

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOKAMI
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 35
REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

MERI PRAMESTI

NIM: 20591115

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

2024

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada,

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di-Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

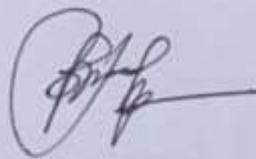
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOKAMI TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 35 REJANG LEBONG"**, sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Curup, 08 Mei 2024

Pembimbing I



Dr. Baryanto, M.Pd.MM
NIP. 196907231999031004

Pembimbing II



Guntur Putrajaya.S.Sos.MM
NIP. 196904131999031005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meri Pramesti
NIM : 20591115
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

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

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

Curup, 08 Mei 2024

Penulis



Meri Pramesti

NIM. 20591115



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.aincurup.ac.id> Email: admint@aincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 893/In.34/F.T/I/PP.00.9/07/2024

Nama : Meri Pramesti
NIM : 20591115
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas IV di SD Negeri 35 Rejang Lebong.

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

Hari/ Tanggal : Rabu, 26 Juni 2024
Pukul : 09.30 s/d 11.00 WIB
Tempat : Ruang 3 Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah

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

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Beryanto, M.Pd.MM
NIP. 196907231999031004

Sekretaris,

Guntur Putrajaya, S.Sos.MM
NIP. 196904131999031005

Penguji I,

Dr. Edi Wahyudi Mukhtar, M.T.Pd
NIP. 197303131997021001

Penguji II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022032007

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Sufarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan menngucapkan Alhamdulillah, penulis ucapkan puji serta syukur kepada Allah SWT karena segala nikmat, rahmat dan hidayahnya yang senantiasa tercurahkan kepada penulis, sehinga penulis dapat menyelesaikann penulisann skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kapada baginda nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan seluruh umatnya.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, M.E.I selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

7. Bapak Mahfuz, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Bapak Dr. Baryanto, M.Pd., MM selaku Dosen Pembimbing I.
9. Bapak Guntur Putrajaya, S.Sos., MM selaku Dosen Pembimbing II.
10. Seluruh dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
11. Bapak Suhardi, A.Ma.Pd selaku Kepala Sekolah di SDN 35 Rejang Lebong dan Ibu Suci Ari Wiyanti, S.Pd selaku wali kelas 4 serta seluruh dewan guru SD Negeri 35 Rejang Lebong yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca. *Aamiin Ya Rabbal'alamin.*

Walaikumsalam wr.wb

Curup, Mei 2024
Penulis,

Meri Pramesti
NIM. 20591115

MOTTO

” Kita Tidak Bisa Mengendalikan Apa Yang Orang Lain Kasih Ke Diri Kita.

Tetapi Kita Bisa Menentukan Yang Mana Mau Kita Ambil Dan Yang Mana Mau

Kita Makan “.

~ MerryRiana ~

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang selalu melimpahkan segala kebaikan dan kemurahannya sehingga diri ini mampu menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana ini. Yang mana merupakan langkah awal perjuanganku untuk mencapai masa depan yang cemerlang. Tiada kata yang mampu menjelaskan betapa besar karunia dan kebahagiaan yang telah engkau limpahkan kepadaku, kini sebagai bentuk rasa syukur dan terimakasih yang sangat mendalam, kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, untuk cinta pertamaku Bapak Trishariyanto dan pintu surgaku Ibunda Kasmiati. Terimakasih banyak atas segala usaha dan kerja keras kalian untukku, banyak pengorbanan yang kalian lakukan hingga sampai detik ini, juga tidak kalah penting doa'a dan ridho kalian yang insyaAllah juga menjadi ridho Allah SWT untukku.
2. Adikku Hasnah Dwi Nabilah yang selalu dihati dan selalu bersedia membantu saya ketika mengerjakan suatu tugas perkuliahan.
3. Untuk keluarga besar dari pihak kedua orang tua terima kasih telah banyak membantu baik dari segala segi apapun, memberikan semangat dan doa serta dukungan yang luar biasa.
4. Terima kasih untuk kedua dosen pembimbing Bapak Dr. Baryanto M.Pd.MM dan Bapak Guntur Putrajaya S.Sos.MM yang telah banyak membantu dan membimbing saya hingga skripsi ini selesai.

5. Terima kasih untuk kedua sahabatku Nurbaiti dan Retno Anggi Fitriyanti yang selalu memberikan bantuan, suport dan motivasi kepada penulis dari awal perkuliahan sampai berada dititik sekarang ini.
6. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Sendi Julianto. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani. Memberi semangat untuk pantang menyerah ataupun menghibur dalam kesedihan. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
7. Teman-teman sekelasku PGMI C 2020, Teman-teman PPL, dan KKN, serta semua rekan-rekan seperjuangan keluarga Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2020, terima kasih selalu kebersamai dan memberikan keceriaan selama proses mencapai titik puncak akhir perkuliahan ini.
8. Almamater kebanggaan IAIN CURUP.
9. Untuk diri sendiri, terima kasih telah berjuang sejauh ini melawan berjuta-juta rasa lelah serta mood yang tidak menentu selama penulisan skripsi ini.

ABSTRAK

MERI PRAMESTI. NIM.20591115 “Efektivitas Penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong” Skripsi pada program studi Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena hasil belajar IPAS rendah, penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong sebelum penggunaan media kokami; 2) Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong sesudah penggunaan media kokami ; 3) Mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan Desain penelitian *Pre-Eksperimental Desain* dengan menggunakan *One Group Pretest Posttest Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan teknik pengambilan sampel adalah *Probability sampling*.

Teknik pengumpulan data berupa *Pretest*, *Posttest* dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa uji *Shapiro-wilk* karena $n \leq 30$ dan uji hipotesis yang digunakan adalah uji *paired sampel t-test I* dan uji *n-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Dari hasil proses penerapan media kokami selama pembelajaram dikelas terdapat perbedaan antara nilai *Pretest* dan *Posttest* yang dimana nilai *Posttest* mendapatkan hasil rata-rata 81,47 dengan kategori baik, artinya terdapat peningkatan setelah diberi perlakuan; 2) Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kokami berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong, berdasarkan uji hipotesis *paired sampel t test*, diketahui nilai $\text{Sig. (2 tailed)} = 0,00 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Dibuktikan dengan t_{hitung} yaitu nilai $t_{hitung} = 8.463 \geq t_{tabel} = 2.131$. Jadi disimpulkan bahwa data pada uji hipotesis diketahui H_1 diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan media kokami terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.

Kata Kunci : **Media Kokami, Hasil Belajar, IPAS**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat teoritis	6
2. Manfaat praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Efektifitas	8
2. Media Pembelajaran.....	9
3. Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI).....	12
4. Hasil Belajar.....	18
5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	21
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir	26
D. Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Jenis dan Desain Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
1. Populasi	30
2. Sampel.....	31
D. Variabel Penelitian	31
1. Variabel Independen	31
2. Variabel Dependen.....	32
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
1. Teknik Pengumpulan Data.....	32
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisa Data.....	35
1. Uji Normalitas.....	35
2. Uji Hipotesis.....	36
3. Eektivitas Media KOKAMI	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Kondisi Objektif Sekolah	39
1. Profil Sekolah Dasar Negeri 35 Rejang Lebong	39
2. Visi dan Misi SD Negeri 35 Rejang Lebong	39
3. Jumlah Siswa SD Negeri 35 Rejang Lebong	40
4. Tenaga Pendidik SD Negeri 35 Rejang Lebong	41
5. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 35 Rejang Lebong	42
B. Hasil Penelitian	42
1. Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong Sebelum Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI).....	42
2. Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong Setelah Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI).....	43

3. Efektivitas Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong	44
C. Pembahasan.....	47
1. Hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebongsebelum penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI)	47
2. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong sesudah penggunaan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI).....	47
3. Efektivitas penggunaan media Kota Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.....	48
BAB V PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian	30
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Dokumentasi	35
Tabel 3. 5 Kriteria Indeks Gain	38
Tabel 4.1 Data Jumlah Siswa SDN 35 Rejang Lebong	40
Tabel 4.2 Guru Dan Staf Tata Usaha SDN 35 Rejang Lebong	41
Tabel 4. 3 Hasil Belajar Sebelum Penggunaan Media KOKAMI	42
Tabel 4. 4 Hasil Belajar Setelah Penggunaan Media KOKAMI	43
Tabel 4. 5 Uji Normalitas	45
Tabel 4. 6 Uji Hipotesis	45
Tabel 4. 8 Uji N-Gain	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	27
------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, Mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.¹

Menurut Qomari Anwar “Nilai-nilai norma yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan budaya Indonesia hendaknya terus dikaji dan ditanamkan pada generasi yang akan datang.”²

Mata pelajaran IPAS dalam kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang holistik, multi disiplin, dan kontekstual. Dalam integrasi ini, kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.³

Dalam proses belajar mengajar, guru berusaha mentransfer pesan kepada siswa. Namun untuk menghasilkan perubahan perilaku sebagaimana yang diharapkan dalam proses pembelajaran tidaklah mudah. Oleh karena itu, guru harus

¹ Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01).

