

PENGARUH MODEL KOLABORATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA *SCRATCH* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas V dalam Muatan Pembelajaran IPS Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)

Skripsi

diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh :

Nurgita Raihana Sulti

2006135

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

2024

PENGARUH MODEL KOLABORATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA *SCRATCH* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

Nurgita Raihana Sulti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Kampus di Purwakarta Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Nurgita Raihana Sulti**

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

NURGITA RAIHANA SULTI

**PENGARUH MODEL KOLABORATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA *SCRATCH* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

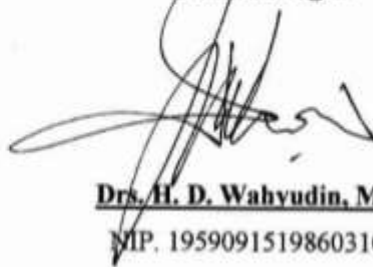
Pembimbing I



Dra. Srie Mulyani, M.Pd.

NIP. 195907041986092001

Pembimbing II



Drs. H. D. Wahyudin, M.Pd.

NIP. 195909151986031004

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus di Purwakarta**



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Model Kolaboratif tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media *Scartch*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini

Bekasi, Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan

Nurgita Raihana Sulti

NIM. 2006135

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan ridhonya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabatnya, dan umatnya sampai hari akhir kelak.

Alhamdulillahirabbil'alamin, skripsi dengan judul “Pengaruh Model Kolaboratif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Scratch* terhadap Kemampuan Berpikir Historis Siswa Sekolah Dasar”. Dalam penyusunan skripsi, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi dari awal hingga dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dengan adanya keterbatasan pengetahuan dan kemampuan selama prosesnya. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini, karena yang sempurna hanya milik Allah SWT. Semoga penelitian ini dapat memberikan kebermanfaatan kepada pembaca sebagai referensi maupun dalam mengembangkan kualitas pendidikan. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Bekasi, Juni 2024

Penulis,

Nurgita Raihana Sulti

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada proses penyusunan skripsi ini penulis tentunya mendapat banyak bimbingan, motivasi, bantuan dan do'a dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu hingga sampai pada titik ini. Adapun ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Kuasa, Allah SWT. Alhamdulillah berkat rahmat dan karunia-Nya berupa kemudahan serta kelancaran sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Kedua orang tua, Ibu tercinta yaitu Ibu Sulastri dan Ayah tercinta yaitu Ayah Ngatijan, S.E. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala do'a yang tidak pernah terputus dalam setiap sujud terakhirnya, kasih sayang yang tak terhingga, pengorbanan dan kerja keras yang tidak terhitung serta dukungan dan motivasi yang selalu mengiringi dalam setiap proses perjalanan dikehidupan anak perempuan pertamanya.
3. Adik tersayang Syahla Syafira Sulti, terima kasih atas motivasi, dukungan, dan do'a yang dilantarkan.
4. Prof. Dr. Yayan Nurbayan, M.Ag. selaku Direktur Universitas pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
5. Dr. Idat Muqodas, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
6. Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
7. Dra. Srie Mulyani, M.Pd. selaku Pembimbing I yang selaku memberikan bimbingan, motivasi dan dukungan yang sangat berharga dalam setiap proses penyusunan skripsi ini.
8. Drs. D. Wahyudin, M.Pd. selaku Pembimbing II yang selaku memberikan bimbingan, motivasi dan dukungan yang sangat berharga dalam setiap proses penyusunan skripsi ini.

