

**PENGARUH MEDIA PAKAPIN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK KELAS V DI MIS GUPPI 12  
LUBUK KEMBANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)  
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:**

**INDAH PERMATA SARI  
NIM. 19591104**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
2023**

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di-

Curup

Assalamualaikum wr.wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi Mahasiswa IAIN Curup atas nama:

Nama : Indah Permata Sari

NIM : 19591104

Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : **Pengaruh Media PAKAPIN Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb

Curup, Juli 2023

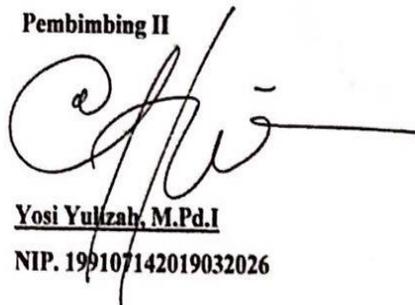
**Pembimbing I**



**Dr. Edi Wahyudi, M. Tpd**

**NIP. 197303131997021001**

**Pembimbing II**



**Yosi Yulzah, M.Pd.I**

**NIP. 199107142019032026**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indah permata sari  
Nomor Induk Siswa : 19591104  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : pendidikan guru madrasah ibtdaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi penulis yang berjudul "**Pengaruh Media Pakapin Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Mis Guppi 12 Lubuk Kembang**". Belum pernah ada diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juli 2023

Penulis



Indah permata sari

NIM. 19591104



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admint@iaincurup.ac.id](mailto:admint@iaincurup.ac.id) Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: 1886 /In.34/F.T/I/PP.00.9/08/2023

Nama : Indah Permata Sari  
NIM : 18591104  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Media PAKAPIN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Kamis, 03 agustus 2023  
Pukul : 13:30 – 15:00 WIB  
Tempat : Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah Ruang 03 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

**Ketua,**

**Dr. Edi Wahyudi, M. TPd**  
NIP. 197303131997021001

**Sekretaris,**

**Yosi Yulizah, M. Pd.I**  
NIP. 199107142019032026

**Penguji I,**

**Siti Zulaiha, M.Pd.I**  
NIP. 198308202011012008

**Penguji II,**

**Jenny Fransiska, M. Pd**  
NIP. 198806302020122004

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah**



**Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd**  
NIP. 19650826 199903 1 001

## **KATA PENGANTAR**

*Assalamualakum warahmatullahi wabarakatuh.*

Syukur alhamdulillah segala puji bagi Allah yang maha kuasa, atas berkat rahmat dan nikmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media PAKAPIN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang” ini dengan baik. Sholawat beserta salam tak lupa kita kirimkan kepada baginda nabi Muhammad shallallahu’ Alaihi wa sallam beserta keluarga dan para sahabat.

Adapun skripsi ini peneliti susun dalam rangka memenuhi persyaratan guna untuk menyelesaikan studi tingkat strata satu pada Institut Agama Islam Negeri Curup, Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan karena peneliti hanyalah manusia biasa.

Tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak peneliti mengalami kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd., Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd., M.M., selaku wakil rektor 1.
3. Bapak Dr. KH. Ngadri, M.Ag., selaku wakil rektor II.
4. Bapak Dr. Fakhrudin, S.Ag.,M.Pd.I., selaku wakil rektor III

5. Bapak Dr. Hamengkubuwono, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Dan selaku pembimbing akademik.
6. Ibu Tika Meldina, M.Pd Selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Negeri (IAIN) Curup.
7. Bapak Dr. Edi Wahyudi, M.TPd Selaku Pembimbing I Dan Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I Selaku Pembimbing II.
8. Bapak dan ibu dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
9. Kepala beserta staf perpustakaan IAIN curup terimakasih atas kemudahan dalam memperoleh data-data perpustakaan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepala sekolah MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang yaitu ibu Ira Aruna Irani, S. Pd.I beserta wakil ibu sutini S.Pd.I dan Bapak , ibu guru serta siswa kelas V yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
11. Teristimewa untuk orang tua, keluarga,serta sahabat yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa untuk saya menyelesaikan skripsi ini.
12. Semoga Allah ta' ala membalas kebaikan kita semua. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.
13. Wassalamualakum warahmatullahi wabarakatuh.

Curup, Juni 2023

Penulis

Indah Permata Sari  
NIM. 19591104

## “ MOTTO”

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan” .

(Boy Chandra)

“ Permata tidak bisa berkilau tanpa gesekan. Begitu juga manusia, tidak ada manusia yang luar biasa tanpa cobaan”

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Kusadari dalam keberhasilan yang kudapat bukan milikku sendiri, ada banyak doa yang mengiringi disetiap langkah yang kujalani hingga aku bisa menyelesaikan karya sederhana ini.

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua Bapak (Supardi) orang yang paling berjasa dalam hidupku dan yang selalu mendukung apapun itu dalam hidupku. Yang paling berharap banyak atas pendidikanku. Yang telah berjuang membesarkanku selalu merawat dan mendidik apapun kondisi itu.
2. Ibuku (Ani Suwarni alm), yang dalam hidupnya senantiasa memberikan doa yang luar biasa, selalu mencurahkan kasih sayang tiada henti dan perempuan yang sangat saya rindukan.
3. Kepada Ibu (Heriyanti) yang sudah dianggap seperti ibu sendiri, terima kasih atas segala dukungan, arahan dan nasehat-nasehatnya. Dan terima kasih selalu mendoakan yang terbaik.
4. Kepada Pakde (Ran) dan Bude (Sismisih) terima kasih telah merawat, mendidik dan membesarkan saya dari saya kelas 3 SD sampai 3 SMP. Dan selalu memberikan doa yang tulus.
5. Kepada Kakak (Erlan Aprilian) dan adik (Tya Yuriska, Ayunda Kinar Azahra dan Naziva Ayumna Faradillah) terima kasih atas support doa dan dukungannya semoga keluarga kita diberi kebahagiaan didunia dan akhirat.
6. Kepada keluarga besar dari bapak (Supardi), ibu (Ani Suwarni), dan ibu (Heriyanti) terima kasih atas dukungan selama ini, serta doa yang tulus dan terima kasih selalu memberikan doa yang terbaik.
7. Kepada teman dan sahabatku yaitu Ani Shintia, Mugi Dwi Putri Lestari dan Wisriani yang telah memberikan support yang sangat luar biasa dari kita SD, SMP dan sampai sekarang.

8. Kepada teman seperjuangan MAN Curup yaitu Rhiski, Yuni, Rina, Tasia dan Ella terima kasih atas dukungan dan doa selama ini.
9. Kepada teman kelas yaitu Rhevi, Selli, Rindi, Farizi, Edo dan Romi teman seperjuangan kelas G yang selalu kumpul setiap perkuliahan terima kasih atas dukungan dan support kalian.
10. Kepada seluruh teman kelas G yaitu Ayu Sekar, Sella, Ansela, Rikei, dan Rinda terima kasih telah membantu dan support dan berjuang bersama.
11. Kepada teman KKN Linda, Sugita, Novet, Vika, Novi, Sakinah, Sandi dan Novan terima kasih atas dukungan selama ini dan support.
12. Kepada teman PPL Niken, Ilham, Cindi dan Meri yang telah membantu dan mendukung selama ini.
13. Untuk keluarga besar mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) 2019, teman-teman PGMI kelas G.
14. Bapak Dr. Edi Wahyudi, M.TPd Selaku Pembimbing I Dan Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I Selaku Pembimbing II. Merampungkan skripsi jelas bukan lah momen mudah sebagai mahasiswa. Terima kasih Pak, Buk karna rela meluangkan waktu untuk membimbingku mewujudkan semuanya.
15. Terima kasih almamaterku IAIN Curup.

# **PENGARUH MEDIA PAKAPIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V DI MIS GUPPI 12 LUBUK KEMBANG**

## **ABSTRAK**

Skripsi ini dilatar belakangi oleh penggunaan media PAKAPIN, dimana media PAKAPIN sangatlah kurang dalam kegiatan pembelajaran tematik tema 9 subtema 2. Dalam proses belajar mengajar di kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang pada pembelajaran tematik guru belum sepenuhnya menggunakan media sebagai penyampaian materi. Guru masih menggunakan media buku / LKS dan papan tulis. Media yang di gunakan kurang bervariasi, sehingga siswa juga merasa kesulitan memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

Peneliti ini merupakan penelitian eksperimen. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre eksperimen*. Dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan uji kemampuan awal (pretest) ke siswa kelas V(Lima) MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang yang berjumlah 21 orang terdiri dari 12 laki-laki dan 9 perempuan, dan uji kemampuan akhir (posttest) setelah pemberian perlakuan. Siswa kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang tersebut merupakan kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol merupakan siswa kelas V yang juga berjumlah 21 orang. Dengan menggunakan soal-soal yang serupa.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi, serta teknik analisis data berupa uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tematik kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang berdasarkan analisis data pada posttest kelas eksperimen memperlihatkan nilai minimal yang diraih oleh peserta didik adalah 44, sedangkan nilai maksimal adalah 96. Media pembelajaran PAKAPIN berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang pada tema 9 subtema 6, dengan nilai signifikansi sebesar 0,075 dimana lebih kecil dari 0,05, oleh karena itu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut dibuktikan dengan adanya data nilai posttest pada kelas eksperimen, walaupun tidak terlalu signifikan.

***Kata kunci: Media PAKAPIN, Pembelajaran Tematik***

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PENGAJUAN SKRIPSI .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR .....	v
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR GRAFIK .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
A. Landasan Teori.....	10
1. Media Pembelajaran .....	10
2. Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) .....	16
3. Hasil Belajar .....	21
4. Pembelajaran Tematik .....	25
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Bepikir .....	34
D. Hipotesis .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	41

D. Teknik Pengumpulan Data .....	42
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F. Definisi Oprasional Variabel .....	45
G. Uji Instrumen Penelitian.....	45
H. Teknik Analisis Data.....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Kondisi objek lokasi penelitian.....	60
1. Profil sekolah.....	60
2. Visi dan Misi .....	62
3. Keadaan tenaga guru dan data siswa .....	63
B. Hasil Penelitian .....	64
1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tematik.....	64
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tematik.....	67
3. Pengujian Prasyarat dan Pengujian Hipotesis .....	69
a. Uji Normalitas.....	69
b. Uji Homogenitas .....	70
c. Hipotesis .....	71
C. Pembahasan .....	73
1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tematik di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang .....	73
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tematik di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang .....	73
3. Pengaruh media PAKAPIN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tematik di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang .....	75
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan.....	79
B. SARAN.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

3.1 Desain Penelitian .....	40
3.2 Jumlah Anggota Sampel Kelas Eksperimen.....	42
3.3 Hasil Uji Validitas.....	48
3.4 Hasil Hitung Uji Validitas .....	49
3.5 Hasil Hitung Uji Realibilitas .....	51
3.6 Hasil Tingkat Kesukaran .....	52
3.7 Jumlah Tingkat Kesukaran.....	53
3.8 Hasil Daya Pembeda.....	54
3.9 Hasil Hitung Daya Pembeda.....	55
4.1 Nama Kepemimpinan MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang .....	61
4.2 Keadaan Guru MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.....	63
4.3 Data Siswa MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang .....	64
4.4 Nilai Siswa Pretest Kelas Eksperimen.....	65
4.5 Hasil Pretest Kelas Eksperimen .....	66
4.6 Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen .....	67
4.7 Hasil Posttest Kelas Eksperimen .....	68
4.8 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk .....	70
4.9 Hasil Uji Homogenitas.....	71
4.10 Hasil Uji Hipotesis .....	72

## DAFTAR BAGAN

Bagian 2.1 Kerangka Pikir .....	37
---------------------------------	----

## DAFTAR GRAFIK

GRAFIK 4.1 Pretest eksperimen.....	65
GRAFIK 4.2 Rata-rata nilai pretest-posttest eksperimen.....	68

## LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	86
Lampiran 2 .....	95
Lampiran 3 .....	98
Lampiran 4 .....	101
Lampiran 5 .....	108
Lampiran 6 .....	110
Lampiran 7 .....	112
Lampiran 8 .....	114
Lampiran 9 .....	115
Lampiran 10 .....	116
Lampiran 11 .....	117
Lampiran 12 .....	118

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Salah satu usaha untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas adalah meningkatkan kreativitas manusia dengan taraf yang lebih baik.<sup>1</sup> Pendidikan ini sangatlah penting bagi suatu negara, baik itu di negara maju maupun di negara berkembang, karena dengan pendidikan suatu negara akan bersaing dalam pembelajaran baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>2</sup> Pendidikan merupakan hasil peradapan suatu bangsa yang di kembangkan atas pandangan hidup yang berfungsi sebagai filsafat pendidikan dalam pembelajaran, yang di langsungkan turun-temurun dari generasi ke generasi.<sup>3</sup>

Belajar merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencoba, mengkomunikasikan, dan memahami sesuatu.<sup>4</sup> Hastuti, menyatakan bahwa proses pembelajaran yang buruk dapat dilihat dari siswa diantaranya, yaitu siswa hanya mengharapkan bantuan guru serta tidak adanya upaya untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup> Oleh karena

---

<sup>1</sup> Faridah Karyati, "Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik," *Al – Ulum Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2016): 139– 48.

<sup>2</sup> Depdiknas, *UU No 20 Th 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: CV Ma Karya)

<sup>3</sup> Wiji Suarno, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 19

<sup>4</sup> Nur Arsi, "Penerapan Media Pakapin ( Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 Pada Pembelajaran Tematik Dimis Nurul Yaqin," 2020, 1– 90.

<sup>5</sup> Desy Fajar Priyayi, Natalia Rosa Keliat and Susanti Pudji Hastuti, " *The Problems In Learning According To Biology Teacher' s Senior High School Persvective in Salatiga*", 2. (2018), hlm. 89-92

itu guru memegang peranan yang sangat penting di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.<sup>6</sup>

Adapun upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya pembelajaran yang monoton dengan cara memperbaiki penyampaian pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu caranya ialah dengan penggunaan media pembelajaran.<sup>7</sup> Media adalah materi atau peristiwa yang memungkinkan siswa belajar memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, lingkungan sekolah, merupakan media.<sup>8</sup> Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemauan siswa serta mendorong proses pembelajaran.<sup>9</sup>

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media papan kantong pintar.<sup>10</sup>

Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) merupakan media pembelajaran dalam bentuk media visual yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik

<sup>6</sup> Ni Made Maha Wardani, Iyus Akhmad Haris, Lulup Endah Tripalupi, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Dasar-dasar Akuntansi Siswa", 10. 1 (2018), hlm. 72-263

<sup>7</sup> Pendidikan Bahasa, Fakultas Bahasa and Universitas Negeri Surabaya, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Mot," 2020, 1– 8

<sup>8</sup> Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan," (2006)

<sup>9</sup> Muhamad Hanafi, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Sekolah Dasar", *Journal Anatolia*, 4. 2 (2019), hlm. 53-60

<sup>10</sup> Universitas Islam Negeri et al., *Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Mi Al Huda Gumukmas-Jember Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Mi Al Huda Gumukmas-Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.*

sebagai sarana memudahkan peserta didik untuk memahami suatu pembelajaran tematik secara praktis dan mudah.<sup>11</sup>

Media PAKAPIN (Papan kantong pintar) dirancang dan disesuaikan dengan pembelajaran tematik tema 9 subtema 2. Media Pakapin ini sangat cocok karena melatih siswa mengetahui pemahaman. Pembelajaran tematik adalah mata pelajaran atau pelajaran terpadu yang dapat digunakan dalam menggunakan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Melalui pembelajaran tematik mata pelajaran atau pelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok.<sup>12</sup>

Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan atau pengalaman belajar bagi siswa, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh. Kreativitas sangat di butuhkan bagi seorang guru, karena bila seorang guru kreatif maka akan memberikan dampak yang positif pula pada siswa, jika gurunya kreatif maka kemungkinan besar akan menjadikan siswa lebih kreatif.<sup>13</sup>

Hasil belajar dalam pendidikan merupakan suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis

---

<sup>11</sup> Nur Arsi, "Penerapan Media Pakapin, hlm. 12

<sup>12</sup> Sisilia Bahan, Nadziroh Nadziroh, and Chairiyah Chairiyah, "Pengembangan Media Pakapin Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Ppkn Pada Siswa Kelas Ii Sd Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu," *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 8, no. 1 (2021): 1259–63, <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11134>.

<sup>13</sup> Karyati, "Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik."

memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya.

