak Superman dan Ibu Partimah. Pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas di tempuh di Kabupaten Magetan dan Kabupaten Ngawi. Tamat dari MIN Madigondo pada tahun 2014, tamat dari MTsN 10 Ngawi pada tahun 2017, tamat dari SMK N 1 Takeran pada tahun 2020.

Pendidikan berikutnya ditempuh di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun. Semasa di perkuliahan aktif dalam mengikuti kegiatan mahasiswa (UKKI) . Pada tahun 2023 aktif dalam kegiatan Merdeka Belajar KKN MBKM BKKBN di Kanigoro Kabupaten Madiun.