9. Seluruh Ibu/Bapak Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus di Purwakarta yang telah memberikan ilmu pada penulis selama pembelajaran di perkuliahan, dan Staff Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta
10. Kepala SDN Margahayu XVIII Ibu Tuti Rukmiati, S.Pd., Ibu Dini Olivia Dewi, S.Pd., dan Ibu Upi Yuliana, A.Md. selaku wali kelas VA dan VB, serta Ibu dan Bapak guru di SDN Margahayu XVIII Bekasi atas do'a, dukungan, motivasi, dan telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian maupun kesempatan yang sangat berkesan pada kegiatan Kampus Mengajar angkatan 6.
11. Siswa kelas VA dan VB SDN Margahayu XVIII Bekasi yang telah bersedia terlibat dalam penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan baik.
12. *The Girls* teman-teman putih biru, Anisa Febrianti, Firdha Nurul Alfiyyah, Mila Amelia Sopandi, dan Nabila Raisya Achmad. Yang telah memberikan doa, dukungan dan motivasi.
13. *Vegetable Variant* teman-teman putih abu-abu, Fadilah Nurul Rizkyani, Fara Khairunnisa, Fauziah Alya Nastiti, Nadia Nabila Prasonia, Putri Lestari, dan Trinur Karimah Jinan. Yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
14. SENYAPPP teman-teman kuliah saya, Annida Nurfitri, Milawaty Ginting, M. Iqbal Yuda Octaverino, Nida Adilah Rahmah, Nisa Salsabila Rahadatul Aisyi, Tika Yulia Damayanti, dan Yunita Ul Jannah. Terima kasih telah berjuang dan kebersamai suka dan duka selama masa perkuliahan dari maba 2020 hingga dapat menyelesaikan S1 dengan tepat waktu diperantauan yang jauh dari kota masing-masing.
15. Teman-teman Kampus Mengajar SDN Margahayu XVIII Bekasi, Artha Perucha, Firda Rahma Fajriana, Hilman Aditya Fachrezy, Najmah Faiha Nurul Syahidah, dan Nida Adilah Rahmah. Yang telah memberikan dukungan, pengalaman, dan pembelajaran selama kegiatan KM 6 dengan berbagai program kerja yang seru dan sangat berkesan.
16. Teman-teman seperjuangan mahasiswa PGSD 2020, atas perjuangannya suka maupun duka yang telah bertahan sampai terselesainya masa perkuliahan S1 dengan tepat waktu.

17. *Last but not least, I wanna thank me for believing me. I wanna thank me for the prayers that are always offered and enthusiasm that never goes out. I wanna thank me for the hard work that never stopped until the completion of this thesis. And motivation from and for myself to the persist this far and in the future.*
18. Dan masih banyak pihak yang terlibat yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis mengucapkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang terlibat sehingga berhasil menyelesaikan skripsi ini.

Bekasi, Juni 2024

Penulis

PENGARUH MODEL KOLABORATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA *SCRATCH* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas V dalam Muatan Pembelajaran IPS Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)

Oleh

Nurgita Raihana Sulti

2006135

ABSTRAK

Berdasarkan hasil sumber penelitian, rumpun IPS memiliki minat yang rendah sehingga mempengaruhi kemampuan berpikir historis siswa. Kemampuan literasi siswa mengalami penurunan sebanyak 12 poin pada penilaian PISA 2022. Hal ini menjadi latar belakang dari penelitian yang dilakukan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh serta peningkatan dari pelaksanaan pembelajaran model kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Scratch* sebagai kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu model kooperatif tipe STAD berbasis media *Powerpoint* terhadap kemampuan berpikir historis siswa di sekolah dasar. Metode yang digunakan yaitu quasi eksperimen desain *non-equivalent pretest posttest control group* dengan fokus materi kelas 5 mengenai Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan. Hasil penelitian memperoleh bahwa 72,4% yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari pembelajaran dengan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch*. Hasil pengujian N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol dengan dibuktikan kelas eksperimen memiliki interpretasi sedang sementara kelas kontrol memiliki interpretasi rendah.

Kata kunci : Model kolaboratif tipe *Teams Games Tournament*, Media *Scratch*, Kemampuan berpikir historis.