Menurut Abdurrahman hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional biasanya guru menetapkan tujuan belajar.<sup>14</sup>

Berdasarkan teori yang dikemukakan Abdurrahman maka peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah kemampuan nyata yang dicapai siswa untuk mengetahui keberhasilan belajar yang didapat. Seseorang yang prestasinya yang tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar.

Oleh karena itu pendidikan perlu diupayakan sedemikian rupa agar ranah kognitif siswa dapat berfungsi secara positif bertanggung jawab dalam arti kelak jika sudah dewasa tidak menimbulkan kerugian terhadap dirinya maupun orang lain.<sup>15</sup> Kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran membuat guru sulit untuk menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Guru menggunakan metode ceramah untuk mengejar target materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di sekolah MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang pada pembelajaran tematik kelas V, guru belum sepenuhnya menggunakan media sebagai penyampaian materi. Guru masih

---

<sup>14</sup> Asep Jihad, Abdul Haris, 2017. *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo), hlm. 14

<sup>15</sup> Wastiy Soemanto, *Psikologi Pendidikan, Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 68

menggunakan media buku/LKS dan papan tulis. Media yang digunakan kurang bervariasi, sehingga siswa juga merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang hanya terpaku pada materi saja membuat siswa bosan dan tidak berminat pada pembelajaran tematik. Dan rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari nilai ulangan harian pada pembelajaran tematik.<sup>16</sup> Anak yang mencapai KKM hanya 4 siswa dan 17 siswa lainnya tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 70.

Dalam proses belajar mengajar di kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang hanya sebagian siswa yang mengajukan pertanyaan, sehingga suasana kelas sangatlah kacau karena ada sebagian siswa yang mengganggu temannya yang sedang belajar. Sikap siswa dalam pembelajaran menandakan siswa tidak menerima dan kurang menyukai pembelajaran tematik pada tema 9 subtema 2.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu solusi baru dari guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat digunakan adalah media pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Media Papan Kantong Pintar.

Dengan Media Papan Kantong Pintar diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran siswa tersebut dapat mengurangi siswa yang mengganggu temannya yang sedang belajar, aktif bertanya, menjawab

---

<sup>16</sup> Observasi pada Ibu Sutini wali kelas V Pada Tanggal 10 Oktober 2022 di MIS Guppi 12 Lubuk Kembang

pertanyaan, semangat belajar dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran. Selain menimbulkan keaktifan siswa dalam menggunakan Media Papan Kantong Pintar, guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran karena murid dapat melihat langsung hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan guru.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diangkat, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar), oleh sebab itu penulis menarik judul **“ Pengaruh Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang”** .

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat kita identifikasikan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Dalam penggunaan media pembelajaran di kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang pada mata pelajaran tematik tidak optimal. Optimal ini dapat dilihat dari nilai harian siswa pada pembelajaran tematik.
2. Pada pembelajaran tematik peserta didik masih sangat pasif sebagai menerima informasi. Dilihat dari observasi awal bahwa siswa kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Semangat belajar siswa tergolong rendah serta banyak bermain saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Minat belajar siswa sangatlah kurang dilihat dari pendapat guru kelas V yang tertera di latar belakang.
5. Rendahnya hasil belajar siswa di lihat dari nilai harian pada pembelajaran tematik di kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

### **C. Batasan Masalah**

Sebagaimana telah dijelaskan dalam latar belakang tersebut, untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

Pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 2 di kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang dengan menggunakan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) level hasil belajar hanya batas C1( Pengetahuan) dan C2 (Pemahaman).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah di jabarkan, maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang sebelum menggunakan media Papan Kantong Pintar?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang setelah menggunakan media Papan Kantong Pintar?
3. Bagaimana pengaruh Media Papan Kantong Pintar Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Di Kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang sebelum menggunakan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang setelah menggunakan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).
3. Untuk mengetahui pengaruh Media Papan Kantong Pintar Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Di Kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Salah satu aspek penting dari kegiatan penelitian ini menyangkut kegunaan atau manfaat penelitian, baik teoritis maupun praktis. Berikut manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini, yaitu:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada khususnya pengaruh media papan kantong pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang dan diharapkan dapat diperdalam dan digali lebih lanjut sebagai bahan penelitian di masa yang akan datang.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peneliti

- 1) Memberikan pengalaman dan pengetahuan tentang pengaruh media Papan Kantong Pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan penelitian ilmiah tentang pengaruh media Papan Kantong Pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Untuk Guru

- 1) Sebagai alternative kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media Pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi yang disampaikan.
- 2) Dapat membantu guru lebih kreatif dengan menciptakan media yang lebih beragam dan tepat untuk proses pembelajaran.

### c. Untuk Sekolah

- 1) Dapat dijadikan evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran.
- 2) Sebagai laporan pengaruh media papan kantong pintar untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “ media” berasal dari Bahasa latin dan juga merupakan bentuk jamak dari kata “ medium” . Secara harfiah, kata tersebut ialah” perantara” atau “ pengantar” , pada umumnya media adalah segala sesuatu yang mampu menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima informasi.<sup>17</sup> Pada bukunya Azhar Arsyad berpendapat bahwa *media* itu diambil dari kata *medius* dalam Bahasa latin yang artinya itu perantara atau pengantar.<sup>18</sup> Media juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang mempunyai arti untuk mempengaruhi atau menyakinkan pikiran atau perasaan orang lain, serta memotivasi peserta didik untuk semangat belajar di sekolah.<sup>19</sup>

Media adalah materi atau peristiwa yang memungkinkan siswa belajar memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

---

<sup>17</sup> Prayudi, Sahudi and Gunawan, ” Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dengan Pendekatan Metakognitif Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Gerung Tahun Ajaran 2016/107” , Journal Pendidikan Fisiki dan Teknologi, 3. 1 (2017), hlm. 55-59

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019), hlm. 85

<sup>19</sup> Hasan Mubarak, dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Dipesantren Ainul Hasan*, Jurnal Nasional Indonesia, Vol.1 No. 7, (2021), hlm. 122

Dalam pengertian ini guru, buku dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>20</sup> Rohani mendefinisikan, media pembelajaran adalah salah satu bentuk komunikasi untuk proses belajar mengajar agar proses pembelajaran dapat tercapai secara efektif.<sup>21</sup> Kemudian Riyan, menyatakan media adalah salah satu unsur yang harus diperhatikan untuk menarik peserta didik dan juga meningkatkan kemajuan, yaitu dengan meningkatkan keberhasilan belajar dan sikap siswa .<sup>22</sup>

Mukhtar berasumsi untuk pengertian media pembelajaran ialah wahana penyalur informasi belajar pada saat proses pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran itu sendiri ialah pengembangan alat teknologi yang dapat digunakan untuk memudahkan pendidik menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas dapat menjadi lebih efektif.<sup>23</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, jadi dalam proses pembelajaran dikelas media memiliki daya tarik tersendiri bagi seseorang sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran itu sendiri dalam kelas bermanfaat untuk mencapai tujuan agar proses belajar mengajar

---

<sup>20</sup>Wina Sanjaya, ” *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*,” (2006), hlm. 163

<sup>21</sup> Ahmad Rohani, “ *Media Instruksional Eduktif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persida, 2007), hlm. 50

<sup>22</sup> Rian Vebrianto and Kamisah Osman, “ *The Effect of Multiple Media Instruction in Improving students’ Science Process Skill and Achievement’* , *Behavioral Sciencs*, 15 (1011), hlm. 50

<sup>23</sup> Muktahar, *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*, (Jakarta: GP Press, 2010), hlm. 71

tersebut berlangsung efektif dan efisien hingga timbul rasa kenyamanan dan minat peserta didik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut pendapat Arsyad ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Media berbasis manusia. Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengomunikasikan peran atau informasi.
- 2) Media berbasis cetakan. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntut, buku kerja atau latihan, jurnal dan majalah.
- 3) Media berbasis visual. Media berbasis visual (image) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.
- 4) Media berbasis audio visual. Media audio visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019), hlm. 89-90

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara pendidik dan peserta didik. Jenis media pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Media visual Merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya.
- b. Audio visual Merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan dan informasi.
- c. Komputer Merupakan sebuah perangkat yang menarik aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik atau peserta didik dalam proses pembelajaran.
- d. Microsoft Power Point 19 Merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.
- e. Internet Merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan.
- f. Multimedia Merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu, diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena :2016), hlm. 4-8

Dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media itu sangat banyak, terutama pada media berbasis cetakan. Hampir semua sekolah menggunakan media cetak yaitu seperti buku, jurnal, majalah. Tetapi seorang guru tidak harus menggunakan media buku saja karena jenis-jenis media itu sangat banyak agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa manfaat media pembelajaran, diantaranya yaitu:

1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada para siswa.

2) Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran

sistem yang mana didalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya komponen media pembelajaran.

3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran

Yaitu sebagai pengarah pesan atau materi apa yang disampaikan yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa.

4) Sebagai alat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa

Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Rusman, *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 216

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran:

a. Penyampaian materi pembelajaran banyak beragam

Setiap pembelajaran mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap konsep materi pembelajaran tertentu.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media dapat membantu pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.

d. Efisien dalam waktu dan tenaga

Sering pendidik menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pelajaran. Hal tersebut harusnya tidak akan terjadi jika pendidik dapat memanfaatkan media secara maksimal.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Iwan Falahudin, “*Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*” . Jurnal Lingkar Widyaiswara, Vol. 1, Jakarta Timur, 2014, hlm. 114-115

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran dan juga membantu mempermudah proses pembelajaran sehingga peserta didik mudah memahami apa yang akan disampaikan oleh guru. Dan juga dapat membantu guru lebih kreatif dengan menciptakan media yang lebih beragam dan tepat untuk proses pembelajaran.

## **2. Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN)**

### **a. Pengertian Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN)**

Media secara harfiah berarti tengah, pengantar atau perantara sedangkan menurut kata latinnya yaitu *medius*. Hamidjojo berpendapat media merupakan seluruh bentuk pengantar yang dimemakai bantuan manusia untuk menyampaikan/menyebar ide, gagasan atau pendapat, kemudian ide atau pendapat yang diutarakan dapat tersampaikan kepada yang dituju. Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) adalah media pembelajaran dalam bentuk media visual yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik sebagai sarana memudahkan peserta didik untuk memahami suatu pembelajaran tematik secara praktis dan mudah.<sup>28</sup>

Media kantong pintar ini merupakan sebuah media yang sengaja dibuat untuk memberikan nuansa yang berbeda saat proses belajar mengajar berlangsung, dalam media ini juga bertujuan agar siswa semangat saat menerima pelajaran tematik. Sebenarnya media ini bisa digunakan untuk mata 18 pelajaran lainnya juga, jadi media

---

<sup>28</sup> Nur Arsi," *Penerapan Media Pakapin*, hlm. 12

kantong pintar ini tidak hanya dalam satu mata pelajaran saja tetapi bisa juga untuk pelajaran yang lainnya.<sup>29</sup>

Media papan kantong pintar (PAKAPIN) adalah media permainan yang di desain untuk pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Media ini dapat merangsang siswa untuk dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan mudah. Bahan yang di gunakan juga mudah di jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan media permainan yang di ciptakan ini, anak-anak akan mampu menguasai dan memahami materi yang di sampaikan dengan metode belajar sambil bermain. Tampilan yang menarik membuat anak menjadi mudah di arahkan.<sup>30</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) ini untuk memberikan semangat dalam proses pembelajaran tematik. Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) ini dibuat seindah mungkin agar anak peserta didik lebih kreatif dan mudah memahami apa yang di sampaikan oleh guru.

b. Komponen Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN)

- 1) Triplek ;
- 2) Kain flannel
- 3) Kertas origami
- 4) Gunting

---

<sup>29</sup> Global Change Et Al., “Pengaruh Penggunaan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Ii Sdi Parangrea Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan,” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 3, no. 2 (2021): 6

<sup>30</sup> *Ibid.* , 27

- 5) Lem
- 6) Spidol
- 7) Penggaris
- 8) Plastik
- 9) Pensil<sup>31</sup>

c. Langkah-langkah penggunaan Papan Kantong Pintar

- 1) Siapkan triplek yang berukuran 60 cm × 40 cm, kemudian lampisi kain flanel ;
- 2) Potong kain flanel untuk membuat kantong sebanyak 6 kantong sesuai dengan materi yang ingin di sampaikan.
- 3) Kemudian menulis materi di kertas origami untuk memasukan materi di dalam kantong-kantong tersebut.
- 4) Setelah itu membuat pertanyaan-pertanyaan lalu di gulung dan di letakan di kantong besar.
- 5) Guru mempersiapkan setiap siswa secara bergiliran mengambil ketas gulungan yang ada di kantong tersebut.<sup>32</sup>

Ada beberapa langkah-langkah yang lain yaitu sebagai berikut:

---

<sup>31</sup> Widiyanti Handayu, *Penggunaan Media Kantong Doraemon Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Ips SD N 97 Rejang Lebong* ( Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup 2019), hlm. 13

<sup>32</sup> Edwiga Rika Febriliyanti, *Penerapan Media Kantong Ajaib Ppintar Untuk Meningkatkan Kompetensi Mengenal Sila-sila dan Lambang Pancasila Pada Siswa SD Kelas 1*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 1, No 1, 2018. hlm 27-32

- 1) Menyiapkan terlebih dahulu kertas karton yang tebal, kertas origami, kertas kado, botol aqua bekas ukuran besar, lem tembak, glukol, gunting, kardus bekas, double tipe, stik es cream ;
- 2) Pada tahap pertama, lapisilah kertas karton dengan menggunakan kertas kado pilihlah kertas kado yang menarik lalu rekatkan dengan menggunakan glukol.
- 3) Tahap kedua, ambil botol aqua bekas gunakan botol aqua sesuai dengan kebutuhan kita. Kemudian, potong bagian ujung botol lalu hias botol aqua tersebut dengan menggunakan kertas origami.
- 4) Tahap ketiga, buatlah sebuah tulisan media kantong pintar yang berupa print out, kemudian gunting satu persatu huruf dan tempelkan pada sebuah kardus.
- 5) Tahap keempat, tahap tempel menempel. Yang pertama kita tempel yaitu tulisan media kantong pintar, kemudian kita letakkan pada sisi atas karton kita rekatkan menggunakan lem tembak agar lebih kuat.
- 6) Tahap terakhir, silahkan hias sebaik mungkin media ini menurut imajinasi kalian, buatlah media ini semenarik mungkin.<sup>33</sup>

d. Kelebihan dan kekurangan

Kelebihan:

- 1) Memudahkan guru menyampaikan materi.

---

<sup>33</sup> Isnaini, Rahma. *Pengembangan Media PAKAPIN Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Gajah*. Skripsi.UIN Sultan Thaha Saifuddin. Jambi. 2021

- 2) Memotivasi siswa untuk memperhatikan dalam proses pembelajaran
- 3) Dapat menimbulkan interaksi antara guru dan siswa ataupun siswa dengan siswa.<sup>34</sup>
- 4) Siswa menjadi semangat belajar dan pembelajaran tidak membosankan.
- 5) Dapat dibuat sendiri oleh guru bersama siswa, item dapat diletakkan menurut kedudukan yang dikehendaki oleh guru (fleksibel)
- 6) Dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti. Item-item yang sudah dibuat dapat digunakan berkali-kali sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga.
- 7) Memungkinkan guru dapat menyiapkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan murid pada suatu saat
- 8) Menghemat waktu dan tenaga, karena guru menerangkan pada bagian-bagian tertentu saja.<sup>35</sup>

Kekurangan:

- 1) Memerlukan kreatifitas dan kemampuan untuk medesain media pembelajaran
- 2) Guru sebagai komunitator harus memahami siswanya.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Rahman Isnaini, *Pengembangan Media Pakapindo*, hlm. 17

<sup>35</sup> Layyonatus Shifa Dan Aquami, *Penggunaan Media Papan Kantong Pintar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Materi Surat Pendek Pada Mata Pelajaran Al-Qur' an Hadis*, Skripsi, Vol. 1 No. 1, Januari 2015, hlm 8.