² Qomari Anwar, *Pendidikan Sebagai Karakter Budaya Bangsa*, (Jakarta: UHAMKA Press,2002), cet.1, hal.21.

³ Kementrian Pendidikan, Kebudayaan,Riset dan Teknologi,2021.

memiliki keterampilan mengajar yang kreatif dan inovatif karena hal yang paling pokok dari pendidikan adalah proses pembelajaran. Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan aktivitas guru dan siswa. Menurut teori S-R dari Thorndike, hal yang terpenting dalam belajar adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus dapat diartikan sebagai perlakuan yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon adalah suatu tanggapan atau reaksi siswa terhadap perlakuan atau stimulus yang diberikan oleh guru. Respon yang baik bergantung pada stimulus yang diberikan.⁴

Proses pembelajaran yang terjadi selama ini di sekolah dinilai monoton karena kurang adanya penggunaan metode dan media pembelajaran. Komunikasi selama pembelajaran berlangsung satu arah, sehingga interaksi siswa dengan guru dan siswa dengan siswa sangat minim.

Menurut Sundayana dalam jurnal Susanti “ media pembelajaran cukup berperan dalam mengoptimalkan kompetensi yang dimiliki siswa. Oleh karena itu agar pengajaran dapat memberikan pengalaman lebih berarti bagi siswa maka perlu dipikirkan mengenai media yang akan digunakan agar mendapat pengalaman yang lebih konkret.⁵ Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Media kokami merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan sebuah kotak yang di dalamnya berisi beberapa pertanyaan.

⁴ Widodo, P. E. K. (2017). Pengaruh media Kokami terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), hal. 1075-1084.

⁵ Susanti, Susi, et al. *Desain media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022, hal. 28-29

Kotak kartu misterius (Kokami) merupakan media yang dikombinasikan dengan permainan. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini pun mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa, sehingga mereka mampu memahami pesan-pesan yang diberikan. Respon-respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang secara menarik dan sistematis.⁶

Pengembangan media kokami berbasis proyek yang akan menghasilkan produk melalui proyek yang dikerjakan oleh peserta didik. Kegiatan proyek ini berpusat pada siswa sehingga peserta didik akan lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah secara proyek dan kolaboratif sehingga dapat menghasilkan produk dari hasil pengembangan media. Media kokami berbasis proyek dapat memberikan suasana belajar yang baru dan menyenangkan bagi peserta didik dan guru, karena dengan adanya media ini peserta didik terbiasa berinteraksi dengan media, dengan guru dan teman-teman lainnya, sehingga menciptakan suasana kelas yang aktif, kondusif dan menumbuhkan rasa kolaboratif.⁷

⁶ Yuli Rusiana, "Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember" dalam Pancaran Artikel, (Jember: Guru IPA SDN Darungan 01 Tanggul Jember dan Penerbit Jurnal.Unej.co.id), Vol. 3 No. 4, diakses tanggal 2 April 2018, hal. 186.

⁷ Fitri, A., Nisa, K., & Jaelani, A. K. (2024). Pengembangan Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sdn Punik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), hal. 4564-4575.

Penggunaan media dapat menjadi salah satu penunjang dalam mencapai hasil belajar. Hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan diterima atau terlihat setelah seseorang menerima pengalaman belajar. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, keterampilan, tingkah laku dan sikap.⁸

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong, peneliti melihat dalam pembelajaran IPAS, banyak siswa yang cenderung bermain dan ribut dari pada belajar karena proses belajar yang monoton, kemudian media pembelajaran yang kurang memadai dan materi IPAS yang tergolong banyak sehingga membuat peserta didik malas dan kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga menyebabkan peserta didik tidak memahami materi dengan baik yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas bahwa pentingnya penggunaan media untuk menumbuhkan motivasi, minat dan semangat belajar peserta didik, maka peneliti menerapkan media Kokami (kotak dan kartu misterius). Hal inilah yang menyebabkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 35 Rejang Lebong dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas IV Di SD Negeri 35 Rejang Lebong”**.

⁸ Refani, M. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris*. Siswa Kelas IV Di MI Nurul Huda, hal. 57-58

B. Identifikasi Masalah

1. Mata pelajaran IPAS sulit dimengerti oleh siswa.
2. Proses belajar mengajar yang masih monoton.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Dalam hal ini, peneliti membatasi masalah pada kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang diterapkan pada pembelajaran IPAS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong sebelum penggunaan Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI)?
2. Bagaimana hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong sesudah penggunaan media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI)?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong sebelum penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI).
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong sesudah penggunaan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI).
3. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media Kota Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian baik secara teori maupun praktis diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian diharapkan nantinya dapat digunakan dalam khasanah keilmuan didalam manajemin pendidikan sekaligus referensi pada pengembangan ilmu, khususnya penggunaan media Kotak dan Kartu Misterius dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis bagi penulis, bagi SD Negeri 35 Rejang Lebong dan bagi penelitian lainnya adalah sebagai berikut:

a. Bagi penulis

Hasil penelitian ini berguna bagi penulis dan menambah pengetahuan serta wawasan penulis mengenai efektivitas penggunaan media KOKAMI terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.

b. Bagi SD Negeri 35 Rejang Lebong

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai masukan kepada guru di SD Negeri 35 Rejang lebong untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan media KOKAMI terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong khususnya pada mata pelajaran IPS.

c. Bagi peneliti lainnya

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam ilmu pendidikan khususnya tentang efektivitas media kotak dan surat misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa, juga dapat menjadi bahan informasi dan bahan pertimbangan atau di kembangkan lebih serta referensi terhadap penelitian yang sejenis dalam penelitian berikutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Efektifitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata dasar efektivitas adalah efektif yang artinya “ada efeknya” (pengaruh, akibatnya, kesannya, manjur, mujara. Efektifitas berarti berusaha untuk mencapai sasaran yang sesuai dengan rencana, melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non-fisik untuk memperoleh hasil terdapat penguasaan kosakata yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.⁹

Menurut Miarso efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, ”doing the right things”. Supardi berpendapat bahwa pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antarasiswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat

⁹ Refani, M. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris* . Siswa Kelas IV Di MI Nurul Huda, hal. 60

dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa.¹⁰

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sadirman Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Arsyad berpendapat bahwa Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹¹

Menurut Rossi dan Breidle. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih menarik, seperti media audio-visual berupa televisi, media cetak berupa koran, media cetak berupa majalah, media cetak berupa buku, media audio berupa radio, serta beberapa media lain sebagainya.

Menurut Ibrahim Media pendidikan lebih akrab dikenal dengan media pembelajaran, ialah segala sesuatu yang berfungsi untuk mengirim pesan agar mempengaruhi motivasi minat belajar peserta

¹⁰ Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1), hal. 15-32.

¹¹ Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran, hal.102

didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Contohnya: bagan, gambar, film, model, video, komputer dan lain-lain.¹²

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.¹³

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan dalam beberapa hal berikut ini yaitu: (1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif; (2) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka

¹²Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), hal. 34-43.

¹³Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran, hal. 207

menciptakan situasi belajar yang diharapkan; (3) Mempercepat proses belajar; (4) Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar; (5) Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.¹⁴

Hamalik berpendapat bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

¹⁴ Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1), hal. 345

8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹⁵

3. Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI)

a. Pengertian KOKAMI

Media ini pertama kali dibuat oleh Abdul Kadir seorang guru bahasa Inggris di SLTP N 15 Mataram NTB. Menurutnya dengan penggunaan media kokami (kotak dan kartu misterius) dalam penyajian materi merupakan penanaman pengetahuan dengan cara yang menarik, sehingga merangsang minat dan perhatian peserta didik.¹⁶

Media kokami (kotak dan kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan. Pada permainan ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada peserta didik dengan menarik dan berbekas juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian peserta didik. Selain itu media pembelajaran kokami (kotak dan kartu misterius) adalah suatu permainan yang mengkombinasikan dengan pembelajaran dan cara penerapannya yaitu dengan melibatkan seluruh peserta didik, baik yang aktif maupun yang pasif.¹⁷

¹⁵ Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), hal. 167

¹⁶ Umi Khotijah, Nisa Syuhda, "Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Majalah Jurnal Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, Vol. 5 No. 2, (Desember, 2020), hal. 175

¹⁷ Tiara Mustika, Sofian, Tri Mustika Sarjani, "Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Makanan dan Sistem Pencernaan Kelas XI SMA N 2 Kejuruan Muda Tahun Pelajaran 2018/2019", *Jurnal Jeumpa* (Juli-Desember, 2020):hal. 391

Media kokami (kotak dan kartu misterius) terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius dikarenakan terdapat kartu yang dimasukkan ke dalam amplop kemudian amplop akan diletakkan di dalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tersebut tidak diketahui dan menjadi misterius.¹⁸

Media KOKAMI merupakan media yang simpel. Untuk melaksanakan pendidikan dengan memakai media ini guru cuma butuh mempersiapkan suatu wadah(kotak) yang di dalamnya hendak diisi amplop- amplop. Di dalam amplop tersebut ada kartu pesan dengan bermacam berbagai warna yang berisi persoalan, perintah, serta uraian foto tentang modul pelajaran yang merupakan bagian dari metode permainan yang menggunakan kotak dan kartu sebagai medianya.¹⁹

b. Aturan Permainan KOKAMI

- 1) Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok duduk berhadapan hadapan. Media kokami dan kelengkapannya diletakkan didepan papan tulis di atas meja.
- 2) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok.
- 3) Siswa diminta untuk duduk melingkar secara berkelompok.