***THE EFFECT OF THE COLLABORATIVE LEARNING MODE TYPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BASED ON SCRATCH MEDIA'
HISTORICAL THINKING SKILLS IN ELEMENTARY SCHOOL***

*(Quasi-Experimental Research in Class V, in Social Sciences Learning Content
Theme 7 Events in Life Subtheme 2 National Events Regarding the Proclamation
of Independence)*

By

Nurgita Raihana Sulti

2006135

ABSTRACT

Based on the results of research sources, the Social Science clusters have low interest which affects students' historical thinking skills. Students' literacy skills decreased by 12 points in the 2022 PISA assessment. This is the background of the research conducted. The purpose of this study was to determine how the influence and improvement of the implementation of collaborative learning model type Teams Games Tournament (TGT) based on Scratch media as an experimental class with a control class, namely the STAD type cooperative model based on Powerpoint media on students' historical thinking skills in elementary school. The method used was a quasi-experimental non-equivalent pretest posttest control group design with the focus of class material on National Events Surrounding the Proclamation of Independence. The results obtained were 72.4% which showed that there was an effect of learning with the TGT type collaborative model based on Scratch media. N-Gain testing shows the results that the experimental class is better than the control class with the experimental class having a medium interpretation while the control class has a low interpretation.

Keywords: Teams Games Tournament type collaborative model, Scratch media, Historical thinking skills.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Model Kolaboratif Tipe Teams Games Tournament (TGT).....	8
2.2 Media Scratch	12
2.3 Kemampuan Berpikir Historis	18
2.4 Model Kooperatif Tipe STAD	20
2.5 Pokok Bahasan Ilmu Pengetahuan Sosial	21
2.6 Penelitian Terdahulu	23
2.7 Kaitan antara Model Kolaboratif tipe TGT dengan Kemampuan Berpikir Historis.....	25
2.8 Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	27
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	28
3.3 Instrumen Penelitian	28
3.4 Pengembangan Instrumen	29

3.5	Prosedur Penelitian	39
3.6	Analisis Data	40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Temuan	43
4.2	Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....		60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Implikasi	60
5.3	Rekomendasi.....	60
DAFTAR PUSTAKA		62

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>Non-equivalent Control Group Design</i>	27
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Historis Siswa	29
Tabel 3. 3 Interpretasi Uji Validitas	30
Tabel 3. 4 Hasil Analisis Uji Validitas Butir Soal PG <i>Pretest</i>	30
Tabel 3. 5 Hasil Analisis Uji Validitas Butir Soal Uraian <i>Pretest</i>	31
Tabel 3. 6 Hasil Analisis Uji Validitas Butir Soal PG <i>Posttest</i>	32
Tabel 3. 7 Hasil Analisis Uji Validitas Butir Soal Uraian <i>Posttest</i>	33
Tabel 3. 8 Interpretasi Uji Reliabilitas	33
Tabel 3. 9 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Butir Soal PG <i>Pretest</i>	34
Tabel 3. 10 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Butir Soal Uraian <i>Pretest</i>	34
Tabel 3. 11 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Butir Soal PG <i>Posttest</i>	34
Tabel 3. 12 Hasil Analisis Uji Reabilitas Butir Soal Uraian <i>Posttest</i>	34
Tabel 3. 13 Interpretasi Indeks Kesukaran.....	35
Tabel 3. 14 Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal PG <i>Pretest</i>	35
Tabel 3. 15 Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Uraian <i>Pretest</i>	36
Tabel 3. 16 Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal PG <i>Posttest</i>	36
Tabel 3. 17 Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Uraian <i>Posttest</i>	36
Tabel 3. 18 Interpretasi Daya Pembeda	37
Tabel 3. 19 Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Butir Soal PG <i>Pretest</i>	37
Tabel 3. 20 Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Butir Soal Uraian <i>Pretest</i>	38
Tabel 3. 21 Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Butir Soal PG <i>Posttest</i>	38
Tabel 3. 22 Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Butir Soal Uraian <i>Posttest</i>	38
Tabel 3. 23 Interpretasi Regresi Linier Sederhana.....	40
Tabel 3. 24 Interpretasi Indeks N-Gain.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen Utama pada Media.....	15
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 2 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	69
Lampiran A. 3 Kartu Bimbingan Skripsi	72
Lampiran A. 4 Formulir Usulan Sidang Skripsi	74
Lampiran A. 5 Surat Izin Penelitian.....	75
Lampiran A. 6 Surat Balasan Perizinan Penelitian SD	76
Lampiran A. 7 Surat Permohonan <i>Judgment</i>	77
Lampiran A. 8 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	78
Lampiran B. 1 Indikator dan Kisi - Kisi Instrumen Penelitian.....	81
Lampiran B. 2 Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Historis	105
Lampiran B. 3 RPP Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	107
Lampiran B. 4 RPP Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	113
Lampiran B. 5 Contoh LKPD Pertemuan 1 dan 2 Kelas Eksperimen	119
Lampiran B. 6 Flashcard Soal Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	120
Lampiran B. 7 RPP Pertemuan 1 Kelas Kontrol.....	122
Lampiran B. 8 RPP Pertemuan 2 Kelas Kontrol.....	129
Lampiran B. 9 Contoh LKPD Pertemuan 1 dan 2 Kelas Kontrol.....	136
Lampiran B. 10 Sampel Pengisian LKPD Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	138
Lampiran B. 11 Sampel Pengisian LKPD Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	140
Lampiran B. 12 Sampel Pengisian LKPD Pertemuan 1 Kelas Kontrol.....	142
Lampiran B. 13 Sampel Pengisian LKPD Pertemuan 2 Kelas Kontrol.....	145
Lampiran B. 14 Naskah Uji Coba <i>Pretest</i>	148
Lampiran B. 15 Naskah Uji Coba <i>Posttest</i>	150
Lampiran B. 16 Sampel Pengisian Naskah Uji Coba <i>Pretest</i>	152
Lampiran B. 17 Sampel Pengisian Naskah Uji Coba <i>Posttest</i>	154
Lampiran B. 18 Naskah <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Historis.....	156
Lampiran B. 19 Naskah <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Historis	158
Lampiran B. 20 Sampel Pengisian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	160
Lampiran B. 21 Sampel Pengisian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	162
Lampiran B. 22 Sampel Pengisian <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol.....	164
Lampiran B. 23 Sampel Pengisian <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol	166