<sup>36</sup> Diyan Farida, *Pendidikan Bahasa Indonesia*, (Malang: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, Vol 3, No. 2, 2007), hlm. 120

- 3) Butuh waktu yang lama untuk membuatnya.
- 4) Susah jika dibawa kemana-mana.
- 5) Membuat peserta didik gaduh jika pendidik/guru kurang teliti dalam mengawasi proses pembelajaran.<sup>37</sup>

### 3. Hasil belajar

#### a. Pengertian hasil belajar

Istilah “ hasil belajar” terdiri dari dua kata, “ hasil” , yaitu sesuatu yang mengacu pada apapun yang dicapai melalui kerja keras. Sedangkan “ belajar” merupakan perubahan yang terjadi pada seseorang setelah menjalani proses belajar. Definisi hasil belajar itu sendiri ialah kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengikuti suatu pengalaman belajar. <sup>38</sup> kemudian kim menyatakan, hasil belajar mempunyai definisi yang beragam sesuai dengan pandangan yang begitu beragam, namun pada umumnya dianggap sebagai sebagai tujuan akhir ketika mengevaluasi pendidikan. Berbagai faktor telah diidentifikasi untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik khususnya kepuasan seseorang, aliran belajar dan juga perasaan

---

<sup>37</sup> Global Change Et Al., “ Pengaruh Penggunaan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Ii Sdi Parangrea Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan,” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 3, no. 2 (2021): 6

<sup>38</sup> Muh. Yusuf Mapease, ‘ *Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Program Mableogic Control (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makasar* ’ , *Journal Metdek*, 1. 2. 10 (2019)

senang selama pengalaman belajar ditentukan untuk menjadi suatu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.<sup>39</sup>

b. Indikator hasil belajar

Kunci untuk memperoleh data pengukuran dan kinerja adalah memiliki gambaran umum tentang indikator yang terkait dengan jenis kinerja yang akan dilaporkan atau diukur. Adapun indikator hasil belajar menurut Benjamin S Bloom dengan taxonomy of educations objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga domain yaitu: kognitif, emosional, dan psikomotorik.<sup>40</sup>

c. Macam-macam Hasil Belajar

Sebagaimana dijelaskan di atas, pemahaman konseptual (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan dimensi sikap (aspek emosional) merupakan contoh dari hasil belajar, adapun penjelasan dari ketiga aspek tersebut ialah sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep

Menurut Bloom, pemahaman adalah kapasitas untuk memahamai signifikansi masalah atau objek yang dipelajari. Pengertian tersebut mempunyai arti, yaitu seberapa baik anak dapat menerima, dan memahami pelajaran yang akan diajarkan kepada mereka. kemudian konsep merupakan apa yang

---

<sup>39</sup> Sin hyang kim and sihyun park, ' influence of learning flow and distance e-learning satisfaction on learning outcomes and the moderated mediation effect of social- evaluative anxiety in nursing college students during the covid-19 pandemic: A Cross-setional study' , nurse education in practice, 56. 9

<sup>40</sup> Burhan Nurgianto, ' Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah' , ( Yogyakarta BPFE, 1988), hlm. 42

dijelaskan dalam pemikiran, dan juga ide. Dengan demikian, pengetahuan konseptual siswa adalah kapasitas siswa untuk memahami informasi yang telah dijelaskan guru.

## 2. Keterampilan Proses

Keterampilan proses, yang meliputi kreativitas ialah kemampuan untuk berfikir, menggunakan nalar, dan bertindak dengan cara yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan tertentu.

## 3. Keterampilan Sikap

Menurut Sadirman, sikap adalah kecenderungan untuk bertindak dengan cara taktik tertentu, metode, dan pola, terhadap orang lain dan objek tertentu dilingkungannya. Sikap ini mengacu pada perilaku atau tindakan seseorang.<sup>41</sup>

## 4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut dibagi menjadi empat kategori, antara lain:

1. Faktor dari pihak peserta didik, antara lain faktor intelektual, faktor keberhasilan akademik dan faktor fisik.
2. Faktor guru, meliputi pengetahuan dan sikap guru.
3. Faktor kelembagaan lainnya meliputi kurikulum, jadwal belajar, pembagian tugas, pengelompokan siswa, dan fasilitas siswa.

---

<sup>41</sup> Rafni Fajriati, ' *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Dalam Pelajaran IPA* ' , (Online), hlm. 39

4. Faktor situasional, termasuk yang berkaitan dengan pengaturan pembelajaran seperti sifat lingkungan belajar dan lokasi kegiatan belajar.<sup>42</sup>

#### 5. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar ialah untuk menilai kemahiran siswa dengan bahan ajar setelah sesi pembelajaran. Kemajuan hasil belajar peserta didik tidak hanya diukur dari kecapakan ilmiah, akan tetapi juga diukur oleh sikap dan juga keterampilan. Oleh sebab itu evaluasi belajar siswa memperhitungkan segala sesuatu yang dipelajari di kelas, termasuk pengetahuan, sikap dan kemampuan. Evaluasi dapat dipusatkan pada proses pembelajaran, khususnya untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Semakin baik kegiatan belajar dan aktivitas siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran maka akan semakin baik pula hasil belajar siswa tersebut.

Dan pendapat lain dari Purwanto, yang menyatakan bahwa hasil belajar memiliki tujuan yang nyata, hasil belajar juga merupakan hasil dari tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang terukur sangat bergantung pada tujuan pendidikan. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus sejalan dengan tujuan pendidikan oleh karena

---

<sup>42</sup> Muttaqien Fajar, ' *Penggunaan Media Visual Dan Aktivitas Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X (QUASY: EXPERIMEN sman 8 Garat)* ', Journal Wawasan Ilmiah, 8.2 (2017), hlm. 25

itu hasil belajar diuji untuk melihat apakah tujuan pendidikan tercapai melalui proses belajar mengajar atau tidak.<sup>43</sup>

- d. Tingkat Perkembangan kognitif
- e. Faktor-Faktor yang mempengaruhi perkembangan hasil belajar
- f. Indikator Hasil belajar

#### 4. Pembelajaran Tematik

- a. Pengertian Tematik

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku.<sup>44</sup>

Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai pola pembelajaran mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kemahiran, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema.<sup>45</sup> Proses pembelajaran tematik akan jauh lebih bermakna jika sejak awal siswa telah terlibat secara aktif dalam menafsirkan dan memahami materi ajaran baru, memecahkan masalah dan keterkaitan materi

---

<sup>43</sup> Purwanto, *Hasil Belajar*, (Cilebon Timur: pustaka pelajar, 2010), hlm. 46-49

<sup>44</sup> Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar," *Ejournal.Radenintan.Ac.Id* 2 (2015): 33-49.

<sup>45</sup> *Ibid.*, hlm. 3

dengan realita kehidupan anak serta memiliki prinsip pembelajaran yang terintegrasi dengan lingkungan untuk mendapatkan hasil belajar lebih bermakna.<sup>46</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak sekolah dasar. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan Pembelajaran tematik.<sup>47</sup>

b. Karakteristik Tematik

Sebagai suatu model, proses pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

---

<sup>46</sup> Debag, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam: Jakarta, 2005), hlm. 11

<sup>47</sup> *Ibid.*, hlm. 36

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini di perlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhan.<sup>48</sup>

7) Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat:

- a) Meningkatkan pemahaman konsep yang di pelajarnya secara lebih bermakna.
- b) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi.
- c) Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- d) Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e) Meningkatkan gairah dalam belajar
- f) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.<sup>49</sup>

Dapat disimpulkan bahwa, karakteristik pembelajaran tematik yaitu pembelajaran tematik terpusat pada siswa-siswi, memberikan pengalaman langsung, pemisahan antar mata pelajaran dan menyajikan

---

<sup>48</sup> Depdiknas, *Op.Cit.*, hlm. 4

<sup>49</sup> *Ibid.*, hlm. 4

konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam mempelajari konsep-konsep dari materi yang diajarkan.

c. Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan menerapkan pembelajaran tematik, peserta didik dan guru mendapatkan banyak manfaat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.
- 2) Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses pembelajaran.
- 3) Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar peserta didik.
- 4) Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya.
- 5) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak.
- 6) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna.
- 7) Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

- 8) Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.<sup>50</sup>

Berdasarkan manfaat dari pembelajaran tematik diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dapat membantu mempermudah proses kegiatan belajar mengajar, mengembangkan minat, dan kemampuan siswa. Serta menciptakan suasana belajar yang aktif karena siswa merasakan secara langsung materi pembelajaran dan menjadikan sebuah pengalaman yang berharga.

## **B. Penelitian Relevan**

Berdasarkan pengamatan penulis penelitian semacam ini, ada penelitian-penelitian yang sejenis, tetapi dalam hal tertentu penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan. Tercantum di bawah ini adalah beberapa penelitian sebelumnya yang dapat digunakan sebagai sumber kajian.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Nur Arsi tahun 2020 yang berjudul “ Penerapan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Tematik di MIS Nurul Yaqin” penelitian jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Tahun 2020.

---

<sup>50</sup> Dinas Pendidikan Kota, *Pembelajaran Tematik di Kelas I, II, III SD dan MI*, (Surabaya: 2006), hlm. 2

Hasil penelitian ini menunjukkan media Pakapin (papan kantong pintar) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di dalam siklus 1 dan siklus 2 dengan nilai aktifitas belajar siswa pada siklus 1 sebesar % dan siklus 2 % sedangkan meningkatkan hasil belajar siswa dapat diukur dari setiap siklus, hasil belajar siswa pada siklus II. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan desain John Eliot, sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dokumentasi.<sup>51</sup>

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media papan kantong pintar dan sama-sama meneliti di lembaga Madrasah Ibtidaiyah. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada metode penelitian. Yang mana penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang dilakukan adalah menggunakan penelitian kuantitatif dan juga lokasi dan kelas penelitian juga berbeda.

2. Penelitian yang ditulis oleh Retno Septiya Anggraini tahun 2019 yang berjudul “ Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Mata Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD/MI” penelitian jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Tahun 2019. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase rata-rata

---

<sup>51</sup> Nur Arsi, ” Penerapan Media Pakapin(Papan Kantong Pintar) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 Pada Pembelajaran Tematik di MIS Nurul Yaqin’ , (Skripsi: UIN Sulthan Thaha Islam Saifuddin Jambi, 2020), hlm. 12

93,125% dengan kriteria “ sangat layak” . Hasil validasi ahli media memperoleh presentase rata-rata 93,75% dengan kriteria “ sangat layak” . Hasil validasi dengan praktisi pendidikan memperoleh presentase rata-rata 94,24% dengan kriteria “ sangat layak” . Berdasarkan hasil uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 85,57% dengan kriteria “ sangat layak” dan uji coba kelas besar memperoleh presentase rata-rata 83,63% dengan kriteria “ sangat layak” .<sup>52</sup>

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media papan kantong pintar dan sama-sama meneliti di lembaga madrasah ibtidaiyah dan sama-sama pembelajaran tematik. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada lokasi dan kelas penelitian dan juga metode penelitian.

3. Skripsi yang ditulis oleh Kamaladini tahun 2021 yang berjudul “ Pengembangan Media papan Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tem 2 Pembelajaran 5 di Kelas V Sekolah Dasar” penelitian Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram Tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan diperoleh data bahwa tingkat validitas produk media pembelajaran papan kantong pintar pada materi Energi dan Perubahannya adalah sangat valid dengan rata-rata 97,5% dari ahli materi dan 87,5 dari ahli media.

---

<sup>52</sup> Retno Septiya,” *Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD/MIS*”, (Skripsi:Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, 2019), hlm. 2

Sedangkan tingkat kepraktisan produk adalah sangat praktis dengan rata-rata penilaian dari guru 96,2% dan rata-rata penilaian dari peserta didik sebesar 89%. Sehingga media dapat digunakan oleh peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran.<sup>53</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media Papan Kantong Pintar dan sama-sama pembelajaran tematik dan sama-sama di kelas V. Namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini meneliti di Sekolah Dasar sedangkan penelitian yang akan dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah dan penelitian ini pengembangan atau penelitian R & D sedangkan penelitian yang akan datang pengaruh yaitu menggunakan penelitian kuantitatif.

4. Penelitian yang ditulis oleh Rahma Isnaini tahun 2021 yang berjudul “ Pengembangan Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Gajah” penelitian Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Thaha Syaifuddin Jambi Tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, pengembangan media dilakukan pra observasi terlebih dahulu kemudian melakukan observasi ke sekolah dan setelah itu mulai mengembangkan media yang dibuat. Dimana media Pakapindo ini mendapatkan presentase skor ahli desain sebesar 90,7%, presentase skor

---

<sup>53</sup> Widia Astuti, ” Pengembangan Media Sederhana Papan Kantong Pintar(pakapin) Pada Materi Energi dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar” , (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021), hlm. 70

ahli bahasa sebesar 88%, presentase kor ahli tematik sebesar 89,3%, presentase skor ahli pembelajaran sebesar 88,3%. Desain pengembangan media pembelajaran pakapindo yaitu meliputi model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang mana pembelajaran yang dibahas adalah pembelajaran pada tema 3 subtema 4 pembelajaran 1 yaitu tentang konverensi waktu dan proses pembuatan garam.<sup>54</sup>

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama pembelajaran tematik dan sama-sama meneliti di lembaga madrasah ibtidaiyah. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah medianya penelitian ini menggunakan media PAKAPINDO sedangkan yang akan datang PAKAPIN, penelitian ini jenis penelitian R&D sedangkan yang akan datang yaitu kuantitatif. penelitian ini di kelas III sedangkan yang akan datang kelas V.

### **C. Kerangka Bepikir**

Sugiyono berasumsi bahwa kerangka berpikir itu ialah sebuah konsep suatu teori yang berhubungan dengan beberapa faktor yang sudah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Minat sebagai kecendrungan dalam diri seorang untuk tertarik pada suatu objek. Dalam minat terdapat unsur penting yang berupa rasa tertarik atau senang, perhatian dan keinginan

---

<sup>54</sup> Rahma Isnaini, " *Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Suruh* ), (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Syaifuddin Jambi, 2021), hlm. 68

untuk beraktifitas didalamnya. Jadi seseorang yang mempunyai minat dalam diri seorang tersebut terdapat pemikiran rasa senang terhadap objek yang diminatinya.<sup>55</sup>

Dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang mengeluhkan sistem metode ceramah yang dipakai oleh guru sehingga motivasi belajar siswa itu mengalami penurunan. Hal-hal tersebut terkadang membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun. Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui suatu media. Pesan adalah isi materi pembelajaran. Pesan yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) akan di tranferkan oleh penerima pesan (siswa). Media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas.

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang

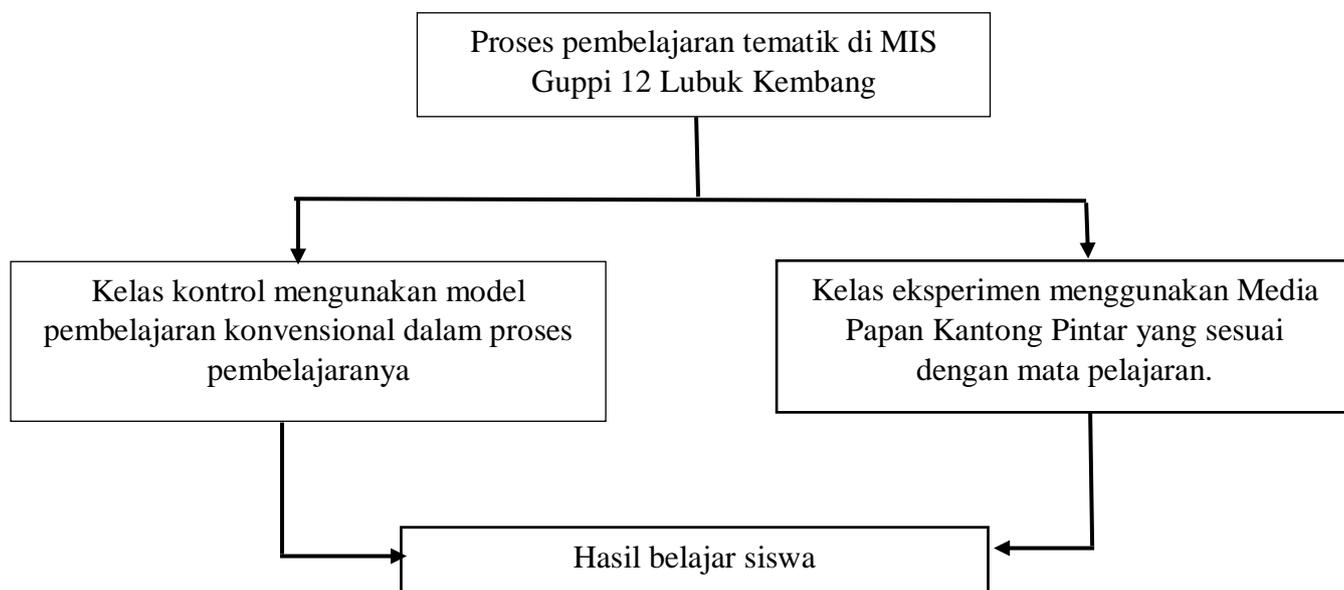
---

<sup>55</sup> Slameto, *Belajar & Faktor-faktor Mempengaruhi*, (Jakarta: Renika Cipta, 2010), hlm.

akan disampaikan. Seorang pendidik diuntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media.