¹⁸ Neneng Paisah, dkk, *Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo*, Jurnal Radiasi No 1 (2013), hal.29

¹⁹ Alwiyah, N. (2021). *Pengaruh Penerapan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV MI NU Salafiyah Kenduren Wedung Demak* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS), hal.345

- 4) Anggota setiap kelompok diwakili seorang juru bicara (pelapor) yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- 5) Selama permainan berlangsung, juru bicara (pelapor) setiap kelompok dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- 6) Juru bicara (pelapor) dalam kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kotak secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras dan harus diperhatikan oleh semua anggota.
- 7) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu dalam kotak misteri.
- 8) Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- 9) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
- 10) Kelompok yang mendapatkan skor terendah akan mendapatkan sanksi.²⁰

c. Kelebihan dan Kekurangan KOKAMI

Media KOKAMI memiliki kelebihan yaitu adalah sebagai berikut :

- 1) Alat dan bahannya mudah dan murah.
- 2) Cara pembuatannya mudah.

²⁰ Rusiana, Y. (2014). Penggunaan Media KOKAMI pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 3(4), hal.183-192.

- 3) Bentuknya sederhana.
- 4) Serta mudah digunakan oleh guru dan siswa.²¹

Selain itu kelebihan media KOKAMI yaitu :

- 1) Peserta didik memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah asas prinsipnya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motoric.
- 3) Peserta didik dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya.
- 4) Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.
- 5) Suasana permainan menerima peserta didik sebagaimana adanya, memberikan kebebasan dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat anak untuk berprestasi dan berkreasi secara actual.²²

Kekurangan media KOKAMI yaitu:

²¹ Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1), hal. 55-63.

²² UIN KHAS JEMBER, H. M. (2023). *Pengembangan Media KOKAMI pada Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Fajar Nusantara Negara Bali* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember), hal.26-27

- 1) Kelas cenderung ramai ketika permainan berlangsung apabila guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik.
- 2) Media pembelajaran ini merupakan media sekali pakai, sehingga jika guru berganti materi, maka guru harus membuat media kokami yang baru dengan menyesuaikan materi yang akan dipelajarinya.²³

d. Cara pembuatan media KOKAMI

Alat dan Bahan pembuatan Kotak Misterius:

- 1) Gergaji
- 2) Triplek/papan
- 3) Kuas cat
- 4) Palu
- 5) Paku
- 6) Amplas

Alat dan bahan pembuatan kartu misterius :

- 1) Kertas origami
- 2) Lem lilin
- 3) Printer
- 4) Tinta
- 5) Gunting

²³ Marwati, M. (2018). *Pengembangan Media Kokami Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Sekolah Dasar.(R&D di Kelas IV SDN PURUT Kecamatan Curug Kota Serang)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri" SMH" Banten), hal.543

6) Laptop

Berdasarkan alat dan bahan yang telah disajikan diatas, kemudian langkah-langkah dalam pembuatan kokami (kotak dan kartu misterius) ialah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang telah disediakan.
- 2) Memotong triplek dengan ukuran 30 x 30 cm sebanyak 6 sisi.
- 3) Menggabungkan bagian-bagian triplek menggunakan lem kayu dan paku agar lebih kuat.
- 4) Setelah menjadi kotak, kemudian di amplas agar permukaan kotak menjadi halus.
- 5) Untuk bagian tutup kotak, dibuat lubang lingkaran .
- 6) Membuat lingkaran di bagian tutup yang memiliki diameter 13 cm sebanyak 4 lubang
- 7) Setelah kotak dan tutup kotak telah selesai, kemudian di cat menggunakan cat kayu dan kuas.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan kartu di media kokami (kotak dan kartu misterius) adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan tema yang cocok untuk digunakan dalam media kartu misterius.
- 2) Setelah menentukan tema yang cocok, kemudian menuliskan beberapa soal pada setiap slide.
- 3) Kemudian di cetak menggunakan printer.

- 4) Kartu yang telah dicetak, kemudian di masukkan ke dalam amplop.

4. Hasil Belajar

a. Definisi hasil belajar

Dimiyati & Mudjiono berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. O'Farrell & Lahiff juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, dimana lewat pembelajaran siswa dapat mengetahui, mengerti, dan dapat menerapkan apa yang dipelajarainya.²⁴

Menurut Muhammad Iqbal Ma'ruf, hasil belajar adalah hasil apa yang telah dipelajari dan diketahui yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.²⁵ Hasil belajar menurut Ilyas adalah hasil

²⁴ Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), hal. 79-92.

²⁵ Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).

maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang diberikan berdasarkan atas pengukuran tertentu.²⁶

Berdasarkan pemaparan mengenai definisi hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang didapatkan oleh siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar adalah tujuan pendidikan yang diejawantahkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengetahui, memahami, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diterimanya.²⁷

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- 1) Faktor Internal yang meliputi dua aspek, yaitu : aspek fisiologis dan aspek psikologis, yang terdiri dari lima faktor, yaitu:
 - a) Intelegensi siswa
 - b) Sikap siswa
 - c) Bakat siswa
 - d) Minat siswa
 - e) Motivasi siswa
- 2) Faktor eksternal yang terdiri dari dua macam, yaitu :
 - a) Lingkungan sosial

²⁶ Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), hal. 98-106.

²⁷ Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), hal. 79-92

- b) Lingkungan non sosial (sarana dan prasarama), termasuk didalamnya media pembelajaran.
- 3) Faktor Pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Muhibbin Syah, “Psikologi Belajar”.²⁸

Hasil belajar tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar siswa di sekolah. Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor dari dalam siswa (internal) dan faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan (eksternal). Tinjauan dari kedua faktor tersebut adalah:

- 1) Faktor dari dalam siswa (internal)
 - a) Faktor fisiologis terdiri dari tonus jasmani seperti nutrisi harus cukup, karena kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan kurangnya tonus jasmani yang pengaruhnya dapat berupa kelesuan, lekas lelah dan sebagainya. Selain beberapa penyakit kronis juga sangat mengganggu hasil belajar siswa, demikian pula kondisi fungsi panca indera terutama mata dan telinga.
 - b) Faktor psikologis terdiri dari adanya kebutuhan fisik, rasa aman, bebas dan kekhawatiran, adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam hubungan dengan orang

²⁸ (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004).Cet.3.,hal.145

lain, kebutuhan untuk mendapat kehormatan dari masyarakat.

- 2) Faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan (eksternal).
 - a. Faktor non social terdiri dari keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi atau siang ataupun malam), tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar (alat tulis menulis, buku-buku dan alat peraga).
 - b. Faktor social diantara faktor manusia (sesama manusia), baik itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir.²⁹

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum (universal) yang membahas tentang sekumpulan data mengenai gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan, dan penyusunan teori.

Salah satu pengembangan Kurikulum Merdeka yang berbeda dibandingkan kurikulum sebelumnya adalah menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

²⁹ Sumandi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta:PT. Raja Grafindo,2007).hal. 233

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.³⁰

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka. Ini juga melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, termasuk analisa sebab dan akibat.³¹

Jadi kesimpulan dari penjabaran diatas IPAS Merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

³⁰ Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), hal. 43-54.

³¹ Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), hal.3397-3405.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut.

- 1) Memahami alam sekitar.
- 2) Memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/metode ilmiah.
- 3) Memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang dihadapinya.³²

c. Prinsip Pembelajaran IPAS dan Implementasinya

- 1) Mempelajari fenomena alam dan sosial
- 2) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis
Siswa harus dapat memahami data, membuat hipotesis, menguji hipotesis dan mengevaluasi argument.
- 3) Menjalin keterkaitan antara IPA dan IPS
Siswa harus memahami keterkaitan antara IPA dan IPS seperti bagaimana fenomena alam mempengaruhi kehidupan sosial manusia dan sebaliknya.
- 4) Memahami konsep-konsep dasar
Siswa harus mampu memahami konsep-konsep dasar dalam IPA dan IPS.
- 5) Mengaplikasikan ilmu pengetahuan

³² Sulistyorini, Sri & Suparton.2007.*Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*, Yogyakarta: Tiara Wacana, hal.111

Siswa harus dilatih untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari,

6) Menggunakan metode ilmiah

Siswa harus dilatih menggunakan metode ilmiah dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan data, serta memahami pentingnya metode ilmiah dan memecahkan masalah.

7) Menjaga lingkungan dan sosial yang sehat dan berkelanjutan

Siswa harus memahami pentingnya menjaga lingkungan.

8) Inovatif

Pembelajaran IPAS harus mengikuti perkembangan terkini dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas.

9) Berbasis nilai

Pembelajaran IPAS harus mencakup pengembangan nilai dan sikap positif pada siswa.