Lampiran B. 24 Lembar Observasi Guru Pertemuan 1 Kelas Eksperimen.....	168
Lampiran B. 25 Lembar Observasi Guru Pertemuan 2 Kelas Eksperimen.....	170
Lampiran B. 26 Lembar Observasi Guru Pertemuan 1 Kelas Kontrol	172
Lampiran B. 27 Lembar Observasi Guru Pertemuan 2 Kelas Kontrol	174
Lampiran B. 28 Lembar Observasi Siswa Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	176
Lampiran B. 29 Lembar Observasi Siswa Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	177
Lampiran B. 30 Lembar Observasi Siswa Pertemuan 1 Kelas Kontrol.....	178
Lampiran B. 31 Lembar Observasi Siswa Pertemuan 2 Kelas Kontrol.....	179
Lampiran B. 32 Hasil Lembar Observasi Guru Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	180
Lampiran B. 33 Hasil Lembar Observasi Guru Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	182
Lampiran B. 34 Hasil Lembar Observasi Siswa Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	184
Lampiran B. 35 Hasil Lembar Observasi Siswa Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	185
Lampiran B. 36 Hasil Lembar Observasi Guru Pertemuan 1 Kelas Kontrol.....	186
Lampiran B. 37 Hasil Lembar Observasi Guru Pertemuan 2 Kelas Kontrol.....	188
Lampiran B. 38 Hasil Lembar Observasi Siswa Pertemuan 1 Kelas Kontrol	191
Lampiran B. 39 Hasil Lembar Observasi Siswa Pertemuan 2 Kelas Kontrol	192
Lampiran C. 1 Hasil Perhitungan Uji Validitas Soal PG <i>Pretest</i>	194
Lampiran C. 2 Hasil Perhitungan Uji Reabilitas Soal PG <i>Pretest</i>	194
Lampiran C. 3 Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal PG <i>Pretest</i>	195
Lampiran C. 4 Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal PG <i>Pretest</i>	195
Lampiran C. 5 Hasil Perhitungan Uji Validitas Soal Uraian <i>Pretest</i>	196
Lampiran C. 6 Hasil Perhitungan Uji Reabilitas Uraian <i>Pretest</i>	196
Lampiran C. 7 Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal Uraian <i>Pretest</i> ..	196
Lampiran C. 8 Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal Uraian <i>Pretest</i>	196
Lampiran C. 9 Hasil Perhitungan Uji Validitas Soal PG <i>Posttest</i>	197
Lampiran C. 10 Hasil Perhitungan Uji Reabilitas PG <i>Posttest</i>	198
Lampiran C. 11 Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal PG <i>Posttest</i>	198
Lampiran C. 12 Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal PG <i>Posttest</i>	198
Lampiran C. 13 Hasil Perhitungan Uji Validitas Soal Uraian <i>Posttest</i>	199
Lampiran C. 14 Hasil Perhitungan Uji Reabilitas Uraian <i>Posttest</i>	199