Dalam kenyataan pemanfaatan media pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya pendidik dalam penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media Papan Kantong Pintar diharapkan dapat memberikan pesan mengenai materi yang disampaikan karena fungsi media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) kepada penerima (peserta didik) dan keuntungan media pembelajaran dapat membuat peserta didik memahami makna dari media Papan Kantong Pintar yang mengulas materi sesuai dengan materi ajar.

Inovasi media Papan Kantong Pintar dilakukan peneliti sebagai alat bantu untuk membuat media menjadi lebih menarik. Konsep dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar media pembelajaran Papan Kantong Pintar berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan kemampuan pemahaman anak kedepannya lebih meningkat dari pada prestasi pemahaman siswa sebelumnya.

**Gambar 2.1** Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis

Menurut pendapat Moh. Nazir dalam bukunya bahwa hipotesis itu ialah keterangan sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diujikan.<sup>56</sup> Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara yang dapat disimpulkan dari permasalahan penelitian, sampai terjawab melalui pembuktian data yang terkumpul.<sup>57</sup>

Hipotesis pada penelitian yang berjudul “ Pengaruh Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang” adalah:

1. Bila  $H_a$  diterima maka adanya pengaruh antara dua variabel tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa apabila  $H_a$  diterima maka terdapat pengaruh

<sup>56</sup> Moh.Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), hlm. 132

<sup>57</sup> Suharsimi Arikunto, *Produser Penelitian Suatu Pengantar Praktis*, (Jakart: Bina Aksara, 2011), hlm. 54

antara media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) pada kelas V untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

2. Bila  $H_0$  tidak diterima maka tidak ada pengaruh antara kedua variabel tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa apabila  $H_0$  tidak diterima maka tidak pengaruh antara media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) pada pembelajaran tematik kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Kuantitatif adalah jenis penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini, dengan metodologi yang diterapkan ialah metode eksperimen. Sementara itu, metode penelitian eksperimen dalam pandangan sugiyono, yaitu dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk memastikan kegiatan penelitian dalam keadaan terkendali serta mencari pengaruh tertentu pada situasi yang berbeda.<sup>58</sup> Penelitian kuantitatif merupakan proses penemuan data pengetahuan berdasarkan data yang bersifat numerik atau angka.<sup>59</sup> Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian ilmiah di mana satu atau lebih variabel independen atau variabel bebas, di manipulasi dan dikontrol, dan pengamatan di lakukan pada variabel dependen atau variabel terikat untuk mengidentifikasi variasi yang disebabkan oleh manipulasi variabel independen.<sup>60</sup>

Pada penelitian ini, jenis yang digunakan yaitu eksperimen, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pre- eksperimental. Karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas dan sampel dipilih secara seluruh. Selanjutnya menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design* sebab dalam rancangan penelitian ini menggunakan satu

---

<sup>58</sup> Sugiyono, *Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2014), hlm. 6

<sup>59</sup> Muhammad Mulyadi, *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya*, Jurnal Studi Komunikasi dan Media, Vol 15, No 1, (2011), hlm. 128-137

<sup>60</sup> A. Eko Setyanto, “Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, VOL. 3, No. 1 (2013), 39.

kelompok subjek. peneliti melakukan uji kemampuan awal (pretest) ke siswa kelas V (lima) MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang yang berjumlah 21 orang terdiri dari 12 laki-laki dan 9 orang perempuan, kemudian tes kemampuan akhir (posttest) setelah diberikan treatment (perlakuan). Siswa kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang merupakan kelas eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang akan di berikan treatment (perlakuan) menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tema 9 subtema 2.

**Tabel 3.1** Desain Penelitian *one group pretest-posttest design*

<i>Pretest</i>	<b>Perlakuan</b>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : Tes awal (pre-test)

X : Perlakuan

O2 : Tes akhir (posttest)

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang. Waktu penelitiannya adalah semester genap terhitung bulan Maret 2023 s/d Mei 2023. Lokasi ini dipilih berdasarkan pengalaman peneliti yang pernah PPL di sana, serta berdasarkan permasalahan yang diteliti oleh peneliti di lokasi tersebut.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan bidang umum yang terdiri dari objek serta subjek, dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti guna dipelajari dan digunakan untuk menarik kesimpulan.<sup>61</sup> Populasi bukan hanya manusia, akan tetapi juga benda alam lainnya. Populasi tidak sekedar jumlah atau skor, subjek atau objek yang di pelajari, akan tetapi mencakup semua sifat atau ciri dari subjek atau objek tertentu.<sup>62</sup>

Populasi yang diperlukan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang pada semester genap. Sampel ini digunakan pada penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V tersebut yang berjumlah 21 orang sebagai kelas eksperimen.

### 2. Sampel Penelitian

Sugiyono berpendapat bahwa sampel itu sendiri adalah suatu bagian dari nilai dan karakteristik populasi. Sampel disini akan menjadi perwakilan dari populasi.<sup>63</sup> Sampel merupakan suatu bagian dari jumlah dan merupakan sifat dari populasi. Apabila jumlah populasinya cukup banyak, maka peneliti tidak dapat mempelajari secara keseluruhan. Misalnya karena kurangnya sumber daya (dana, tenaga dan waktu), maka penelitian dapat memakai sampel dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini cara pengambilan sampel yang dipakai adalah nonprobability sampling,

---

<sup>61</sup> Garaika Darmanah, *Metodologi Penelitian*, (Lampung: CV. Hira Tech, 2019), hlm. 48.

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2012), hlm. 80

<sup>63</sup> Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), hlm. 259

dengan teknik pengambilan sampling yaitu, sampling jenuh karena jumlah populasi kurang dari 30 maka populasi dijadikan sampel semua.

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.<sup>64</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, mengingat jumlah keseluruhan siswa MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang berjumlah 120 siswa. Serta pada penelitian menggunakan eksperimen maka penulis meneliti serta mengambil sampel dikelas V yang keseluruhannya anggota siswa sebanyak 21 orang.

**Tabel 3.2 Jumlah Anggota Sampel kelas eksperimen**

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Keseluruhan
V	12	9	21

*Sumber: Dokumentasi Tata Usaha di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.*

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik berikut ini yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengambil data yang diperlukan untuk penelitian ialah sebagai berikut:

##### **1. Teknik Tes**

Sebuah ujian atau tes terdiri dari sejumlah pertanyaan yang harus dijawab dan pekerjaan yang harus di selesaikan oleh seseorang yang

---

<sup>64</sup> *Ibid.*, hlm. 85

melakukan tes. Tes biasanya dipakai guna untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dengan ujian, guru dengan mudah mengidentifikasi siswa yang telah memahami pelajaran dan yang belum memahami. Hasil ini dapat digunakan untuk melaporkan kepada pemangku kepentingan tertentu tentang kemajuan belajar siswa dan keberhasilan guru. Secara umum, tes subjektif datang dalam dua bentuk: esai dan pilihan ganda.<sup>65</sup> Tes sebagai instrument pengumpulan data adalah serangkaian pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.<sup>66</sup>

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan teknik tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang dalam kurun waktu tertentu. Pada kegiatan ini ujian dilaksanakan sebanyak dua kali. pertama ujian pra perlakuan, kedua ujian pasca perlakuan, menggunakan soal ujian yang sama.

## 2. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen tertulis dan terekam. Arsip, buku harian, kumpulan surat-surat pribadi, kliping dan sebagainya merupakan contoh dokumentasi tertulis. Sedangkan dokumen yang terekam dapat berupa foto, microfon, film, rekaman kaset dan lain sebagainya.<sup>67</sup> Pengumpulan data secara langsung dari lokasi penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik yang

---

<sup>65</sup> Sudaryono, *Pengembangan Istrumen Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Permadamedia Group, 2016), hlm. 63-64

<sup>66</sup> Ismail Nurdin Dan Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm. 200

<sup>67</sup> *Ibid*, hlm. 85

disebut dokumentasi. Dokumentasi ini dapat berbentuk, buku-buku, perlakuan, laporan kegiatan, foto-foto dll.<sup>68</sup> Teknik dokumentasi merupakan alat yang digunakan penulis dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

## **E. Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Tes**

Pada dasarnya, instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan pengukuran dan teori yang mendasari pengukuran tersebut menjadi pertimbangan saat merancang instrument penelitian.<sup>69</sup>

Instrumen ini diterapkan untuk menilai kualitas pemahaman siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 2 kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang serta digunakan untuk mengukur aspek hasil belajar berupa sebuah tes objektif. Tes yang digunakan berupa pretest-posttest. Perancangan soal tersebut berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Soal ujian terdiri atas 25 soal pilihan ganda, dengan 4 kemungkinan jawaban: A, B, C dan D. Ujian ini dilakukan sebanyak dua kali: satu kali sebelum terapi (*pre-test*) dan satu kali setengah perawatan (*post-test*). Untuk setiap siswa dijadikan sampel penelitian. Soal yang dipakai dalam kegiatan tersebut adalah soal yang sama, artinya tidak ada perbedaan pengetahuan dan pemahaman.

---

<sup>68</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Purnamedia Group), hlm. 90

<sup>69</sup> I Komang Sukendra, *Instrumen Penelitian*, (Pontianak: Mahameru Press, 2020), hlm. 1

## F. Definisi Oprasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini ialah suatu atribut yang bisa dikenal sebagai nilai subjek, item, kelompok atau aktivitas yang menunjukkan beberapa variasi yang dipilih oleh peneliti guna dipelajari serta ditarik kesimpulan.<sup>70</sup> Dalam proyek penelitian ini, terdapat dua jenis variable yang berbeda: variabel X dan variable Y.

### 1. Variabel X

Merupakan sebuah variable yang dikenal sebagai independen atau bebas yang bisa mempengaruhi dan memberikan kontribusi serta menjadi sebab timbulnya variable dependen atau terikat (Y), media Papan Kantong Pintar merupakan variable (X) dalam penelitian ini.

### 2. Variabel Y

Istilah “ variable terikat” mengacu pada variable yang dipengaruhi atau dihasilkan dari variabel bebas. Hasil belajar merupakan variabel (Y) dalam penelitian ini.

## G. Uji Instrumen Penelitian

Pada dasarnya, instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan pengukuran dan teori yang mendasari pengukuran tersebut menjadi pertimbangan saat merancang instrument penelitian.<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Jakarta: Purnamedia Group), hlm. 57

<sup>71</sup> I Komang Sukendra, *Instrument Penelitian*, (Pontianak: Mahameru Press, 2020), hlm. 1

## 1. Validitas Isi

Validitas yang dicapai setelah menelaah, meneliti atau mengevaluasi informasi dalam tes hasil belajar disebut validitas isi. Validitas ini merupakan nilai tes itu sendiri, kegunaan isi tes sebagai alat ukur untuk mengukur hasil belajar atau sejauh mana hasil belajar hasil belajar ujian prestasi belajar tersebut. Hasil belajar siswa, isinya dapat di ukur terhadap keseluruhan materi atau materi pelajaran yang akan di pelajari.<sup>72</sup>

## 2. Uji Tes/ Soal

Tes yang digunakan berupa pretest-posttest. Hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan diukur dengan tes ini. Terdapat total 25 soal pilihan ganda, masing-masing dengan empat pilihan, A, B, C, D. jika siswa menjawab dengan benar, mereka akan menerima skor 1, sedangkan jika mereka menjawab salah, mereka akan menerima skor nol. Tes ini diberikan dalam bentuk tes tertulis.

Dalam hal pengumpulan data, persyaratan instrument harus memenuhi kreteria valid dan reliabel. Pengujian validitas dan realibilitas diperlukan agar instrument dapat memenuhi persyaratan tersebut.

### a. Uji Validitas

Validitas adalah indeks yang menunjukkan apakah alat ukur benar-benar mengukur apa yang diukur atau menghasilkan hasil yang

---

<sup>72</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Jakarta: Alvabeta CV), hlm. 129

konsisten dengan tujuan pengukuran. <sup>73</sup> teknik korelasi pearson *product moment* digunakan dalam penelitian ini.

Rumus dari teknik *Korelasi Pearson Product Moment*:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara X dan Y

N : banyaknya peserta tes

$\sum XY$  : total perkalian skor item dan total

$\sum X$  : Skor hasil uji coba atau skor yang diperoleh subyek dari seluruh item

$\sum Y$  : total skor atau skor yang di peroleh subyek dari seluruh item

$\sum x^2$  : jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum y^2$  : jumlah kuadrat skor total

Kriteria pendekatan dengan taraf signifikansi 5 % yaitu:

Jika  $r_{xy} >$ , maka soal dinyatakan valid.

Jika  $r_{xy} <$ , maka soal dinyatakan tidak valid

Uji validitas juga dapat dilakukan menggunakan bantuan SPSS 25.

Dengan kriteria pengambilan keputusan jika  $r_{xy} >$  rtabel, maka soal dinyatakan valid dan dapat digunakan.

---

<sup>73</sup> *Ibid*, hlm. 43

Hasil hitung uji validitas soal menggunakan teknik pearson product moment.

**Tabel 3.3** Hasil Uji Validitas

<b>No soal</b>	<b>R tabel</b>	<b>Rhitung</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,361	0,612	Valid
2	0,361	0,628	Valid
3	0,361	0,468	Valid
4	0,361	0,440	Valid
5	0,361	0,394	Valid
6	0,361	0,460	Valid
7	0,361	0,578	Valid
8	0,361	0,665	Valid
9	0,361	0,675	Valid
10	0,361	0,500	Valid
11	0,361	0,596	Valid
12	0,361	0,470	Valid
13	0,361	0,502	Valid
14	0,361	0,591	Valid
15	0,361	0,429	Valid
16	0,361	0,534	Valid
17	0,361	0,562	Valid
18	0,361	0,451	Valid
19	0,361	0,566	Valid
20	0,361	0,442	Valid
21	0,361	0,408	Valid
22	0,361	0,573	Valid
23	0,361	0,386	Valid

24	0,361	0,385	Valid
25	0,361	0,806	Valid

**Tabel 3.4 Hasil Hitung Uji Validitas**

No	Kriteria	Nomor soal	Jumlah soal
1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	25
2.	Tidak valid	-	0
Jumlah			25

Uji validitas dilakukan pada siswa kelas V di SD 76 Rejang lebong yang berjumlah 30 siswa. Hasil uji validitas diatas, dapat diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (sig. 0,05). Untuk menentukan  $r$  tabel dapat dilihat pada tabel  $r$  product moment dengan jumlah data ( $N$ ) = 30, Berdasarkan tabel  $r$  product moment pada signifikasi 5 % diketahui  $r$  tabel sebesar 0,361 sehingga: Jika hasil  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka soal dinyatakan valid.

Jika hasil  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka soal dinyatakan tidak valid.

Dari 25 item soal, 25 dinyatakan valid.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas ialah ketepatannya dari suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran. Karena data hanya dapat dipercaya jika konsisten, sebuah instrument penelitian dikatakan reliabel jika dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten.

Teknik kuder Richardson, juga di kenal sebagai KR, adalah salah satu yang digunakan pada penelitian ini. Instrumen yang hanya

memiliki satu jawaban yang benar adalah instrumen yang dapat di uji reliabilitasnya dengan KR, KR 20 dan KR 21 adalah rumus KR yang sering digunakan.

Untuk menggunakan rumus tersebut, persyaratan instrumen tertentu harus dipenuhi untuk kedua teknik KR. Rumus KR 20 digunakan untuk mengevaluasi reliabilitas instrumen jika tidak dapat dijamin bahwa setiap pertanyaan memiliki tingkat kesungkararan yang sama.

Berikut ini disajikan rumus KR 20.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

$r_i$  = reliabilitas internal instrumen

$k$  = jumlah item soal dalam instrumen

$p_i$  = proporsi banyaknya subjek yang menjawab setiap item soal

$q_i$  = 1- $p_i$

$S_t^2$  = varians total

Rumus varian total  $\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n}$ , dengan  $x$  adalah nilai setiap soal,  $\bar{x}$  adalah

semua nilai rata-rata, dan  $n$  adalah jumlah responden.