10) Berorientasi pada proses dan hasil

Pembelajaran IPAS harus berorientasi pada proses dan hasil pembelajaran yang dapat diukur dan diverifikasi, sehingga siswa dapat memperoleh umpan balik yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka.

d. Materi IPAS

B. Penelitian Relevan

1. Anisatul Khairiah, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kokami dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi". Dalam skripsinya menyimpulkan bahwa penggunaan media kokami efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar IPS pada post test siklus I 80,81 dengan N-Gain yang diperoleh 0,54 meningkat pada post test siklus II menjadi 93,24 dengan N-Gain 0,77. Persamaan dalam penelitian ini bahwa dalam penggunaan media kokami dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran. Dan perbedaan penelitian ini adalah pada matapelajarannya yaitu penggabungan mapel IPA dan IPS.
2. Hani Maulidia, "Pengembangan Media Kokami pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V MI Fajar Nusantara Negara Bali". Melalui hasil uji coba pengguna yaitu peserta didik kelas V menyimpulkan bahwa tingkat ketertarikan peserta didik kelas V terhadap media kokami (kotak dan kartu misterius) sebesar 94.3%. Dengan demikian media kokami (kotak dan kartu misterius) ini dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik di kelas V MI Fajar Nusantara Negara Bali maupun di MI atau SD yang lain.

Persamaan penelitian diatas dengan peneliti yang akan diteliti oleh peneliti yaitu menggunakan media KOKAMI dalam proses pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian diatas lebih membahas tentang pengembangan media Kokami pada pembelajaran tematik sedangkan yang

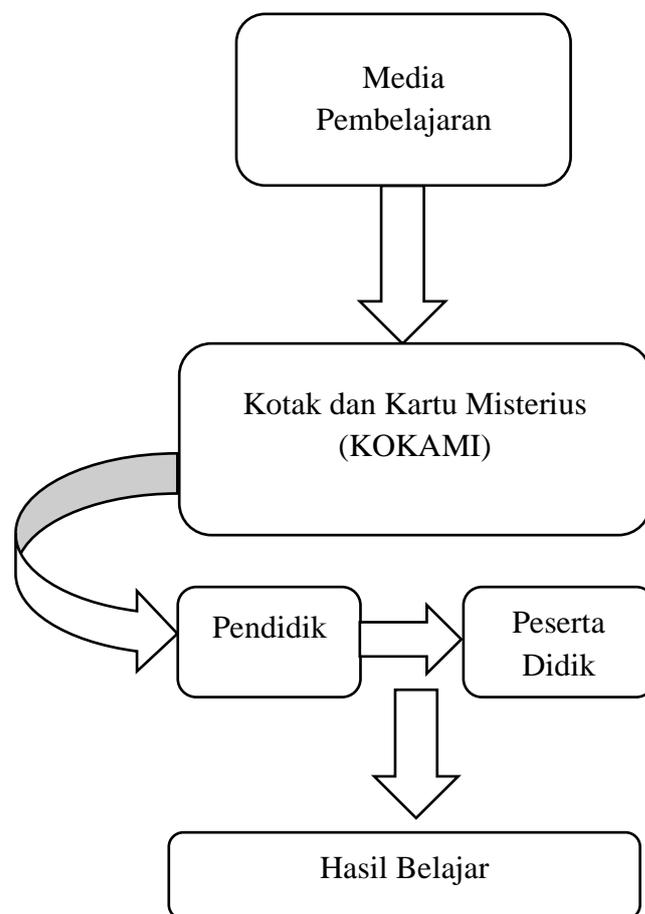
peneliti lakukan bagaimana efektivitas penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa.

3. Yuli Rusiana, “Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Va SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul kabupaten Jember”. Peneliti menyimpulkan bahwa Hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan pembelajaran dengan pemanfaatan media kokami pada mata pelajaran IPA siswa kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. Pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebanyak 22 anak (57,89%), dan pada siklus II siswa yang tuntas belajar sebanyak 35 anak (92,10%). Persamaannya yaitu bahwa Hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan pembelajaran dengan pemanfaatan media kokami. Perbedaannya penelitian diatas menggunakan PTK (penelitian tindakan kelas).

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini di lakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media KOKAMI terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS pada kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong. Konsep teori dapat di gambarkan pada skema di bawah ini:

Gambar 2. 1
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan³³. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

³³ Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011). hal 64.

H_a = Terdapat efektivitas penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.

H_o = Tidak terdapat efektivitas penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif dinamakan juga metode tradisional (Priadana dan Muis menyebutkan sebagai paradigma tradisional) karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini sebagai metode ilmiah/saentifik karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, objektif terukur, rasional dan sistematis.³⁴

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Pre Eksperimen*. Yaitu model *Desain One Group Pretest Posttest*. Dimana peneliti hanya melibatkan satu kelas saja tanpa adanya kelas pembanding yang diawali dengan pretest sebelum diberikan kegiatan, sehingga peneliti akan membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberikan kegiatan.

Langkah-langkah penggunaan model *One Group Pretest Posttest* ini meliputi:

1. Kegiatan pretest untuk mengukur variabel terikat.
2. Melaksanakan perlakuan atau eksperimen.
3. Pelaksanaan posttest untuk mengukur hasil terhadap variabel terikat

³⁴Amruddin.Dll, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Sukoharjo: Pradina Pustaka,2022),hal.8

Tabel 3. 1
Desain Penelitian

O1 X O2

Sumber : Sugiyono (2016:11)

Keterangan:

O1 : Pretest

X : treatment atau perlakuan

O2 : posttest

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 35 Rejang Lebong yang terletak di JL. Curup-Lubuk Linggau kelurahan Beringin Tiga, Kecamatan Sindang Kelingi, Kabupaten Rejang Lebong. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024 Semester Genap.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari kumpulan elemen yang memiliki sejumlah karakteristik umum, yang terdiri dari bidang-bidang yang akan diteliti obyek yang memiliki informasi yang dicari oleh peneliti yang akan digunakan untuk kesimpulan. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda alam yang lain.³⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri

³⁵ Populasi D A N Sampel, 'Populasi Dan Sampel', 02, 2014, hal. 1–6.

35 Rejang Lebong. Populasi kelas IV SDN 35 Rejang Lebong yang berjumlah 17 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat diberlakukan untuk populasi harus betul-betul relatif (mewakili). Dalam pengambilan sampel di perlukan Teknik sampling adalah suatu cara atau teknik yang dipergunakan untuk menentukan sampel penelitian.³⁶

Selanjutnya Suharsih Arikunto menyatakan bahwa teknik ini memberikan hak yang sama kepada setiap subjek dalam populasi untuk memperoleh kesempatan di pilih menjadi sampel. Apabila subjek kurang dari 100, lebih baik di ambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Jika subjek besar atau lebih dari 100 dapat di ambil 10% - 15%, 20% - 25%.³⁷ Berhubung siswa kelas IV berjumlah 17 orang siswa, maka semua penelitian ini adalah populasi.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

³⁶ Supardi Supardi, 'Populasi Dan Sampel Penelitian', *Unisia*, 13.17 (1993), 100–108 <<https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>>.

³⁷ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur penelitian suatu penelitian praktik*, Jakarta: (Renika, 2013), hal. 135

Sering disebut sebagai variabel *stimulus, prediktor, antecedent*. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Jadi, variabel dalam penelitian ini adalah media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) yaitu media yang digunakan untuk alat peraga dalam pembelajaran materi IPAS.³⁸

2. Variabel Dependen

Sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia yang sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas³⁹. Jadi, variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS kelas IV SDN 35 Rejang Lebong.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik dan instrument pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

a. Tes

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk tes awal (*Pre Test*) dan test akhir (*Post Testest*).

1) Pelaksanaan Tes Awal (*Pre Test*)

³⁸ Sangkot Nasution, 'Variabel Penelitian', 2017,hal. 1–9.

³⁹ Sugiyono, metode penelitian, hal. 69

Pre test diterapkan sebelum peserta didik memperoleh kegiatan yang menggunakan media kokami. Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa terkait materi IPAS yang akan dilakukan.

2) Perlakuan (*Treatment*)

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka peneliti menerapkan media kokami untuk melihat apakah ada pengaruh setelah penggunaan media tersebut.

3) Pelaksanaan Tes Akhir (*Posttest*)

Tes akhir dilakukan untuk melihat hasil belajar yang dilakukan di kelas, setelah menggunakan media kokami dalam pembelajaran IPAS.

b. Dokumentasi

Menurut Sugiono, dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang secara langsung didapatkan ditempat penelitian dilaksanakan. Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan oleh peneliti, seperti mengambil foto-foto, hasil belajar siswa, rpp, silabus, dokumen-dokumen terkait dan juga media yang digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar berlangsung di SD Negeri 35 Rejang Lebong.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Intrumen Tes

Instrumen tes diterapkan supaya dapat mengetahui kualitas hasil belajar siswa serta aspek kognitif siswa. Pembuatan instrument ini berkaitan dengan tujuan dari pembelajaran. Soal tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban A, B, C, dan D. tes ini dilakukan dua kali yaitu *Pretest* (sebelum perlakuan) dan *Posttest* (setelah perlakuan). Soal yang diberikan pada pretest dan posttest ialah soal yang sama, hal ini untuk menghindari perbedaan pengetahuan serta pemahaman siswa.