Lampiran C. 15 Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal Uraian <i>Posttest</i>	199
Lampiran C. 16 Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal Uraian <i>Posttest</i>	199
Lampiran D. 1 Perhitungan <i>Descriptive Statistic</i>	201
Lampiran D. 2 Perhitungan Uji Normalitas	201
Lampiran D. 3 Perhitungan Uji Homogenitas.....	201
Lampiran D. 4 Perhitungan Uji T	201
Lampiran D. 5 Perhitungan <i>Descriptive Statistic</i> N-Gain.....	202
Lampiran D. 6 Perhitungan Uji Normalitas N-Gain	202
Lampiran D. 7 Perhitungan Uji Homogenitas N-Gain.....	202
Lampiran D. 8 Perhitungan Uji T N-Gain	202
Lampiran D. 9 Perhitungan Uji Regresi.....	202
Lampiran E. 1 Dokumentasi Kegiatan.....	205
Lampiran E. 2 Riwayat Peneliti	207

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Adisaka, K., Margunayasa, I. G., & Gunartha, I. W. (2022). Pengaruh metode pembelajaran kolaboratif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas v. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 141-152. doi:<https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1>.
- Apriani, A., Ismarmiaty, I., Susilowati, D., Kartarina, K., & Suktiningsih, W. (2021). Penerapan Computational Thinking pada Pelajaran Matematika di Madratsah Ibtidaiyah Nurul Islam Sekarbela Mataram. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 47-56. Doi:<https://doi.org/10.30812/adma.v1i2.1017>
- Arifin J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. PT Elex Media Komputindo.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Team Game Tournament* (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218. doi:<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Aulia. R., Wandini. R. R. Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13889>
- Daga, A. T. (2022). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Siswa Sekolah Dasar. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(1), 11-28.

- Handayani, H., Nuraini, N. L. S., & Roebyanto, G. (2023). Pengembangan Media Game PERSIK “Perkalian Asik” pada Muatan Matematika Materi Perkalian Kelas II Sekolah Dasar. *Teaching, Learning and Development*, 1(1), 1-18.
- Handayani, Y., & Harie, S. (2021). Museum Bahari Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Alur Sejarah: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(1).
- Hantono. (2020). Metodologi Penelitian Skripsi Dengan Aplikasi SPSS. Grup Penerbit CV BUDI UTAMA
- Hudaidah, H. (2014). Historical Thinking, Keterampilan Berpikir Utama Bagi Mahasiswa Sejarah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(1). Doi: <https://doi.org/10.36706/jc.v3i1.4755>
- Isjayanti, M. D., & Ismaya, E. A. (2023). Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv Sd N Pati Wetan 03. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1612-1620. Doi: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>
- Isnaini, M., Fujiaturahman, S., Utami, L. S., Zulkarnain, Z., Anwar, K., Islahudin, I., & Sabaryati, J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Scratch sebagai Alternatif Media Belajar Siswa “Z Generation” untuk Guru-guru Sdn 1 Labuapi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 871-875.
- Isra'Fania, G., Khasanah, R. N., Salsabila, U. H., Azizah, R. H., & Listiyani, A. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9(2), 575-590.
- Kusuma, M. W., Larasati, W., Risma, F. V., Sari, N., & Agustin, U. V. S. (2022). Pentingnya Penerapan Budaya Literasi Membaca dan Menulis Terhadap Prestasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 132-138. doi:<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5180>

- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung: PT Refika Aditama, 2(3).
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mahsus, M., & Latipah, E. (2021). Metodologi Eduinnova: Pembelajaran Kolaboratif yang Diintegrasikan dengan Teknologi untuk Meningkatkan Keaktifan dan Interaksi Siswa dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1-8. doi: <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.38706>
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Mulyani, M. (2022) *Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Ningsih, T. Z. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis. *Historia Vitae*, 1(1), 72-79. Doi: <https://doi.org/10.24071/hv.v1i1.3261>
- Ofianto, T. Z. N., & Ningsih, T. Z. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 8(1) hlm. 17.
- Paluvi, I., Mulia, I. T., Audina, M., Sari, N., & Dafit, F. (2023). Pentingnya Pelaksanaan Gerakan Literasi Bagi Guru dan Siswa di Sekolah Dasar 08 Kampung Rempak. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 262-265. doi:<https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.147>

- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar.
- Pratama, C. P., & Ofianto, O. (2023). Inovasi E-Bahan Ajar Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Perubahan Siswa SMA. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 255-266. doi:<https://doi.org/10.24036/jk.v5i1.640>
- Pratiwi, A. P., & Bernard, M. (2021). Analisis minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada materi satuan panjang dalam pembelajaran menggunakan media scratch. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 891-898. doi:<https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.p%25p>
- Rahayu, A. (2021). *Menu-menu pada Pemrograman Scratch dan Fungsinya*. Diakses dari <https://binus.ac.id/malang/2021/11/menu-menu-pada-pemrograman-scratch-dan-fungsinya/>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Ramadhani, N. L., & Ardianti, S. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Monies untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 3 Padurenan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(3), 415-426. Doi: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1412>
- Roestiyah NK., Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2001
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339. Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Rusman. (2012). *Model - model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryono, A., Harjito. (2014). *MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Satria, E., Sa'ud, U. S., Sopandi, W., Tursinawati, T., Rahayu, A. H., & Anggraeni, P. (2022). Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemograman Scratch untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10(2), 217-228.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, cv
- Suparmini, M. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe stad untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 67-73.
- Supriadi, D. (2020). *Coding Scratch Basic*. Saung Coding, 2020
- Trianto. 2017. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Utomo, E. P. (2021). Pengembangan Traveller Game Learning Berbantuan Media Jelajah Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 53-67. doi:<https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p53-67>
- Widiadi, A. N., Saputra, M. R. A., & Handoyo, I. C. (2022). Merdeka Berpikir Sejarah: Alternatif Strategi Implementasi Keterampilan Berpikir Sejarah Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 16(1), 235-247.
- Yulianisa, A., & Sudihartinih, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Aljabar Berbasis Aplikasi Scratch. *Jurnal*

Pendidikan Matematika, 10(2), 142-156. Doi
<http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v10i2.pp142-156>

- Yulianisa, Widiningrum, W. N., Hardyanto, W., Wahyuni, S., Marwoto, P., & Mindyarto, B. N. (2021). Meta-analisis media scratch terhadap keterampilan computational thinking siswa sma dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika e-ISSN*, 8(1), 1-8.
- Zafri, Z., Hastuti, H., Basri, I., & Basri, W. (2022). Inovasi Media Video Untuk Melatih Berpikir Historis. *Diakronika*, 22(2), 203-214.
- Zahid, M. Z., Dewi, N. R., Asih, T. S. N., Winarti, E. R., Putri, T. U. K., & Susilo, B. E. (2021, February). Scratch Coding for Kids: Upaya Memperkenalkan Mathematical Thinking dan Computational Thinking pada Siswa Sekolah Dasar. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 4, pp. 476-486).