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas

KR lebih dari 0,70 ( $r_i > 0,70$ ).

Dalam uji reliabilitas, dilakukan dengan bantuan MS.Exel. didapatkan hasil:

**Tabel 3.5 Hasil Hitung Uji Realibilitas**

Reliabilitas	
Kuder Richardson (KR)	Item Soal
0,755209	30

Hasil uji reliabilitas diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai KR sebesar 0,755209 dari 30 item soal. Karena nilai  $KR > 0,70$  atau  $0,755209 > 0,70$ , sehingga item dari soal dikatakan reliabel.

**c. Tingkat kesukaran**

Tingkat kesukaran artinya memiliki keseimbangan antara butir soal sukar, sedang, dan mudah.<sup>74</sup> menggunakan rumus.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Adapun koefisien tingkat kesukaran dibedakan atas:

Antara 0,01 sampai dengan 0,03 : Sukar

Antara 0,30 sampai dengan 0,70 : sedang

Antara 0,70 sampai dengan 1.00 : mudah

---

<sup>74</sup> Nani Hanifah, “ *Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi*” , Sosio E-Kons, Vol.6, No. 1 (2014), hlm. 43

**Tabel 3.6** Hasil Tingkat Kesukaran

<b>No soal</b>	<b>Mean</b>	<b>Kategori</b>
1	63	Sedang
2	60	Sedang
3	67	Sedang
4	43	Sedang
5	67	Sedang
6	57	Sedang
7	60	Sedang
8	47	Sedang
9	50	Sedang
10	67	Sedang
11	57	Sedang
12	57	Sedang
13	53	Sedang
14	57	Sedang
15	47	Sedang
16	60	Sedang
17	47	Sedang
18	57	Sedang
19	67	Sedang
20	60	Sedang
21	50	Sedang
22	43	Sedang
23	60	Sedang
24	87	Mudah
25	50	Sedang

**Tabel 3.7 Tingkat Kesukaran**

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>
Sukar	0
Sedang	24
Mudah	1

Dari jumlah seluruh 25 item soal, taraf kesukaran tiap butir soal, adapun hasilnya 0 kategori sukar, 24 butir soal kategori sedang dan 1 butir soal kategori mudah.

**d. Daya pembeda**

Kemampuan soal untuk membedakan antara kelompok peserta tes yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah disebut juga daya pembeda soal.<sup>75</sup> adapun rumus daya pembeda sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

DP : Indeks daya pembeda

BA : banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA : Banyaknya peserta tes kelompok atas, dan

---

<sup>75</sup> *Ibid*, hlm. 47

JB : banyaknya peserta tes kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda dibedakan atas :

< 0,00 (negatif) : tidak baik ( soal di buang)

Antara 0.00 sampai dengan 0.20 : jelek

Antara 0.20 sampai dengan 0.40 : cukup

Antara 0.40 sampai dengan 0.70 : baik

Antara 0.70 sampai dengan 1.00 : baik sekali

**Tabel 3.8** Hasil Daya Pembeda

No soal	Hasil pembeda soal	Kategori
1	0,66	Baik
2	0,63	Baik
3	0,41	Baik
4	0,38	Cukup
5	0,65	Baik
6	0,60	Baik
7	0,51	Baik
8	0,65	Baik
9	0,77	Baik sekali
10	0,64	Baik
11	0,51	Baik
12	0,60	Baik
13	0,54	Baik
14	0,73	Baik sekali
15	0,31	Cukup
16	0,75	Baik sekali
17	0,72	Baik sekali

18	0,60	Baik
19	0,65	Baik
20	0,33	Cukup
21	0,70	Baik
22	0,71	Baik sekali
23	0,61	Baik
24	0,40	Cukup
25	0,48	Baik

**Tabel 3.9 Hasil Hitung Daya Pembeda**

<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah</b>
Tidak baik	0
Jelek	0
Cukup	4
Baik	16
Baik sekali	5

Dari jumlah seluruh 25 item soal, daya pembeda tiap butir soal, adapun hasilnya 0 butir soal kategori tidak baik, 0 butir soal kategori jelek, 4 butir soal kategori cukup, 16 butir soal kategori baik dan 5 butir soal kategori baik sekali.

## **H. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Persyaratan**

#### **a. Uji Normalitas**

Tes normalitas adalah tes yang dijalankan sebelum analisis data. Tujuan dari uji normalitas ialah untuk menentukan data yang benar atau layak untuk menunjukkan apakah data tersebut formal atau tidak. Uji ini

dapat dilihat dengan perolehan hasil *pretest* serta *posttest*.<sup>76</sup> Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi uji normalitas dalam penelitian ini. Hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji *shapiro Wilk* untuk pengujian ini. Dengan ketentuan sebagai berikut, uji *shapiro Wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika  $P\text{value} > 0,05$ , dan distribusi tidak normal jika  $P\text{value} < 0,05$ . Dalam hal ini, uji *shapiro Wilk* dan SPSS 25 digunakan untuk pengujian normalitas

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^n a_i (X_{n-i+1} - X_i)^2], \text{ dengan } D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan:

$T^3$  : uji *shapiro wilk*

$a_i$  : koefisien uji *shapiro wilk*

$X_{n-i+}$  : data ke  $n-i+1$

$X_i$  : data ke  $i$

$\bar{X}$  : rata – rata data

Kriteria Penguji:

$x^2$  hitung  $\leq x^2$  tabel Maka data berdistribusi normal, jika

$x^2$  hitung  $\geq x^2$  Data berdistribusi tidak normal.

---

<sup>76</sup> V.Wiratna Sujarweni. *Spss Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hlm. 52

Program *statistical package for social (SPSS) Versi 25* digunakan penulis untuk mengolah data menggunakan standar berikut: data terdistribusi secara teratur jika tingkat signifikansinya lebih besar dari 0,05 dan sebaliknya.

b. Uji homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk menilai apakah nilai *ptetest* dan *posttest* berdistribusi homogen atau tidak dan dapat juga dilakukan uji varian atau uji F dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

Keterangan:

F : Nilai F hitung

$S_1^2$  : Nilai Varian Terbesar

$S_2^2$  : Nilai Varian Terkecil

Kriteria Pengujian:

Apabila  $F_{hitung} \geq$  dari  $F_{tabel}$ , artinya tidak homogen

Apabila  $F_{hitung} \leq$  dari  $F_{tabel}$ , berarti homogeny

Program *statistical package for social sciences (SPSS) versi.25* digunakan peneliti untuk mengolah data, kriteria berikut ini digunakan untuk menilai keseragaman atau kesamaan data: data homogeny jika nilai signifikansinya lebih besar atau sama dengan

0,05 dan data dikatakan tidak homogeny jika nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan *paired sampel t test*, digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hipotesis alternatif atau  $H_a$  yang diajukan adalah “ terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi perlakuan atau pretest (belum menerapkan pembelajaran tematik menggunakan PAKAPIN) dan setelah diberi perlakuan posttest (telah menerapkan pembelajaran tematik menggunakan PAKAPIN)”, Dalam penelitian ini untuk uji hipotesis peneliti menggunakan program SPSS versi 25 dengan *paired sampel t test*.

Pengujian den:gan *paired sampel t test*, dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}, SD = \sqrt{var}, \quad var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan :

t : nilai t hitung

$\bar{D}$  : rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n : jumlah sampel<sup>77</sup>

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel t test* berdasarkan nilai signifikansi(sig.) hasil *output* SPSS.

a) Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

b) Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak.

$H_0$  : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi perlakuan atau pretest (belum menerapkan pembelajaran tematik menggunakan PAKAPIN) dan setelah diberi perlakuan atau posttest (telah menerapkan pembelajaran tematik menggunakan PAKAPIN).

$H_a$  : terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi perlakuan atau pretest (belum menerapkan pembelajaran tematik menggunakan media PAKAPIN) dan setelah diberi perlakuan atau posttest (telah menerapkan pembelajaran tematik menggunakan media PAKAPIN).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Kondisi Objek Lokasi Penelitian

##### 1. Profil sekolah

###### a. Profil MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

Sejarah singkat berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Swasta Guppi 12 Lubuk Kembang Sekolah ini lahir dari sejarah yang sangat panjang. Mulanya sekolah ini diwakafkan oleh seorang warga Lubuk Kembang yang bernama “ H. Usuf bin H.Alim (Alm)” karena pada zaman dahulu sekitar tahun 1960-an Desa Lubuk Kembang belum ada lembaga pendidikan oleh karena itu pada zaman dahulu masyarakat menyekolahkan anaknya sebagian di MIN 01 Desa Curup, sebagian warga yang kurang mampu menyekolahkan anaknya keluar maka mereka membuat sistem belajar yang sederhana dan lembaga pengajarnya diambil dari desa itu sendiri yang sudah selesai sekolah diluar dan ilmunya dapat diandalkan.<sup>78</sup>

Singkat cerita sekitar tahun 1970-an sekolah ini beransur-ansur dibangun dengan layak dengan fasilitas yang sudah cukup memadai seperti papan tulis, meja, bangku, dan perlengkapan lainnya, semua ini berupa bantuan pemerintah. Gagasan pendirian sekolah ini memperoleh sambutan hangat dan semangat dari seluruh masyarakat

---

<sup>78</sup> Ira Aruna Arani. Wawancara

Lubuk Kembang dengan dukungan dari masyarakat sekolah ini bisa berdiri dengan baik walaupun masih menyandang status swasta dan dari tahun ke tahun sekolah ini menjadi lebih baik hingga sekarang ini.

Sejak berdirinya MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang ini, telah sebelas kali melakukan pergantian pemimpin dari sepanjang sejarah tokoh-tokoh yang pernah memimpin di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang Curup Utara sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Nama-nama Kepemimpinan MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

<b>No</b>	<b>Periode Jabatan</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>
1.	1967-1975	Usman Ali Bin Qobri	Kepala Sekolah
2.	1975-1995	M. Sabrani	Kepala Sekolah
3.	1995-2005	M. Johan	Kepala Sekolah
4.	2004-2005	Awal Asri	Kepala Sekolah
5.	2005-2007	Rudi Ashari	Kepala Sekolah
6.	2007-2008	M. Tamrin	Kepala Sekolah
7.	2008-2013	Nurlelawati S.Ag	Kepala Sekolah
8.	2013-2019	Atin Sugiarti,S.Pd.I.M.Pd	Kepala Sekolah
9.	Januari-juli 2020	Jumadi,S.Pd.I	Kepala Sekolah
10.	Agustus-oktober 2020	Atin Sugiarti,S.Pd.I.M.Pd	Kepala Sekolah
11.	Oktober 2020-sekarang	Ira Aruna Irani S.Pd.I	Kepala Sekolah

Dari table di atas terdapat 10 kepala yang sudah menjabat dan terdapat 1 yang sekarang penerus atau yang sedang menjabat yaitu Ira Aruna Irani S.Pd di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang sekarang masa jabatan pergantian kepala sekolah itu 2 tahun sekali tergantung kesepakatan pemerintah kementerian Agama Rejang Lebong.

## 2. Visi dan Misi

### a. MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

#### 1) Visi

Menuju sekolah yang berprestasi dan berkualitas,berahlak mulia berdasarkan iman dan takwa.

#### 2) Misi

- a) Menerapkan pola pendidikan yang islami dalam seluruh rangkaian belajar mengajar.
- b) Mendidik dan mengajar dengan metode keteladanan
- c) Menerapkan kepada siswa dan guru kedisiplinan dalam PBM
- d) Menciptakan sumber daya insan yang bermutu dalam bidang IPTEK dan IMTAQ.
- e) Mengikuti perlombaan yang diselenggarakan baik umum maupun agama.

#### 3) Tujuan

Tujuan pendidikan meletakkan dasar kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

*Sumber: Dokumentasi MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang*

### 3. Keadaan tenaga guru dan data siswa

#### a. MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

Tenaga guru dan pegawai merupakan salah satu komponen yang sangat penting dan menentukan bagi kelancaran proses pendidikan di sekolah. MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang sistem organisasinya telah terkoordinir dengan baik. Hal ini di tandai dengan adanya kepala sekolah, wali kelas, tenaga guru dan sebagainya.

**Tabel 4.2**  
**Keadaan Guru MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

No	Nama/NIP	L/P	Golongan	Ijazah	Jabatan
1.	Ira Aruna Irani SP.d.I	P	III/B	S1	KaMad
2.	Lestari SP.d.I NIP. 198583132014122003	P	III/A	S1	Guru
3.	Sutini S.Pd.I NIP. 196912062005012001	P	III/B	S1	Guru
4.	Gusrianty NIP . 196512122005012001	P	III/B	S1	Guru
5.	Wahyu pranata S.Pd.I	L	-	S1	Guru
6.	Pipin Kresnawati S.Pd.I	P	-	S1	Guru
7.	Eva Balkis S.Pd.I	P	-	S1	Guru
8.	Wulandari S.Pd.I	P	-	S1	Guru
9.	Feri Irawan S.Pd.I	L	-	S1	Guru
10.	Adelia Wulan M.S.Pd.I	P	-	S1	Oprator
11.	Endah Kartika S.Pd	P	-	S1	Guru
12.	Rici Puspita S.Pd.I	P	-	S1	Guru
13.	Rafita Alpatihati S.Pd.I	P	-	S1	Guru
14	Denny Hariyani,S.Pd.I	P	-	S1	Guru

*Sumber: Dokumentasi MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang*

Berdasarkan table di atas terdapat 1 kamad yaitu Ira Aruna Irani S.Pd.I, 3 ASN dan 10 guru honorer yang bertugas di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang yang terdiri dari 3 laki-laki dan 11 perempuan.

**Tabel 4.3**  
**Data Siswa/I MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

<b>Kelas</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah siswa</b>
I	13	13	26
II	04	13	17
III	13	9	22
IV	7	11	18
V	12	9	21
VI	11	5	16
Jumlah	60	60	120

*Sumber: Dokumentasi MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang*

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bawah pada MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang terdapat 120 siswa yang masing-masing memiliki 1 kelas yaitu kelas 1 yang berjumlah 26 siswa, kelas 2 yang berjumlah 17, kelas 3 yang berjumlah 22 siswa kelas 4 yang berjumlah 18 siswa, kelas 5 yang berjumlah 21 siswa dan kelas 6 yang berjumlah 16 siswa.

## **B. Hasil Penelitian**

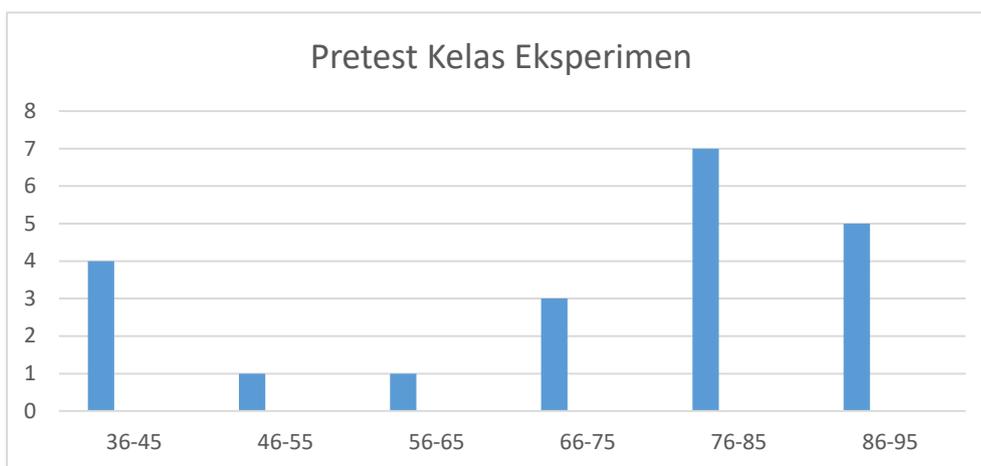
### **1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tematik**

#### **a. Pretest kelas eksperimen**

Sebelum menerima perlakuan, siswa kelas eksperimen menyelesaikan pretest dengan 25 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Pada kelas eksperimen dengan menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tema 9 subtema 6.