Tabel 3. 2
Kriteria Penilaian⁴⁰

Interval Nilai	Kategori
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
41-45	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

b. Dokumentasi

Adapun lembar dokumentasi yang harus disiapkan yaitu:

⁴⁰ Fajri Basam, Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Model Kooperatif *Numbered Heads Together*, Jurnal Riset Pendidikan Dasar 05 (1), (2022) 100-106. P-ISSN: 26151723. E-ISSN: 2615-1766

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Dokumentasi

No.	Aspek	Ada	Tidak
1.	Capaian Pembelajaran		
2.	Alur dan Tujuan Pembelajaran		
3.	Modul Pembelajaran		
4.	Sejarah Sekolah		
5.	Data Guru dan Siswa		
6.	Visi dan Misi Sekolah		
7.	LKPD		
8.	Lembar Validasi Instrumen		
9.	Instrumen Penelitian		
10.	Foto-Foto Kegiatan Pembelajaran		

F. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, untuk menemukan jawaban dari masalah penelitian. Salah satu tujuan dilakukannya analisis data adalah untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian. Yaitu apakah hasil dapat diterima karena telah didukung oleh data statistik yang memadai, apakah hasil terbukti terdapat kelemahan, dan hasil yang di analisis menghasilkan kesimpulan dalam penelitian. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji pra- syarat yaitu.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu bagian uji prasyarat analisis artinya sebelum melakukan uji hipotesis maka data penelitian tersebut harus di uji kenormalan distribusinya. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu uji kolmogorof-smirnov dengan menggunakan SPSS. 25. Karena jumlah sampel kurang dari 30 maka rumus yang digunakan yaitu Chi Kuadrat (Hitung).

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 : Uji Chi Kuadrat

f_0 : Data frekuensi yang didapatkan dari sampel x.

f_h : Frekuensi yang diharapkan di dalam populasi.

Dengan kriteria kenormalan sebagai berikut:

- 1) Signifikansi uji (α) = 0.05
- 2) Jika Sig. > α , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 3) Jika Sig. < α , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat uji normalitas varian/covarian terpenuhi, selanjutnya adalah melakukan hipotesis. Penelitian menggunakan uji T-test

untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS bantuan SPSS 25. Untuk pengujian hipotesis dua rata-rata dengan sampel kecil yaitu kurang dari 30 maka uji statistiknya menggunakan distribusi t.

Dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang artinya tidak ada pengaruh dari penggunaan media kokami terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.
- 2) H_a diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, yang artinya ada pengaruh dari penggunaan media kokami terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \left(\frac{(\sum D)^2}{n}\right)}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

D : Selisih sampel pertama dan kedua

N : Jumlah data

3. Eektivitas Media KOKAMI

Setelah nilai tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen diketahui, kemudian dihitung peningkatan antara tes awal dan tes akhir untuk mendapatkan nilai gain ternormalisasi. Untuk menguji efektivitas penggunaan

media KOKAMI terhadap hasil belajar IPAS digunakan rumus efektivitas N-

Gain sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

N-Gain = Gain yang ternormalisasi

Pretest = Nilai awal pembelajaran

Psttest = Nilai akhir pembelajaran

Tabel 3. 5
Kriteria Indeks Gain⁴¹

Presentase	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-45	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

⁴¹ Muhibbudin “Peenerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia”, Jurnal EduBio Tropika Vol. 3 No.2 Tahun 2015, hal. 88

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif Sekolah

1. Profil Sekolah Dasar Negeri 35 Rejang Lebong

Sekolah Dasar Negeri 35 Rejang Lebong beralamatkan di Kelurahan Beringin Tiga, Kecamatan Sindang Kelingi, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Dengan luas Tanah 3.531.000 M²

Sekolah Dasar Negeri 35 Rejang lebong berdiri pada tanggal 20 Oktober 1977. Sekolah Dasar Negeri 35 Rejang Lebong berstatus kepemilikan pemerintahan daerah Kabupaten Rejang Lebong. Sekolah Dasar Negeri 35 Rejang Lebong memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) yaitu 10700832, Sekolah Dasar Negeri 35 Rejang Lebong memiliki SK izin operasional dengan Nomor Surat 180.381.VII Tahun 2016.

Adapun Sekolah Dasar Negeri 35 Rejang Lebong dikepalai oleh Bapak Suhadi, A.Ma.Pd. Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dilakukan selama 6 hari kerja, SDN 35 Rejang Lebong menerima Dana Bos (Bantuan Operasional Sekolah), serta dilengkapi dengan jaringan listrik PLN dengan daya 900 Watt kecepatan 1 Mb.

2. Visi dan Misi SD Negeri 35 Rejang Lebong

a. Visi

Terwujudnya warga sekolah yang unggul dalam prestasi, berlandaskan IMTAQ, luhur budi pekerti, dan peduli terhadap lingkungan.

b. Misi

- 1) Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Melaksanakan pembinaan berbagai kegiatan lomba baik akademik maupun nonakademik.
- 3) Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler untuk menumpuk bakat dan kreativitas peserta didik.
- 4) Mengoptimalkan kegiatan keagamaan peserta didik agar menjadi generasi penerus bangsa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 5) Melaksanakan kegiatan pembiasaan dan memberikan keteladanan budi pekerti.
- 6) Menumbuhkembangkan kecintaan terhadap seni budaya dan lingkungan.

3. Jumlah Siswa SD Negeri 35 Rejang Lebong

Tabel 4.1
Data Jumlah Siswa SDN 35 Rejang Lebong

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Jumlah
1	kelas 1	1	10	10	20
2	Kelas 2	2	10	5	15
3	Kelas 3	3	9	12	21
4	Kelas 4	4	8	9	17
5	Kelas 5	5	13	16	29
6	Kelas 6	6	6	3	9

Sumber: Dokumentasi SDN 35 Rejang Lebong

4. Tenaga Pendidik SD Negeri 35 Rejang Lebong

SDN 35 Rejang Lebong memiliki tenaga guru yang mengajar sebanyak 11 orang. Adapun rincian Tenaga Pendidik SDN 35 Rejang Lebong adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Guru Dan Staf Tata Usaha SDN 35 Rejang Lebong

No	Nama	Status kepegawaian	Jenis kelamin	Jabatan
1.	Suhardi, A, Ma.Pd	PNS	L	Kepala sekolah
2.	Johan, S.Pd	PNS	L	Guru Mapel
3.	Darsinah, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
4.	Ratini, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
5.	Zulaika, S.Pd	PNS	P	Guru Mapel
6.	A.Zainuddin, S.Pd	PNS	L	Guru Mapel
7.	Nova Permatasari, S.Pd	Guru Honor	P	Guru Kelas
8.	Dwi Meliyani, S.Pd	Guru Honor	P	Guru Kelas
9.	Yeni Farida, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
10.	Ade Prasetyo, M.Pd	Guru Honor	L	Guru Mapel
11.	Suci Ariwiyanti, S.Pd	Guru Honor	L	Guru Kelas

Sumber: Dokumentasi SDN 35 Rejang Lebong

Dari tabel diatas dapat dilihat jumlah Guru SDN 35 Rejang Lebong berjumlah 11 orang dengan 7 Orang berstatus Pegawai Negeri Sipil serta 4 orang berstatus guru honor.

5. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 35 Rejang Lebong

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SDN 35 Rejang Lebong adalah 6 ruang kelas (Ruang Belajar), 1 Ruang Kepala Sekolah, 1 Ruang Guru, 1 Ruang Perpustakaan, 1 Wc Guru, 1 Wc Siswa, Lapangan Serbaguna.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong Sebelum Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh nilai pretest pada hasil belajar siswa kelas IV hanya 1 siswa yang mendapatkan nilai 80 dan 2 siswa dengan nilai 75, 2 siswa memperoleh nilai 70, 1 siswa memperoleh nilai 65, hanya 1 siswa memperoleh nilai 60, 1 siswa mendapatkan nilai 45, nilai 35 ada 7 siswa, 30 hanya 1 siswa dan nilai 25 hanya 1 siswa. Sehingga diperoleh rata-rata nilai dari seluruh siswa yaitu 49,41. Maka dapat ditunjukkan pada saat kegiatan pretest pada siswa kelas IV SDN 12 Rejang Lebong dikategorikan kurang.

Tabel 4. 3
Hasil Belajar Sebelum Penggunaan Media KOKAMI

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest
1.	Anatasya	65
2.	Arga	25
3.	Arjun	75
4.	Davin	45
5.	Gesyah	35
6.	Gilang	60

7.	Habib	35
8.	Hasnah	80
9.	Jasiko	35
10.	Leki	30
11.	Muti	75
12.	Real	35
13.	Reza	70
14.	Tirta	70
15.	Vivi	35
16.	Wahyu L	35
17.	Wahyu S	35
Jmlah		840
Rata-Rata		49,41

2. Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong Sesudah Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI)

Setelah menerapkan media Kokami diperoleh nilai posttest pada hasil belajar siswa kelas IV ada 2 orang siswa memperoleh nilai 90, 6 siswa dengan nilai 85, 4 siswa mendapatkan nilai 80, 5 orang siswa mendapatkan nilai 75, Sehingga diperoleh nilai rata-rata 81,47 dengan demikian dapat dikategorikan baik.

Tabel 4. 4
Hasil Belajar Setelah Penggunaan Media KOKAMI

No.	Nama Siswa	Nilai Posttest
1.	Anatasya	85
2.	Arga	75
3.	Arjun	90
4.	Davin	85
5.	Gesyah	80

6.	Gilang	85
7.	Habib	80
8.	Hasnah	85
9.	Jasiko	75
10.	Leki	75
11.	Muti	85
12.	Real	80
13.	Reza	80
14.	Tirta	90
15.	Vivi	85
16.	Wahyu L	75
17.	Wahyu S	75
Jmlah		1.385
Rata-Rata		81,47

3. Efektivitas Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, maka tahap pertama yaitu uji normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 5
Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.303	17	.000	.831	17	.006
Posttest Hasil Belajar	.221	17	.027	.869	17	.021

a. Lilliefors Significance Correction

Diperoleh data siswa kelas V dengan nilai pretest 0,006 dan posttest 0,021 yang artinya nilai hasil belajar siswa (Sig) lebih besar dari 0,05 maka tabel berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui bagaimana perbedaan penggunaan media kokami terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 35 Rejang Lebong. Hasil tersebut menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4. 6
Uji Hipotesis

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-32.05882	15.61838	3.78801	-40.08905	-24.02859	-8.463	16	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan signifikansi (2 tailed) yaitu $0,000 \leq 0,05$ sesuai dengan kriteria uji tes jika signifikansi (2 tailed) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak H_1 diterima. Nilai t pada tabel menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 8.463$ dengan $n = 17$, sedangkan $t_{tabel} =$

2.131, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian nilai $t_{hitung} = 8.463 \geq t_{tabel} = 2.131$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga ada perbedaan dari penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.

c. N-Gain Efektivitas

Gain adalah selisih nilai Psttest, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan oleh peneliti. Gain yang dinormalisasi (N-Gain) dapat dihitung dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

N-Gain = Gain yang ternormalisasi

Pretest = Nilai awal pembelajaran

Psttest = Nilai akhir pembelajaran

Diperoleh hasil uji gain sebagai berikut:

Tabel 4. 7
Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	17	.25	.77	.5986	.14072
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan data tersebut diperoleh rata-rata minimum sebesar 25 dan rata-rata maximum sebesar 77, sehingga dikatakan efektif karena >76 . Artinya

kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori cukup efektif.

C. Pembahasan

1. Hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong sebelum penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI)

Pembelajaran ipas dikelas IV Pada saat ini kenyatannya pembelajaran yang diterapkan sebagian besar masih berpusat pada guru. Siswa hanya dijadikan objek didik, sehingga aktivitas siswa tidak optimal. Oleh karena itu sangat diperlukan adanya strategi pembelajaran IPAS yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam menyelesaikan masalah. Dengan kata lain siswa harus dijadikan subjek belajar, bukan sebagai objek belajar.

Proses pembelajaran yang terjadi selama ini di sekolah dinilai monoton karena kurang adanya penggunaan metode dan media pembelajaran. Komunikasi selama pembelajaran berlangsung satu arah, sehingga interaksi siswa dengan guru dan siswa dengan siswa sangat minim. Sebagian siswa cenderung menganggap mata pelajaran IPAS itu sulit dimengerti sehingga hasil pretest siswa rendah.

2. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong sesudah penggunaan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

Proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan media Kokami membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan proses pembelajaran dengan media kokami, siswa sangat antusias terhadap media tersebut dan juga

dalam pembelajaran siswa terlibat, media itu juga tidak terfokus hanya kepada guru, tetapi siswa yang lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menyebabkan perubahan tingkah laku, termasuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan juga hasil belajar siswa. Menurut Kadir Kokami merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Media kokami ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menanamkan pengetahuan kepada siswa. Melalui media ini siswa dapat bermain sekaligus belajar mengenai materi yang diajarkan sehingga pelajarannya akan membekas, media kokami adalah media yang sederhana, untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media ini guru hanya perlu menyiapkan sebuah wadah atau kotak yang didalamnya akan diisi amplop-amplop. Didalam amplop tersebut terdapat kartu pesan dengan berbagai macam warna yang berisi pertanyaan, perintah, dan pemahaman gambar tentang materi yang dipelajari. Dengan begitu hasil belajar ipas meningkat dengan menggunakan media Kokami.

3. Efektivitas penggunaan media Kota Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong.

Keefektifan media kokami dapat dilihat pada tahap uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 8.463$ dengan $n = 17$, sedangkan $t_{tabel} = 2.131$, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian nilai $t_{hitung} = 8.463 \geq t_{tabel} = 2.131$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga ada perbedaan dari penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa pada

pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong. Artinya terdapat efektivitas yang signifikan antara penggunaan media KOKAMI terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SD 35 Rejang Lebong.

Untuk menguji keefektifan dilakukan perhitungan gain yaitu diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 49,41 dan rata-rata *posttest* sebesar 81,47, sehingga diperoleh gain 5986. Artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori cukup efektif. Dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum penggunaan media KOKAMI dengan setelah penggunaan media KOKAMI. Terlihat dari nilai rata-rata *pretest* adalah 49,41, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 81, 47. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media KOKAMI berpengaruh positif dan efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembelajaran dengan menggunakan media kokami berpengaruh positif dalam mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan sikap siswa serta merangsang dan meningkatkan kepedulian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media kokami. Hal ini terlihat dari hasil Posttest dengan nilai rata-rata keterampilan membaca siswa pada kelas I yang menggunakan media monopoli kata dengan nilai rata-rata 81,47 sehingga dapat dikategorikan baik.
2. Setelah dilakukan pengolahan data dan analisis dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kokami efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS . hal ini terlihat dari rata-rata hasil pretest sebesar 49,41 dan rata-rata hasil posttest sebesar 81,47, sehingga diperoleh gain 5986. Artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori cukup efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik

supaya siswa dapat termotivasi untuk belajar serta guna membantu proses pembelajaran di kelas.

2. Kepada orang tua diharapkan lebih memperhatikan anak dalam proses belajar dan melihat bagaimana hasil belajarnya apakah ada peningkatan atau tidak.
3. Siswa hendaknya menanamkan rasa senang terhadap pelajaran IPAS. Karena dengan dengan hal ini siswa akan lebih mudah untuk memahami pelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6).
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur penelitian suatu penelitian praktik*, Jakarta: (Renika, 2013).
- 'BOOK_Tritjahjo Danny_Asesmen Non-Tes Dalam Bimbingan Dan Konseling_Bab 7.Pdf'.
- Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1).
- Febrianawati Yusup and others, 'UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS', 7.1 (2018).
- Hasyim Hasanah, 'Teknik-Teknik Observasi'.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2).
- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 98-106.
- Marwati, M. (2018). *Pengembangan Media Kokami Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. (R&D di Kelas IV SDN PURUT Kecamatan Curug Kota Serang)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri "SMH" Banten).
- M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1).
- Noor, T. (2018). rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01).

- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Cross-border*, 3(2).
- Refani, M. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOKAMI TERHADAP HASIL BELAJAR KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV MI NURUL HUDA.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1).
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1).
- Rusiana, Y. (2014). Penggunaan Media KOKAMI pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 3(4).
- Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajarn*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2009).
- Sangkot Nasution, 'Variabel Penelitian', 2017.
- S D N Bukit, Tunggal Raya, and Iain Palangka Raya, 'Validitas Dan Reliabilitas Tes Dalam Menunjang Hasil Belajar PAI', 1 (2021).
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).
- Suhelayanti, syamsiah z dkk. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, Edisi.1 (Penerbit: Yayasan kita Menulis). Tahun 2023.
- Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta,2011).
- Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Sumandi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta:PT. Raja Grafindo,2007).
- Supardi Supardi, 'Populasi Dan Sampel Penelitian', *Unisia*, 13.17 (1993), 100–108 <<https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>>.
- UIN KHAS JEMBER, H. M. (2023). *Pengembangan Media KOKAMI pada Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Fajar Nusantara Negara*

Bali (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).

Umi Khotijah, Nisa Syuhda, “Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, *Majalah Jurnal Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, Vol. 5 No. 2, (Desember, 2020).

Widodo, P. E. K. (2017). Pengaruh media Kokami terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan GuruSekolahDasar*, 5(3)

L

A

M

P

I

R

A

N



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 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 10.30-11.00 TANGGAL 16 Oktober TAHUN 2023
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Meri Pratiwi
 NIM : 20591115
 PRODI : Pgmi
 SEMESTER : 7
 JUDUL PROPOSAL : Efektivitas Penggunaan Media
Kokam Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan
Sosial Siswa kelas IV Di SD Negeri P/L

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

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

a.

b.

c.

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

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

CALON PEMBIMBING I

(Dr. Banyanto M. P. L. M. H.)

CURUP, 16 Oktober 2023

CALON PEMBIMBING II

(Guntur Putrajaya S. S. M. M.)