**Tabel 4.4** Nilai Siswa Pretest Kelas Ekperimen

Kelas eksperimen		
no	Nama siswa	Nilai prettes
1	AND	52
2	AN	92
3	AA	76
4	AAH	88
5	AF	72
6	AR	76
7	MAF	80
8	MFK	44
9	MHAF	88
10	MR	40
11	NAB	84
12	RAFP	68
13	RPM	36
14	RPS	88
15	RA	60
16	SAQ	84
17	PNS	80
18	ZS	84
19	S	60
20	NAA	32
21	MY	88
Rata-rata		70.67

**Grafik 4. 1** Pretes Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.11 dan grafik 4.3 maka didapatkan hasil nilai terendah dan nilai tertinggi pada nilai pretest kelas eksperimen sebagai berikut:

**Tabel 4. 5** Hasil Pretest Kelas Eksperimen

<b>Jumlah Siswa</b>	<b>21</b>
Rata-rata	70.67
Median	76.00
Modus	88
Standar deviasi	18.125
Varians	328.533
Rentang	56
Nilai minimum	36
Nilai maksimum	92

Diperoleh nilai pretest pada kelas eksperimen dengan nilai terendah 36 sebanyak 19% dan nilai tertinggi 92 sebanyak 24 % dengan nilai rata-rata 70.67, sehingga hanya 15 siswa yang mencapai KKM dan 6 siswa lainnya tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan disekolah yaitu 70.

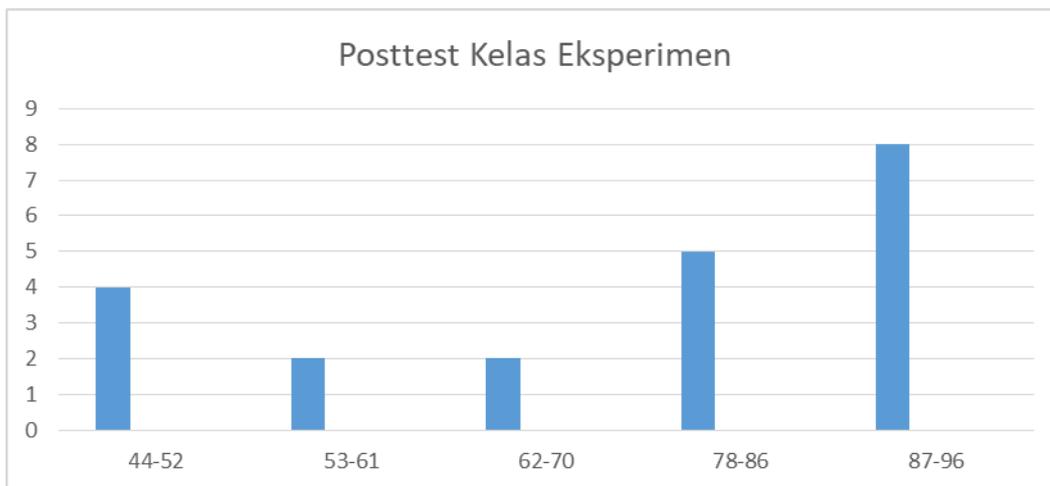
## 2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tematik

### b. Posttest kelas eksperimen

Setelah menerima perlakuan, siswa kelas eksperimen mengikuti posttest yang terdiri dari 25 soal untuk menilai kemampuan akhir mereka. Setelah mengetahui kemampuan akhir masing-masing siswa. Pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 6 pembelajaran 4.

**Tabel 4.6** Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen		
no	Nama siswa	Nilai posttes
1	AND	56
2	AN	96
3	AA	80
4	AAH	92
5	AF	76
6	AR	80
7	MAF	84
8	MFK	48
9	MHAF	92
10	MR	44
11	NAB	88
12	RAFP	72
13	RPM	40
14	RPS	92
15	RA	64
16	SAQ	88
17	PNS	84
18	ZS	88
19	S	68
20	NAA	36
21	MY	92
Rata-rata		75.24



**Grafik 4. 2** Posttes Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.13 dan grafik 4.4 maka didapatkan hasil nilai terendah dan nilai tertinggi pada nilai posttest kelas eksperimen sebagai berikut:

**Tabel 4.7** Hasil Posttest Kelas Eksperimen

<b>Jumlah Siswa</b>	<b>21</b>
Rata-rata	75.24
Median	80
Modus	92
Standar deviasi	17.326
Varians	300.190
Rentang	52
Nilai minimum	44
Nilai maksimum	96

Tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan PAKAPIN sebagai media pembelajaran, diperoleh nilai posttest pada kelas eksperimen dengan nilai terendah 44 sebanyak 19% dan nilai tertinggi 96 sebanyak 38% dengan nilai rata-rata 75.24, sehingga hanya 14 siswa yang mencapai KKM dan 7 siswa lainnya tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan disekolah yaitu 70.

Pada kelas eksperimen dengan menggunakan PAKAPIN sebagai media pembelajaran, di peroleh rata-rata posttest 75,24, dengan nilai minimum 44 dan nilai maksimum 96. Pengaruh media PAKAPIN terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik

Untuk mengetahui pengaruh media PAKAPIN terhadap hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas V, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

### **3. Pengujian Prasyarat dan Pengujian Hipotesis**

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

#### **a. Uji Normalitas**

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil pretest dan posttest merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji shapiro wilk untuk pengujian ini.

Dengan ketentuan sebagai berikut, uji shapiro wilk menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika signifikansi  $>0,05$ , sedangkan distribusi tidak normal jika signifikansi  $<0,05$ . Dalam hal ini, SPSS 25 digunakan untuk pengujian normalitas.

**Tabel 4.8** Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

		Shapiro-Wilk <sup>a</sup>	
		df	Sig.
Hasil belajar siswa	pre-test eksperimen	21	.013
	post-test eksperimen	21	.010
	pre-test control	21	.247
	post-test control	21	.105

Berdasarkan hasil uji normalitas tabel diatas yang dilihat data tabel shapiro-wilk, diketahui nilai signifikasi dari pretest-posttest kelas eksperimen, nilai signifikasinya  $> 0,005$ . Begitu pula nilai signifikasi kelas kontrol dari pretest-posttest, nilai signifikansi  $>$  dari  $0,005$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kedua kelompok berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Tujuan dari uji homogenitas varians adalah untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Signifikansi dari hasil posttest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diperiksa. Ketentuan program SPSS versi 25 digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini.

Jika nilai sig.  $< 0,05$ , maka hipotesis yang menyatakan bahwa varian kelas kontrol dan kelas eksperimen di tolak. Hal ini menunjukkan

bahwa hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang tidak homogen.

Jika nilai sig.  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen.

**Tabel 4.9** Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	3.143	1	40	.084
	Based on Median	1.441	1	40	.237
	Based on Median and with adjusted df	1.441	1	34.191	.238
	Based on trimmed mean	2.802	1	40	.102

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai sig. *Based On Mean* untuk varian hasil belajar tematik tema 9 subtema 6 adalah sebesar 0,084. Karena nilai sig.  $0,084 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar posttest tematik tema 9 subtema 6 pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

### c. Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, *uji paired sampel t test* digunakan untuk pengujian hipotesis.

Hipotesis di uji dengan membandingkan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen untuk mengetahui apakah penggunaan media PAKAPIN dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak. Nilai signifikansi (sig.) menjadi dasar pedoman pengambilan keputusan uji *Paired sampel t test* dari hasil SPSS versi 25.

Jika nilai sig 2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima.

Jika nilai sig 2-tailed )  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Tabel 4.10** Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test					
		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pre-test - post-test	-3.70093	-10.954	20	.000

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,005$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajara menggunakan PAKAPIN dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk kembang.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tematik di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

Sebagai seorang guru, tidak hanya mampu dalam menyampaikan materi dengan baik, tetapi guru harus mampu menumbuhkan minat kepada siswanya, ketika minat itu sudah tumbuh pada diri siswa maka minat inilah yang akan menentukan keberhasilan pada siswa dalam proses pembelajaran.<sup>79</sup> Pada saat pelaksanaan pembelajaran peserta didik diberikan pretest (tes awal/pemberian soal pertama), dimana kegiatan ini dilakukan sebelum tenaga pendidik memberikan perlakuan yaitu penggunaan media PAKAPIN, kegiatan bertujuan guna mengetahui batas kemampuan awal peserta didik sebelum di berikan perlakuan. Dimana dalam kegiatan pretest peserta didik mendapatkan jumlah nilai rata-rata keseluruhan sebesar 70,67. Dengan didapatkan nilai terendah sebesar 36 dan nilai tertinggi sebesar 92.

#### **2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media PAKAPIN pada pembelajaran tematik di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

Setelah mengetahui kemampuan awal murid dengan diberikan pretest, tahap selanjutnya yaitu dengan memberikan perlakuan (menggunakan media PAKAPIN), menggunakan media PAKAPIN tersebut dilakukan dengan cara yaitu, sebagai berikut:

---

<sup>79</sup> Bukhari Alma. 2010. *Guru Professional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

a. Mempersiapkan media yang akan di gunakan

Sebelum pembelajaran dimulai /perlakuan dimulai, tenaga pendidik harus menyiapkan media yang dibutuhkan disaat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media tersebut dipersiapkan sebelum kelas dimulai dan tenaga pendidik harus memastikan media tersebut dalam keadaan baik, agar disaat kegiatan berlangsung tidak dapat kekurangan apapun yang dapat menyebabkan penggunaan media PAKAPIN tidak sesuai dengan rancangan awal.

b. Mempersiapkan kesiapan peserta didik

Setelah mempersiapkan media yang akan digunakan, tahap selanjutnya ialah tenaga pendidik memperhatikan posisi duduk anak agar mereka lebih nyaman disaat pembelajaran berlangsung. Kemudian tenaga pendidik terlebih dahulu menyampaikan materi apa yang akan dipelajari yaitu tema 9 subtema 6 materi kegiatan ekonomi. Dan juga tenaga pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan bagaimana teknis pembelajaran.

c. Menjelaskan media PAKAPIN

Di saat Tenaga pendidik akan menjelaskan materi dengan menggunakan media PAKAPIN tersebut, tenaga pendidik mengintruksikan terlebih dahulu kepada peserta didik untuk memperhatikan dengan seksama. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media PAKAPIN ini berkaitan dengan indera penglihatan dan juga indera pendengaran sehingga dapat menefektifkan kemampuan

alat indra peserta didik, dan peserta didik dengan mudah menangkap semua materi yang dijelaskan menggunakan media PAKAPIN. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik, karena didalam media tersebut terdapat kantong-kantong warna warni. Dimana hal tersebut diharapkan mampu memberikan satu kemajuan dalam mencapai hasil belajar peserta didik.

d. Tindak lanjut

Setelah menjelaskan media, tenaga pendidik selanjutnya bertanya atau meminta peserta didik untuk bertanya apa yang mau di tanyakan mengenai materi yang telah disampaikan dengan menggunakan media PAKAPIN. Kemudian tenaga pendidik meminta peserta didik untuk mengambil gulungan-gulungan kertas yang ada di kantong pintar untuk menjawab pertanyaan.

Setelah diberikan perlakuan maka selanjutnya diberikan posttest (tes akhir) yang mana dalam tes terakhir ini tenaga pendidik memberikan soal yang sama persis dengab pretest awal, diketahui hasil nilai posttest peserta mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dengan nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah 44.

**3. Pengaruh media PAKAPIN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tematik di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

Penelitian ini menunjukkan bahwa media PAKAPIN berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik di kelas V MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang. Penelitian ini sesuai dengan

penelitian yang dilakukan oleh Rahman, yang menunjukkan adanya pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 6 yang menggunakan media PAKAPIN.

Antusiasme siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan memilih media pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan. Penilaian guru terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hal ini, siswa umumnya memahami atau mengerti apa yang disampaikan oleh guru jika nilai tes hasil belajar mereka tinggi atau meningkat.

Kemp dan Dayton mengatakan bahwa, secara umum, peran media dalam proses pembelajaran adalah memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. Namun secara lebih spesifik ada beberapa keuntungan media yang lebih mendalam, seperti beberapa keuntungan media untuk pembelajaran berikut ini. Media memungkinkan terjadinya proses belajar kapan saja dimana saja, dapat membantu peserta didik mengembangkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, dapat menggeser peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif, serta dapat disampaikan secara konsisten. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih jelas. Terlibat dalam lebih banyak percakapan efisiensi energi dan waktu.<sup>80</sup>

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis *paired sampel t test, pretest posttest* pada kelas eksperimen, diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,005$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan

---

<sup>80</sup> Irjus Indrawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020), hlm. 67

bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, yang artinya ada pengaruh media pembelajaran menggunakan PAKAPIN dalam meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh ashimatul wardah al mawaddah pada tahun 2021, yang menghasilkan kesimpulan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran PAKAPIN adalah 70,67 dengan nilai minimum 36 dan nilai maksimum 92. Peneliti kemudian memberikan soal *posttest* untuk mengetahui apakah media pembelajaran PAKAPIN berpengaruh. Soal tersebut menghasilkan nilai rata-rata 75,24 dengan nilai minimum 44 dan nilai maksimum 96. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh ketika media pembelajaran PAKAPIN digunakan pada mata pelajaran tematik.

Memanfaatkan PAKAPIN sebagai media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengatasi masalah media pembelajaran tradisional dalam pembelajaran tematik agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena media pembelajaran yang dihasilkan menawarkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menghibur. Dan dengan menggunakan PAKAPIN sebagai media pembelajaran juga dapat melatih anak agar rajin membaca dan melatih anak untuk berani maju ke depan kelas. Dan apabila siswa jenuh atau bosan ketika belajar menggunakan buku, siswa dapat menggunakan media PAKAPIN. Dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa metode ceramah dan media PAKAPIN tidak berada dalam satu tingkatan yang sama yaitu sebagai

media yang dapat didengar dan dapat dilihat oleh siswa. Oleh karena itu, media PAKAPIN lebih memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Maka melalui berbagai pemaparan hasil penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran PAKAPIN berpengaruh tidak signifikan terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk kembang, karena pada media PAKAPIN membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru jika dibandingkan metode konvensional seperti ceramah dan papan tulis.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah di peroleh memberikan kesimpulan bahwa:

1. Dilihat dari rata-rata pretest-posttest siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan dengan media PAKAPIN sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa, yang awalnya mungkin siswa hanya mengetahui (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3), setelah diberikan perlakuan siswa dapat menganalisis (C4) serta merangkum (C5) serta mengevaluasi (C6).
2. Hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan PAKAPIN sebagai media pembelajarannya, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung, dan diperoleh rata-rata posttest 75,24 dengan nilai minimum 44 dan maksimum 96.. Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa pembelajaran menggunakan media PAKAPIN dalam proses pembelajaran memiliki hasil yang lebih baik.
3. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis *paired sampel t test*, pretest posttest pada kelas eksperimen, diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,005$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya

ada pengaruh media PAKAPIN (variabel X) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

## **B. SARAN**

### **1. Bagi Guru**

Guru dapat memakai media PAKAPIN untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Mungkin bisa sesekali menerapkan media interaktif, agar para siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hal-hal yang baru.

### **2. Bagi Siswa**

Siswa hendaknya aktif mengikuti proses pembelajaran dan berusaha meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

Siswa diharapkan lebih semangat lagi belajarnya, lebih sering lagi menjelajahi hal-hal baru karena pengetahuan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.

### **3. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, terutama dalam kajian mengenai pengaruh media PAKAPIN untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V. Dan diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka.
- Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: CV. Rajawali Press, 2011.
- Astuti, Widia. 2021.” *Pengembangan Media Sederhana Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Pada Materi Energi dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar*”. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Ashimatul Wardah Al Mawaddah. “ *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di Sekolah Dasar*”. Jurnal Basicedu. VOL. 5. No. 5(2021), 3109-3116
- Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: GP Press, 2010.
- Darmanah, *Garaika, Metodologi Penelitian*, Lampung:CV. Hira Tech, 2019.
- Daryanto. 2012. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Debag. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam: Jakarta.
- Depdiknas. *UU No 20 Th 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV Ma Karya.
- Desy Fajar Priyayi, Natalia Rosa Keliat and Susanti Pudji Hastuti. 2018. ” *The Problems In Learning According To Biology Teacher’ s Senior High School Perspective in Salatiga*” , 2.
- Dewi Novitasari. 2019. “ *Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MIM Hadimulyo*” Skripsi.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajara*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dinas Pendidikan Kota. 2006. *Pembelajaran Tematik di Kelas I, II, III SD dan MI*. Surabaya.
- Djaali. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dyah Tri Wahyuningtyas and Raddin Nur Shinta. 2017. “*Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 bagi Guru Sekolah Dasar di Sekolah Dasar di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang*”, *Journal Dedikasi*, 1. 4.
- Endang Sri Mureiningsih, “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif*”. *Jurnal Muhammadiyah*, VOL. 7(2014) 214-229
- Farida, Diyan, 2007. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, (Malang: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, Vol 3, No. 2.
- Hanafi, Muhamad. 2019. ” *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Sekolah Dasar*” , *Journal Anatolia*, 4. 2
- Hanifa, Nani, “ *Perbandingan Tingkat Kesugkaran, Daya Pembeda Butir Soal, Dan Realibilitas, Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi*” , *Sosio E-Kons*, Vol. 6, No.1 (2014).
- Isnaini, Rahma. 2021.”*Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Suruh*). Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Syaifuddin Jambi.
- Komang, I Sukendra, *Instrumen Penelitian*, Pontianak :Mahameru Press, 2020.
- M.Noor Rachman Hadjam, “ *Analisis Faktor Eksploratori*” *Journal Psikologi*, 38. 2. 19. 199-214
- Magdalena, Ina. “ *Analisis Penggunaan Jenis-jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder Lii*
- Moh Nazir. 2017. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mubarok, Hasan, dkk. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Dipesantren Ainul Hasan*, *Jurnal Nasional Indonesia*, Vol.1 No. 7.
- Muktahar. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: GP Press.