MODERATOR,

(Sindy Felri Asluti)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 308 Tahun 2023

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahkan tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026 ;
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup ;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0704/Ins.34/R/Kp.07.6/09/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Meri Pramesti tanggal 22 November 2023 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi ;
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 16 Oktober 2023

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

Pertama

1. **Dr. Baryanto, M.Pd** **196907231999031004**
2. **Guntur Putra Jaya, MM** **196904131999031005**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

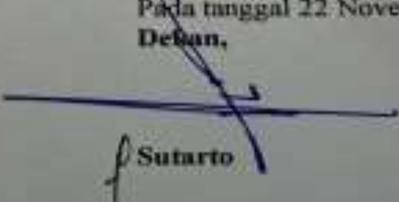
N A M A : **Meri Pramesti**

N I M : **20591115**

JUDUL SKRIPSI : **Efektivitas Penggunaan Media KOKAMI terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV di SDN 35 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 22 November 2023
Deban,


f. Sutarto

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup ;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama,
4. Mahasiswa yang bersangkutan



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 Kode Pos 39119

Nomor : 107 /In.34/FT/PP.00.9/01/2024
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

23 Januari 2024

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

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

Nama : Meri Pramesti
NIM : 20591115
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media KOKAMI terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV di SD Negeri 35 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 23 Januari s.d 23 April 2024
Tempat Penelitian : SD Negeri 35 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 280604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth :

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



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/ 105 /IP/DPMP/III/2024

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
- Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 - Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor 187/In.34/FT/PP.00.9/01/2024 tanggal 23 Januari 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Meri Pramesti /Kayu Manis, 01 Mei 2002
NIM : 20591115
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi/Fakultas : Tarbiyah /PGMI
Judul Proposal Penelitian : "Efektivitas Penggunaan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV di SD Negeri 35 Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian : SDN 35 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 04 Maret 2024 s/d 23 April 2024
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup

Pada Tanggal : 04 Maret 2024

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



H. KARNAIN, SH

Pembina/IV.a

NIP. 19751010 200704 1 001

Tembusan :

- Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
- Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
- Kepala SDN 35 Rejang Lebong
- Yang bersangkutan
- Asip



PEMERINTAHAN KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 35 REJANG LEBONG
Alamat : Jln. Raya Curup – Bengko. Kode Pos 19181



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor *42.14/16/DS/SDN35/RL/2024*

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : **Suhardi, A.Ma.Pd**
NIP : 196505031986121001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Meri Pramesti**
NIM : 20591115
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Waktu Penelitian : 24 Januari s/d 23 April 2024

Nama tersebut diatas adalah benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 24 April 2024

Kepala Sekolah



SUHARDI, A.Ma.Pd

NIP. 196505031986121001

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir fase ini Peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan pengertian norma dan adat istiadat. Peserta didik juga mampu memahami pentingnya mematuhi peraturan, mengetahui bentuk-bentuk norma dan peraturan yang ada dilingkungan tempat tinggalnya. Dan Peserta didik mampu menyesuaikan dampak yang sesuai atas pelanggaran peraturan di sekelilingnya.

ATP
(ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN)

Nama Mahasiswi : Meri Pramesti
Instansi : SD Negeri 35 Rejang Lebong
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/Kelas : B / IV

Materi	Alur Tujuan Pembelajaran
Norma dan Adat Istiadat	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi definisi norma dan adat istiadat.
Peraturan Tertulis dan Tidak Tertulis	1. Peserta didik dapat membedakan peraturan tertulis dan tidak tertulis. 2. Peserta didik dapat mendemonstrasikan contoh norma dan pelanggaran norma.
Pentingnya Norma Peraturan dan Sanksi Bagi pelanggar Peraturan	1. Peserta didik menganalisis dampak dari sebuah pelanggara peraturan tertulis dan tidak tertulis. 2. Peserta didik dapat menganalisis manfaat menaati peraturan.

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS 4 SEMESTER 2

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Meri Pramesti
Instansi	:	SD Negeri 35 Rejang Lebong
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	:	B / 4
BAB 4	:	Membangun Masyarakat yang Beradab
Topik	:	A. Norma dan Adat Istiadat
Alokasi Waktu	:	2 x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Mempelajari apa itu norma dan adat istiadat.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- 2) Berkebinekaan global,
- 3) Bergotong-royong,
- 4) Mandiri,
- 5) Bernalar kritis, dan
- 6) Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- **Sarana** : laptop, proyektor/LCD, papan tulis, speaker, dan sarana lainnya yang relevan.
- **Prasarana** : buku siswa : buku guru: materi, aktivitas, dan asesmen dalam *Modul Belajar Praktis Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas IV Semester 2* terbitan CV VIVA PAKARINDO.

E. TARGET PESERTA DIDIK		
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
❖ Pembelajaran tatap muka.		
KOMPONEN INTI		
A. TUJUAN PEMBELAJARAN		
❖ Peserta didik dapat memdeskripsikan norma dan adat istiadat dengan benar.		
B. PEMAHAMAN BERMAKNA		
❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi definisi norma., mengidentifikasi definisi adat istiadat. dan mengidentifikasi norma atau adat istiadat yang berlaku di sekitarnya.		
C. PERTANYAAN PEMANTIK		
❖ Pengenalan Topik Bab 4		
1. Apa pentingnya norma bagi masyarakat ?		
❖ Topik A. Norma dalam Adat Istiadat Daerahku		
1. Apa yang dimaksud dengan norma?		
2. Apa yang disebut dengan adat istiadat?		
3. Adakah norma atau adat istiadat yang berlaku di sekitarmu? Sebutkan!		
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 3. Guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi. 	10 menit

	5. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi.		
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan pertanyaan : <ul style="list-style-type: none"> - Apakah adat istiadat itu berbeda dengan norma? 2. Guru melakukan Tanya jawab kepada Peserta didik untuk menentukan jawaban. 3. Guru meminta peserta didik untuk membaca materi yang ada pada buku siswa secara bergiliran. 4. Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang sudah dibaca oleh peserta didik. 5. Guru memberi pertanyaan kepada siswa untuk memberikan contoh dari norma dan peraturan yang ada di lingkungan sekitar. 6. Guru melakukan Tanya jawab kepada Peserta didik untuk menentukan jawaban. 7. Guru menambahkan atau memperbaiki jawaban yang sudah diberikan oleh peserta didik. 8. guru menanyakan apakah siswa sudah paham dengan materi yang guru sampaikan? 9. Jika peserta didik sudah paham,selanjutnya guru menyiapkan media KOKAMI “Kotak dan Kartu Misterius” untuk mengajak siswa lebih memperdalam materi yang sudah di bahas. 	50 menit	

	<p>10. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok</p> <p>11. Guru meminta siswa untuk duduk melingkar secara berkelompok.</p> <p>12. Kemudian guru menjelaskan aturan bermain KOKAMI, pada setiap kelompok harus ada yang menjadi koordinator kelompok masing-masing, dalam waktu yang sudah ditentukan.</p> <p>13. Guru memberikan contoh bermain KOKAMI, yaitu dengan mengambil amplop yang berada di dalam Kotak, didalam amplop tersebut sudah ada beberapa pertanyaan yang harus di jawab dengan mendiskusikannya dengan kelompok dalam waktu yang sudah ditentukan.</p> <p>14. Hasil diskusi atau jawaban dituliskan di LKPD.</p> <p>15. Jika waktu sudah habis namun kelompok belum berhasil menyelesaikan tugas maka akan di selesaikan oleh kelompok lain.</p> <p>16. Pemenang ditentukan oleh skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.</p> <p>17. Guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan bersama sebagai apresiasi sudah mengikuti pembelajaran dengan baik.</p>		
<p>Penutup</p>	<p>1. Guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.</p>	<p>10 menit</p>	

	<p>2. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari melalui penugasan.</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa.</p>		
--	--	--	--

E. ASESMEN / PENILAIAN

a. Instrumen Asesmen Formatif : Tes tertulis (Soal Pilgan)

Kriteria Penilaian :

$$\text{Nilai Tes} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS 4 SEMESTER 2

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Meri Pramesti
Instansi	: SD Negeri 35 Rejang Lebong
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 4	: Membangun Masyarakat yang Beradab
Topik	: B. Peraturan Untuk Ketertiban dan Sanksi
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">❖ Membedakan peraturan tertulis dan tidak tertulis.❖ Mengidentifikasi melanggar peraturan dan norma.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none">1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,2) Berkebinekaan global,3) Bergotong-royong,4) Mandiri,5) Bernalar kritis, dan6) Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Sarana : laptop, proyektor/LCD, papan tulis, speaker, dan sarana lainnya yang relevan.	