- Mulyadi, Muhammad. 2011. *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya*, Jurnal Studi Komunikasi dan Media, Vol 15, No 1.
- Ni Made Maha Wardani, dkk. 2018. " *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Dasar-dasar Akuntansi Siswa* " .
- Nuraini, Yuliana dan Sujiono. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nuryadi, dkk, *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta :Gramasurya, 2017.
- Nuzuar. 2012. *Pengantra Ilmu Pendidikan*. Curup: LP2 STAIN CURUP.
- Prayatno, Duwi. 2010. " *Paham Analisis Data dengan SPSS* " . Yogyakarta: MediaKom.
- Prayudi, sahuri and Gunawan. 2017. " *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dengan Pendekatan Metakognitif Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Gerung Tahun Ajaran 2016/107* " , Journal Pendidikan Fisika dan Teknologi, 3. 1
- Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Banjarmasin: Antasari Press, 2011
- Rohani, Ahmad. 2007. " *Media Instruksional Eduktif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persida.
- Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Sanjaya, Wina. 2006. " *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*."
- Sapria. 2007. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Laboratorium PKN UPI.
- Septiya, Retno. 2019. " *Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar)pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD/MIS* " . Skripsi:Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
- Setyanto, A. Eko. " *Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi* " *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 3, No. 1(2013):37-48.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor Mempengaruhi*. Jakarta: Renika Cipta.

- Soemanto, Wastiy. 1998. *Psikologi Pendidikan, Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suarno, Wiji. 2013. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sudaryono. 2016. *Pengembangan Istrumen Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Permamedia Group.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta CV.
- Sugiyono. 2014. *Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, Wowo Kuswana. 2015. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Syaiful, Rahman, Munawar Wahid and T Berman Ega. 2014. “ 137 Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif di SMK” , *Journal of mechanical Engineering Education*, 1. 1
- Usmadi. “ Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)” . *Inovasi Pendidikan*. Vol. 7. No 1 (2020), 50-62
- V.Wiratna Sujarweni. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Vebrianto, Rian and KaMISah Osman. “ *The Effect of Multiple Media Instruction in Improving students’ Science Process Skill and Achievement*’ , *Behavioral Sciencs*, 15 (1011).

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

## Lampiran 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### Tema 9 Subtema 2

Satuan Pendidikan	: MISS GUPPI No. 12 Lubuk Kembang
Kelas/ Semester	: V/2
Tema	: benda-benda di sekitar kita
Subtema	: benda dalam kegiatan ekonomi
Alokasi Waktu	: ...*Jam Pelajaran (JP).

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, teman, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan tetangga.
3. Mengintahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat dan benda yandan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar

##### Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

- 1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.

3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.

### **Bahasa Indonesia**

3.4 Menganalisis informasi yang di sampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.

4.4 Memperagakan Kembali informasi yang di sampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

### **Ilmu pengetahuan alam**

3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (zat tunggal dan campuran).

4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **Ilmu Pengetahuan Sosial**

3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

### **Seni Budaya dan Prakarya**

3.3 Memahami pola lantai dan tari kreasi daerah.

4.3 mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.

## **C. Indikator:**

1. Menjelaskan iklan elektronik.
2. Menjelaskan zat tunggal dan campuran.
3. Menjelaskan iklan televisi.

4. Menjelaskan campuran homogen dan heterogen.
5. Menjelaskan pola lantai tari tradisional.
6. Mengidentifikasi iklan radio.
7. Menjelaskan manfaat persatuan dan kesatuan.
8. Menjelaskan kegiatan ekonomi.
9. Menjelaskan iklan internet.
10. Menjelaskan hidup rukun.
11. Menjelaskan pengelolaan kegiatan ekonomi.
12. Menjelaskan jenis-jenis iklan
13. Menjelaskan zat campuran.
14. Menjelaskan pola lantai tari
15. Menjelaskan iklan kegiatan
16. menjelaskan manfaat hidup rukun.
17. Menjelaskan jenis-jenis pola lantai tari.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat memahami jenis-jenis iklan elektronik.
2. Siswa dapat membedakan zat tunggal dan campuran.
3. Siswa dapat memahami iklan televisi dan manfaatnya.
4. Siswa dapat membedakan campuran homogeny dan heterogen.
5. Sawa dapat mengenal beragam pola lantai.
6. Siswa dapat memahami ciri-ciri iklan radio.
7. Siswa dapat memahami manfaat persatuan dan kesatuan.
8. Sawa dapat mengetahui jenis-jenis kegiatan ekonomi.
9. Siswa dapat memahami ciri-ciri iklan di internet.
10. Siswa dapat memahami pentingnya hidup rukun demi persatuan dan kesatuan.
11. Siswa dapat memahami usaha ekonomi berdasarkan pengolaanya.
12. Siswa dapat memahami macam-macam iklan berdasarkan isinya.
13. Siswa mampu memahami ciri-ciri zat campuran.
14. Siswa dapat memahami macam-macam pola lantai dalam tari.

15. Siswa dapat memahami manfaat iklan kegiatan.
16. Siswa dapat memahami manfaat hidup rukun.
17. Siswa dapat memahami jenis-jenis pola lantai.

#### **E. Materi Ajar**

1. Iklan elektronik.
2. Zat tunggal dan campuran.
3. Iklan televisi.
4. Campuran homogen dan heterogen.
5. Pola lantai tari tradisional.
6. Iklan radio.
7. Manfaat persatuan dan kesatuan.
8. Kegiatan ekonomi.
9. Iklan internet.
10. Hidup rukun.
11. Pengelolaan kegiatan ekonomi.
12. Jenis-jenis iklan.
13. Zat campuran
14. Pola lantai tari.
15. Iklan kegiatan.
16. Manfaat hidup rukun.
17. Jenis pola lantai tari.

**F. Metode Pembelajaran** : Ceramah, PAKAPIN (Papan Kantong Pintar ) dan tanya jawab.

#### **G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

##### **Pembelajaran 1**

1. Pendahuluan: (10 menit).
  - a. Berdoa bersama.
  - b. Mengamati gambar.

2. Kegiatan Inti: (50 menit).

**Mengamati**

Siswa mengamati bacaan tentang iklan televisi.

**Menanya**

Siswa bertanya kepada guru tentang iklan elektronik.

**Mengeksplorasi**

Siswa mencari informasi tentang zat tunggal dan campuran.

**Mengasosiasi**

Siswa dapat menganalisa tentang campuran homogeny dan heterogen.

**Mengomunikasikan**

Cobalah untuk menonton televisi, mendengarkan radio, dan mengakses internet dengan bimbingan orang tuamu! Carilah lima macam iklan yang ada pada masing-masing media tersebut! Tulislah hasil pengamatanmu di buku tugasmu!

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Siswa dan guru melakukan refleksi bersama.
- b. Siswa menulis untuk tugas di rumah.

**Pembelajaran 2**

1. Pendahuluan: (10 menit).

- a. Berdoa bersama.
- b. Mengamati gambar.

2. Kegiatan Inti: (50 menit).

**Mengamati**

Siswa mengamati bacaan tentang iklan media cetak.

**Menanya**

Siswa bertanya kepada guru tentang iklan televisi.

**Mengeksplorasi**

Siswa mencari informasi tentang campuran homogen dan heterogen.

**Mengasosiasi**

Siswa dapat menganalisa pola lantai tari tradisional.

**Mengomunikasikan**

Amatilah salah satu iklan yang ada di televisi! Diskusikan dengan orang tuamu informasi yang terdapat dalam iklan tersebut! Apakah iklan tersebut sudah memenuhi unsur iklan elektronik? Tulislah hasil diskusimu di buku tugasmu!

3. Kegiatan Penutup: (10 menit).
  - a. Siswa dan guru melakukan refleksi bersama.
  - b. Siswa menulis untuk tugas di rumah.

**Pembelajaran 3**

1. Pendahuluan: (10 menit).
  - a. Berdoa bersama.
  - b. Mengamati gambar.
2. Kegiatan Inti: (50 menit).

**Mengamati**

Siswa mengamati bacaan tentang iklan radio.

**Menanya**

Siswa bertanya kepada guru tentang iklan radio.

**Mengeksplorasi**

Siswa mencari informasi tentang manfaat persatuan dan kesatuan.

**Mengasosiasi**

Siswa dapat menganalisa tentang kegiatan ekonomi.

**Mengomunikasikan**

Bersama orang tuamu, lakukan pengamatan terhadap kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat tempat tinggalmu! Tulislah hasil pengamatanmu di buku tugasmu!

4. Kegiatan Penutup (10 menit)
  - a. Siswa dan guru melakukan refleksi bersama.
  - b. Siswa menulis untuk tugas di rumah.

**Pembelajaran 4**

1. Pendahuluan: (10 menit).

- a. Berdoa bersama.
  - b. Mengamati gambar.
2. Kegiatan Inti: (50 menit).

**Mengamati**

Siswa mengamati bacaan tentang iklan media elektronik.

**Menanya**

Siswa bertanya kepada guru tentang iklan internet.

**Mengeksplorasi**

Siswa mencari informasi tentang hidup rukun.

**Mengasosiasi**

Siswa dapat menganalisa tentang pengelolaan kegiatan ekonomi.

**Mengomunikasikan**

Bersama orang tuamu, carilah iklan di internet tentang produk suatu bahan usaha yang di kelola secara kelompok! Deskripsikan informasi yang terdapat di dalam iklan tersebut di buku tugasmu!

3. Kegiatan Penutup: (10 menit).
- a. Siswa dan guru melakukan refleksi bersama.
  - b. Siswa menulis untuk tugas di rumah.

**Pembelajaran 5**

1. Pendahuluan: (10 menit).
- a. Berdoa bersama.
  - b. Mengamati gambar.
2. Kegiatan Inti: (50 menit).

**Mengamati**

Siswa mengamati bacaan tentang jenis-jenis iklan.

**Menanya**

Siswa bertanya kepada guru tentang jenis-jenis iklan.

**Mengeksplorasi**

Siswa mencari informasi tentang zat campuran.

**Mengasosiasi**

Siswa dapat menuliskan pola lantai tari.

### **Mengomunikasikan**

Bersama orang tuamu, carilah video pementasan salah satu tarian daerah! Amatilah pola lantai dalam tarian tersebut! Kemudian, belajarliah mempraktikkan gerakan-gerakan dalam tarian tersebut!

3. Kegiatan Penutup: (10 menit).
  - a. Siswa dan guru melakukan refleksi bersama.
  - b. Siswa menulis untuk tugas di rumah.

### **Pembelajaran 6**

1. Pendahuluan: (10 menit).
  - a. Berdoa bersama.
  - b. Mengamati gambar.
2. Kegiatan Inti: (50 menit).

#### **Mengamati**

Siswa mengamati bacaan tentang iklan cetak.

#### **Menanya**

Siswa bertanya kepada guru tentang iklan kegiatan.

#### **Mengeksplorasi**

Siswa mencari informasi tentang manfaat hidup rukun.

#### **Mengasosiasi**

Siswa dapat menganalisa pola lantai tari.

#### **Mengomunikasikan**

Carilah contoh iklan kegiatan dari media cetak, mintaklah bantuan orang tuamu! Tempelkan iklan tersebut pada buku tugasmu, lalu berikan penjelasan!

3. Kegiatan Penutup: (10 menit).
  - a. Siswa dan guru melakukan refleksi bersama.
  - b. Siswa menulis untuk tugas di rumah.

**H. Sumber Belajar : Buku pembelajaran interaktif untuk Kelas V Tema 9 subtema 2.**

**G. Penilaian Hasil Belajar : "Soal latihan (terlampir).**

Curup, 2023

**Wali Kelas V**

**Mahasiswa**

**Sutini, S.Pd.I**  
NIP. 196912062005012001

**Indah Permata Sari**  
NIM. 19591104

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
MISS GUPPI No. 12 Lubuk Kembang**

**Ira Aruna Irani, S.Pd.I**

## Lampiran 2

## UJI VALIDITAS SOAL KELAS V

No	Soal yang di nilai
1.	Manusia memenuhi kebutuhan hidupnya dengan melakukan kegiatan... a. Sosial b. Ekonomi c. kemasyarakatan d. produksi
2.	Yang termasuk jenis usaha perekonomian adalah... a. Pertanian, perkebunan, kehutanan b. Pertanian, perternakan, pertokohan c. Kehutanan, pertambangan, pengrajin d. Pertambangan, pengrajin, pertokohan
3.	Usaha untuk mengubah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau jadi disebut ... a. Pertambangan b. Perkebunan c. Perindustrian d. Kehutanan
4.	Tujuan melakukan kegiatan ekonomi adalah... a. Menjaga kesehatan b. Bekerja sama c. Mencukupi kebutuhan d. Mendapatkan penghargaan
5.	Perkebunan dan pertanian memiliki perbedaan pada... a. Media tanam b. Jenis tanaman c. Petani d. Lahan
6.	Emas dan perak merupakan hasil dari usaha... a. Pertanian b. Perternakan c. Pertambangan d. Industri
7.	Berikut yang merupakan hasil dari usaha perindustrian adalah... a. Batu bara b. Emas c. Perak d. Ikan kaleng
8.	Usaha yang memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada dunia adalah usaha dalam bidang... a. Industri makanan b. Pertanian c. Pariwisata d. Pertokohan
9.	Padi, jagung, dan ubi adalah benda yang di hasilkan dari usaha... a. Pertanian b. Perikanan c. Perternakan d. Perdagangan
10.	Kegiatan usaha untuk mengolah atau memanfaatkan mineral demi

	<p>kesejahteraan manusia disebut ...</p> <p>a. Pertanian b. Perternakan</p> <p>c. Kehutanan d. Pertambangan</p>
11.	<p>Usaha yang bergerak di bidang kehutanan adalah...</p> <p>a. Menebang pohon diambil kayunya b. Membudidayakan tanaman c. Memelihara hewan ternak d. Mengolah tanah untuk bercocok tanam</p>
12.	<p>Contoh-contoh hasil tanaman perkebunan berumur panjang atau tahunan adalah ...</p> <p>a. Cengkeh, lada, dan karet b. Jagung, tebu, dan tembakau c. Kedelai, tembakau, dan karet d. Jagung, tebu, dan teh</p>
13.	<p>Perikanan dapat di bedakan menjadi dua air, yaitu...</p> <p>a. Air kolam dan air tawar b. Air kolam dan air sungai c. Air sungai dan rawa d. Air tawar dan air laut</p>
14.	<p>Pengolahan karet menjadi ban merupakan contoh usaha yaitu ...</p> <p>a. Pertambangan b. Perindustrian</p> <p>c. Perternakan d. Perikanan</p>
15.	<p>Kelapa, kopi, coklat merupakan tanaman hasil dari usaha...</p> <p>a. Pertanian b. Perternakan</p> <p>c. Pertambangan d. Perkebunan</p>
16.	<p>Contoh-contoh hasil perikanan air tawar adalah...</p> <p>a. Ikan nila b. Ikan koi</p> <p>c. Ikan lele d. Ikan hias</p>
17.	<p>Kegiatan memelihara berbagai hewan ternak untuk di ambil manfaatnya disebut...</p> <p>a. Kehutanan b. Perternakan</p> <p>c. Perindustrian d. Perkebunan</p>
18.	<p>Kayu dan rotan merupakan hasil usaha dari...</p> <p>a. Pertambangan b. Perikanan</p> <p>c. Perkebunan d. Kehutanan</p>
19.	<p>Contoh perternakan hewan kecil adalah...</p> <p>a. Sapi d. Kerbau</p>

	b. Ayam	e. Kuda
20.	Berdasarkan jenis tanamannya hutan di golongkan menjadi dua yaitu...	
	a. Hutan homogen dan hutan erosi	
	b. Hutan erosi dan hutan heterogen	
	c. Hutan homogen dan hutan heterogen	
	d. Hutan rawa dan hutan erosi	
21.	Contoh hasil perikanan air laut adalah...	
	a. Ikan hias	c. Ikan mas
	b. Ikan nila	d. Ikan arwana
22.	Usaha penanaman lahan dengan tanaman-tanaman keras seperti kelapa, kopi, dan karet adalah ...	
	a. Pertanian	c. Perkebunan
	b. Perikanan	d. Pertambangan
23.	Contoh perternakan hewan besar adalah...	
	a. Kelinci	c. Ayam
	b. Burung	d. Sapi
24.	Mencegah banjir dan longsor merupakan manfaat dari...	
	a. Perternakan	c. Pertambangan
	b. Kehutanan	d. Perkebunan
25.	Lahan-lahan yang di tanami berbagai jenis tanaman yang dapat memenuhi kebutuhan manusia adalah ...	
	a. Pertanian	c. Pertambangan
	b. Perindustrian	d. Perikanan



10.	Kegiatan usaha untuk mengolah atau memanfaatkan mineral demi kesejahteraan manusia disebut ... c. Pertanian d. Perternakan	c. Kehutanan d. Pertambangan
11.	Usaha yang bergerak di bidang kehutanan adalah... e. Menebang pohon diambil kayunya f. Membudidayakan tanaman g. Memelihara hewan ternak h. Mengolah tanah untuk bercocok tanam	
12.	Contoh-contoh hasil tanaman perkebunan berumur panjang atau tahunan adalah ... e. Cengkeh, lada, dan karet f. Jagung, tebu, dan tembakau g. Kedelai, tembakau, dan karet h. Jagung, tebu, dan teh	
13.	Perikanan dapat di bedakan menjadi dua air, yaitu... e. Air kolam dan air tawar f. Air kolam dan air sungai g. Air sungai dan rawa h. Air tawar dan air laut	
14.	Pengolahan karet menjadi ban merupakan contoh usaha yaitu ... c. Pertambangan d. Perindustrian	c. Perternakan d. Perikanan
15.	Kelapa, kopi, coklat merupakan tanaman hasil dari usaha... c. Pertanian d. Perternakan	c. Pertambangan d. Perkebunan
16.	Contoh-contoh hasil perikanan air tawar adalah... c. Ikan nila d. Ikan koi	c. Ikan lele d. Ikan hias
17.	Kegiatan memelihara berbagai hewan ternak untuk di ambil manfaatnya disebut... c. Kehutanan d. Perternakan	c. Perindustrian d. Perkebunan
18.	Kayu dan rotan merupakan hasil usaha dari... c. Pertambangan d. Perikanan	c. Perkebunan d. Kehutanan
19.	Contoh perternakan hewan kecil adalah...	

	c. Sapi d. Ayam	d. Kerbau e. Kuda
20.	Berdasarkan jenis tanamannya hutan di golongkan menjadi dua yaitu...	
	e. Hutan homogen dan hutan erosi f. Hutan erosi dan hutan heterogen g. Hutan homogen dan hutan heterogen h. Hutan rawa dan hutan erosi	
21.	Contoh hasil perikanan air laut adalah...	
	c. Ikan hias d. Ikan nila	c. Ikan mas d. Ikan arwana
22.	Usaha penanaman lahan dengan tanaman-tanaman keras seperti kelapa, kopi, dan karet adalah ...	
	c. Pertanian d. Perikanan	c. Perkebunan d. Pertambangan
23.	Contoh perternakan hewan besar adalah...	
	c. Kelinci d. Burung	c. Ayam d. Sapi
24.	Mencegah banjir dan longsor merupakan manfaat dari...	
	c. Perternakan d. Kehutanan	c. Pertambangan d. Perkebunan
25.	Lahan-lahan yang di tanami berbagai jenis tanaman yang dapat memenuhi kebutuhan manusia adalah ...	
	c. Pertanian d. Perindustrian	c. Pertambangan d. Perikanan















## LAMPIRAN 5

## Uji Reliabilitas Kuder Richardson

No	Nomor soal																									Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16
2	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	18
3	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20
4	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	18
5	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	16
6	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	10
7	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	10
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	18
9	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	15
10	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	16
11	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	20
12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	20
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	18
14	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	14
15	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	11
16	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	11
17	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	19
18	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	16
19	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	20
20	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	9
21	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	18
22	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	9

<b>23</b>	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	<b>10</b>
<b>24</b>	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	<b>8</b>
<b>25</b>	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	<b>6</b>
<b>26</b>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	<b>19</b>
<b>27</b>	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	<b>12</b>
<b>28</b>	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	<b>7</b>
<b>29</b>	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	<b>7</b>
<b>30</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	<b>18</b>

## LAMPIRAN 6

## Uji Tingkat Kesugkaran

No	Nomor soal																									Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16
2	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	18
3	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20
4	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	18
5	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	16
6	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	10
7	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	10
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	18
9	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15
10	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	16
11	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	20
12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	18
14	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	14
15	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	11
16	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	11
17	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	19
18	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	16
19	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	20
20	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	9
21	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	18
22	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	9

<b>23</b>	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	<b>10</b>
<b>24</b>	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	<b>8</b>
<b>25</b>	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	<b>6</b>
<b>26</b>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	<b>19</b>
<b>27</b>	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	<b>12</b>
<b>28</b>	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	<b>7</b>
<b>29</b>	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	<b>7</b>
<b>30</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	<b>18</b>
<b>Jumlah</b>	19	18	20	13	20	17	18	14	15	20	17	17	16	17	14	18	14	17	20	18	15	13	18	26	15	<b>428</b>
<b>JS</b>	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
<b>TK</b>	0, 63	0, 60	0, 67	0, 43	0, 67	0, 57	0, 60	0, 47	0, 50	0, 67	0, 57	0, 57	0, 53	0, 57	0, 47	0, 60	0, 47	0, 57	0, 67	0, 60	0, 50	0, 43	0, 60	0, 87	0,50	
	sedang	MURAH	SEDANG																							

## LAMPIRAN 7

## Uji daya pembeda

No	Nomor soal																									Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
<b>1</b>	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	<b>16</b>
<b>2</b>	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	<b>18</b>
<b>3</b>	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	<b>20</b>
<b>4</b>	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	<b>18</b>
<b>5</b>	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	<b>16</b>
<b>6</b>	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	<b>10</b>
<b>7</b>	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	<b>10</b>
<b>8</b>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	<b>18</b>
<b>9</b>	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	<b>15</b>
<b>10</b>	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	<b>16</b>
<b>11</b>	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	<b>20</b>
<b>12</b>	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	<b>20</b>
<b>13</b>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	<b>18</b>
<b>14</b>	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	<b>14</b>
<b>15</b>	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	<b>11</b>
<b>16</b>	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	<b>11</b>
<b>17</b>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	<b>19</b>
<b>18</b>	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	<b>16</b>
<b>19</b>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	<b>20</b>
<b>20</b>	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	<b>9</b>
<b>21</b>	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	<b>18</b>
<b>22</b>	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	<b>9</b>

<b>23</b>	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	<b>10</b>
<b>24</b>	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	<b>8</b>
<b>25</b>	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	<b>6</b>
<b>26</b>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	<b>19</b>
<b>27</b>	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	<b>12</b>
<b>28</b>	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	<b>7</b>
<b>29</b>	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	<b>7</b>
<b>30</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	<b>18</b>
<b>kriteri a</b>	baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	cukup	Baik	baik	Baik	baik	cukup	baik															

## LAMPIRAN 8

## Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas eksperimen				Kelas kontrol			
	Pretest	Nilai	Posttest	Nilai	Pretest	Nilai	Posttest	Nilai
1	13	52	14	56	11	44	14	56
2	23	92	24	96	14	56	15	60
3	19	76	20	80	12	48	13	52
4	22	88	23	92	10	40	13	52
5	18	72	19	76	16	64	17	68
6	19	76	20	80	16	64	19	76
7	20	80	21	84	10	40	14	56
8	11	44	12	48	9	36	10	40
9	22	88	23	92	19	76	20	80
10	10	40	11	44	8	32	13	52
11	21	84	22	88	20	80	21	84
12	17	68	18	72	14	56	16	64
13	11	44	12	48	8	32	14	56
14	22	88	23	92	11	44	13	52
15	15	60	16	64	13	52	14	56
16	21	84	22	88	18	72	19	76
17	20	80	21	84	12	48	14	56
18	21	84	22	88	16	64	17	68
19	15	60	17	68	19	76	20	80
20	9	36	12	48	17	68	18	72
21	22	88	23	92	18	72	20	80
Mean	70.67		75.24		55.43		63.62	
Median	76.00		80.00		56.00		60.00	
Modus	88		92		64		56	

## LAMPIRAN 9

### Uji Normalitas Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality					
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk
		Statistic	df	Sig.	Statistic
hasil hasil belajar	pre-test eksperimen	0,187	21	0,053	0,877
	post-test eksperimen	0,180	21	0,075	0,872
	pre-test kontrol	0,140	21	0,200 <sup>*</sup>	0,943
	post-test kontrol	0,208	21	0,018	0,924
a. . Lilliefors Significance Correction					

## Lampiran 10

### Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	3.143	1	40	.084
	Based on Median	1.441	1	40	.237
	Based on Median and with adjusted df	1.441	1	34.191	.238
	Based on trimmed mean	2.802	1	40	.102

**Lampiran 11****Uji Hipotesis Kelas Eksperimen**

<b>Paired Samples Test</b>					
		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pre-test - post-test	-3.70093	-10.954	20	.000

**Lampiran 12**







KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Indah Permata Sari  
NIM : 1991104  
FAKULTAS/PRODI : Tarbiyah / Pawi

PEMBIMBING I : Dr. Edi Wahyudi, M. Pd  
PEMBIMBING II : Yosi Yurrah, M. Pd  
JUDUL SKRIPSI : Rancangan Media PAKAPIN (Papan Kontang Paktor) Untuk Meningkatkan Kompetensi Keagamaan Siswa Pada Pembelajaran Jenjang Kelas V di MTs Kurpi 2 Lurah Tambang

- \* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;
- \* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
- \* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Indah Permata Sari  
NIM : 1991104  
FAKULTAS/PRODI : Tarbiyah / Pawi

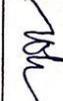
PEMBIMBING I : Dr. Edi Wahyudi, M. Pd  
PEMBIMBING II : Yosi Yurrah, M. Pd  
JUDUL SKRIPSI : Rancangan Media PAKAPIN (Papan Kontang Paktor) Untuk Meningkatkan Kompetensi Keagamaan Siswa Pada Pembelajaran Jenjang kelas V di MTs Kurpi 2 Lurah Tambang

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I, *Edi Wahyudi*  
Dr. Edi Wahyudi, M. Pd  
NIP. 197903121991011001

Pembimbing II, *Yosi Yurrah*  
Yosi Yurrah, M. Pd. I  
NIP. 199101142419032026

  
IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paral Pembimbing I	Paral Mahasiswa
1	14 Maret 2023	latar belakang		
2	16 Maret 2023	Bab 1-3		
3	22 Maret 2023	ACC bab 1-3 Penelitian		
4	29 Juni 2023	Revisi bab 4		
5	05 Juli 2023	ACC bab 1-5		
6				
7				
8	1			

  
IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paral Pembimbing II	Paral Mahasiswa
1	14 Maret 2023	Bab 1-3 → Revisi, Sabuk, gulungan & Revisi		
2	8 Maret 2023	Bab 1-3 → latar belakang, identifikasi masalah.		
3	02 Mei 2023	Bab 2 → Revisi bab 2 mengenai Manfaat dan jenis jenis media.		
4	15 Juni 2023	Bab 3 → Revisi teknik pengumpulan data.		
5	21 Juni 2023	ACC Skripsi awal bab 1-3.		
6	27 Juni 2023	Revisi bab 4 dan 5		
7	06 Juli 2023	Revisi Abstrak, daftar isi, kata pengantar.		
8	12 Juli 2023	ACC bab 1-5 selesai dikumpulkan		



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Tulp (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 36119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 13.00 (ANGGAL 30 Januari) TAHUN 2023  
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Indah Permata Sari  
NIM : 19591104  
PRODI : Pami  
SEMESTER : 7 (Tujuh)  
JUDUL PROPOSAL : Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Konteng Pmr  
Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa K  
V di Ms Gupri 12 Lubuk Kembang.

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARICAM DAN PEMBIMBING MENIRAMAKAN BAHWA

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT HURUF

a. Metode dirubah dari Rnd menjadi kuantitatif

b. Perhatikan Eyal Penulisan

c.

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KE CUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

Wahyuni  
Dr. Edi Wahyuni, M.Pd

CURUP, 30/23  
CALON PEMBIMBING II

Yosi Yuliana, M.Pd

MODERATOR,

Andi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor : L91 /n.34/FT/PP.00.9/03/2023  
 Lampiran : Proposal dan Instrumen  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

27 Maret 2023

Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama  
 Kab. Rejang Lebong

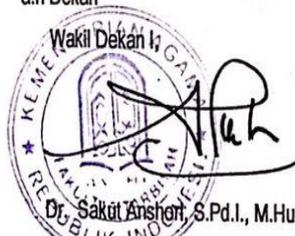
Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Indah Permata Sari  
 NIM : 19591104  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media PAKAPIN untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MIS Guppi 12 Lubuk Kembang  
 Waktu Penelitian : 27 Maret s.d 27 Juni 2023  
 Tempat Penelitian : MIS Guppi 12 Lubuk Kembang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.  
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I  
  
 Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum  
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



**GABUNGAN USAHA PEMBAHARUAN PENDIDIKAN ISLAM  
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA GUPPI NO 12  
LUBUK KEMBANG**

Alamat : Jl. Desa Lubuk Kembang Kec. Curup Utara Kab. Rejang Lebong 39125

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 61/MI-G/PP.06/06/2023

Bahwasanya Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang Rejang Lebong, menerangkan bahwa :

Nama : Indah permata Sari  
NIM : 19591104  
Semester : VIII (Delapan)  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Mahasiswa tersebut benar telah melakukan penelitian di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang Rejang Lebong, dengan judul penelitian "**PENGARUH MEDIA PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KOGNITIF SISWA KELAS V DI MIS GUPPI 12 LUBUK KEMBANG**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, juni 2023

Kepala Sekolah MIS GUPPI 12



Ira Aruna Irani, S.Pd.I



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG**

Jalan S. Sukowati Nomor 62 Curup  
Telp. (0732) 21041-21851 Fax. (0732) 21851

**SURAT IZIN PENELITIAN**

Nomor: 558 /Kk.07.03.2/TI.00/03/2023

Berdasarkan surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor: 681/In.34/FT/PP.00.9/03/2023 tanggal 27 Maret 2023 Perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Indah Permata Sari  
NIM : 19591104  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ PGMI  
Judul Skripsi : Pengaruh Media PAKAPIN untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MIS Guppi 12 Lubuk Kembang  
Waktu Penelitian : 27 Maret s.d 27 Juni 2023  
Tempat Penelitian : Mis Guppi 12 Lubuk Kembang

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan Madrasah

Rejang Lebong, 27 Maret 2023



Tembusan:

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong
2. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Arsip

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Baryanto, MM. M.Pd

NIP : 196907231999031004

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Indah Permata Sari

Nim : 19591104

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)

Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa Pada Pembelajaran

Tematik Kelas V Di MIS Guppi 12 Lubuk Kembang.

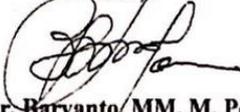
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut

dapat dinyatakan:

- Layak digunakan  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan

Curup, Maret 2023

Validator,

  
**Dr. Barvanto, MM. M. Pd**  
**NIP. 196907231999031004**

Catatan:

Beri tanda ✓

**DOKUMENTASI****Uji Validitas Soal di SD 76 Rejang Lebong Turan Baru****Pretest Kelas Kontrol**



**Pembelajaran Tematik Kelas Kontrol**



**Posttest Kelas Kontrol**



**Prettest Kelas Eksperimen**



**Posttest Kelas Eksperimen**



**Pembelajaran Kelas Ekperimen**