- **Prasarana :** buku siswa : buku guru:materi,aktivitas, dan asesmen dalam *Modul Belajar Praktis Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas IV Semester2* terbitan CV VIVA PAKARINDO.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran tatap muka.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik dapat menjelaskan peraturan untuk ketertiban dan sanksi dengan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam membedakan peraturan tertulis dan tidak tertulis.
- ❖ Menganalisis perlunya mematuhi peraturan. dan mendemonstrasikan contoh norma dan pelanggaran norma di suatu tempat.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dampak dari sebuah pelanggaran peraturan tertulis dan tidak tertulis., menganalisis manfaat menaati peraturan. dan membuat mengampanyekan pentingnya menaati peraturan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Topik B.
 1. Apakah perbedaan antara peraturan tertulis dan tidak tertulis?
 2. Mengapa kita perlu mematuhi peraturan?
 3. Apa yang terjadi jika kita melanggar norma yang berlaku di masyarakat?
 4. Apa sajakah peraturan tidak tertulis yang harus kalian patuhi?
 5. Apa akibat yang kalian dapatkan jika melanggar peraturan tertulis atau tidak tertulis?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam dan berdoa untuk memulai pembelajaran.2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.3. Guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.5. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi.	10 menit	
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan pertanyaan :<ul style="list-style-type: none">- Apakah yang dimaksud dengan peraturan ?- Apakah yang akan terjadi jika tidak ada peraturan ?2. Guru melakukan Tanya jawab kepada Peserta didik untuk menentukan jawaban.3. Guru meminta peserta didik untuk membaca materi yang ada pada buku siswa secara bergiliran.4. Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang sudah dibaca oleh peserta didik.5. Guru memberi pertanyaan kepada siswa untuk memberikan contoh peraturan yang ada di lingkungan sekitar.6. Guru melakukan Tanya jawab kepada Peserta didik untuk menentukan jawaban.	50 menit	

	<ol style="list-style-type: none">7. Guru menambahkan atau memperbaiki jawaban yang sudah diberikan oleh peserta didik.8. guru menanyakan apakah siswa sudah paham dengan materi yang guru sampaikan?9. Jika peserta didik sudah paham,selanjutnya guru menyiapkan media KOKAMI “Kotak dan Kartu Misterius” untuk mengajak siswa lebih memperdalam materi yang sudah di bahas.10. Pada pertemuan ke dua ini siswa dibagi menjadi 4 kelompok.11. Guru meminta siswa untuk duduk melingkar secara berkelompok.12. Kemudian guru menjelaskan aturan bermain KOKAMI, pada setiap kelompok harus ada yang menjadi koordinator kelompok masing-masing.13. System permainan pada pertemuan ke dua ini, jadi setiap koordinator kelompok maju kedepan untuk mengambil amplop dan mendiskusikan jawabannya kepada kelompok dalam waktu yang sudah ditentukan.14. Hasil diskusi dituliskan pada LKPD.15. Pemenang ditentukan oleh kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas. Bagi pemenang berhak mendapatkan bonus.		
--	---	--	--

	16. Guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan bersama sebagai apresiasi sudah mengikuti pembelajaran dengan baik.		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari melalui penugasan. 3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa. 	10 menit	

E. ASESMEN / PENILAIAN

a. Instrumen Asesmen Formatif : Tes tertulis (Soal Pilgan)

Kriteria Penilaian :

$$\text{Nilai Tes} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$



MATERI PRETEST DAN POSTEST

NORMA

A. PENGERTIAN NORMA

Menurut KBBI, norma adalah aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok dalam masyarakat. Norma juga diartikan sebagai aturan yang mengatur tingkah laku manusia.

B. MACAM-MACAM NORMA DAN CONTOHNYA

1. Norma agama

Norma yang berdasarkan pada ajaran atau kaidah suatu agama yang berfungsi sebagai petunjuk dan pegangan hidup umat beragama.

Contohnya : melaksanakan rukun iman dan rukun islam.

2. Norma hukum

Norma hukum adalah norma berdasarkan pada aturan hukum yang berlaku di suatu Negara.

Contohnya : tidak melakukan tindakan kriminal

3. Norma kesusilaan

Norma yang berdasarkan pada hati nurani yang menghasilkan akhlak bagi seseorang yang kemudian dianggap baik dan buruk.

Contohnya : tidak membunuh orang lain

4. Norma kesopanan

Adalah norma yang berdasarkan pada tingkah laku yang berlaku di masyarakat.

Contohnya : meminta maaf ketika melakukan kesalahan.

5. Norma kebiasaan

Norma yang berdasarkan pada hasil dari perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang dalam bentuk yang sama sampai akhirnya menjadi kebiasaan.

Contohnya : kebiasaan mudik jelang lebaran

ADAT ISTIADAT

A. PENGERTIAN ADAT ISTIADAT

Adat istiadat merupakan aturan tidak tertulis yang diakui sebagai hal baik oleh masyarakat sehingga terus dilakukan dan menjadi sebuah kebiasaan.

B. CONTOH ADAT ISTIADAT DI LINGKUNGAN SEKITAR

1. Mencium tangan kedua orang tua ketika hendak pergi.
2. Mengucapkan permisi apabila kita lewat di depan orang.
3. Makan menggunakan tangan kanan.
4. Menghormati guru seperti orang tua.
5. Larangan berburu binatang langka.

PERATURAN

A. PENGERTIAN PERATURAN

Menurut KKBI Peraturan dapat diartikan sebagai tatanan (petunjuk,kaidah,ketentuan) yang dibuat untuk mengatur.

B. SIFAT DAN TUJUAN PERATURAN

1. Peraturan tertulis, merupakan peraturan yang mengatur tingkah laku manusia dengan mengacu pada peraturan yang berlaku di suatu Negara.

Biasanya peraturan ini dibuat oleh pemerintah, penguasa atau Negara yang bersifat memaksa dan mengikat. Sanksi yang didapat adalah sanksi tegas.

2. Peraturan tidak tertulis, dibuat oleh manusia dan disesuaikan dengan kondisi masyarakat atau daerah setempat. Sanksi yang didapat berupa teguran, peringatan, rasa malu atau perasaan menyesal.

C. CONTOH PERATURAN DAN SANKSI

1. Peraturan dilingkungan keluarga

- Membantu ibu mengerjakan pekerjaan rumah
- Pulang kerumah sesuai jam yang sudah ditentukan.

2. Peraturan dilingkungan sekolah

Peraturan tertulis

- Semua siswa hadir di sekolah selambat-lambatnya 5 menit sebelum jam pelajaran dimulai.
- Semua siswa menggunakan pakaian sekolah sesuai jadwal.

Peraturan tidak tertulis

- Tidak membeda-bedakan dalam berteman.
- Berbuat sopan dan hormat.
- Tidak membuly

3. Peraturan di jalan raya

- Menggunakan helm ketika berkendara.
- Mempunyai SIM
- Menyebrang jalan melalui zebra cross

4. Peraturan dilingkungan masyarakat

- Semua warga ikut berpartisipasi dalam kegiatan siskamling.
- Tamu yang menginap lebih dari 24 jam wajib lapor ke RT.
- Menjenguk tetangga yang sakit
- Mengikuti semua kegiatan masyarakat.

**DAFTAR HASIL PENILAIAN
PRETEST**

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest
1.	Anatasya	65
2.	Arga	25
3.	Arjun	75
4.	Davin	45
5.	Gesyah	35
6.	Gilang	60
7.	Habib	35
8.	Hasnah	80
9.	Jasiko	35
10.	Leki	30
11.	Muti	75
12.	Real	35
13.	Reza	70
14.	Tirta	70
15.	Vivi	35
16.	Wahyu L	35
17.	Wahyu S	35
Jmlah		840
Rata-Rata		49,41

**DAFTAR HASIL PENILAIAN
POSTEST**

No.	Nama Siswa	Nilai Posttest
1.	Anatasya	85
2.	Arga	75
3.	Arjun	90
4.	Davin	85
5.	Gesyah	80
6.	Gilang	85
7.	Habib	80
8.	Hasnah	85
9.	Jasiko	75
10.	Leki	75
11.	Muti	85
12.	Real	80
13.	Reza	80
14.	Tirta	90
15.	Vivi	85
16.	Wahyu L	75
17.	Wahyu S	75
Jmlah		1.385
Rata-Rata		81,47

UJI NORMALITAS

Case Processing Summary

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
	Pretest Hasil Belajar	17	100.0%	0	0.0%	17
Posttest Hasil Belajar	17	100.0%	0	0.0%	17	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Pretest Hasil Belajar	Mean	49.4118	4.65506
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	39.5435
		Upper Bound	59.2800
	5% Trimmed Mean	49.0686	
	Median	35.0000	
	Variance	368.382	
	Std. Deviation	19.19329	
	Minimum	25.00	
	Maximum	80.00	
	Range	55.00	
	Interquartile Range	35.00	
	Skewness	.417	.550
	Kurtosis	-1.669	1.063
	Posttest Hasil Belajar	Mean	81.4706
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	78.7798
		Upper Bound	84.1614
5% Trimmed Mean		81.3562	
Median		80.0000	
Variance		27.390	
Std. Deviation		5.23352	
Minimum		75.00	
Maximum		90.00	
Range		15.00	
Interquartile Range		10.00	
Skewness		.068	.550
Kurtosis		-1.193	1.063

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.303	17	.000	.831	17	.006
Posttest Hasil Belajar	.221	17	.027	.869	17	.021

a. Lilliefors Significance Correction

UJI HIPOTESIS

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	49.4118	17	19.19329	4.65506
	Posttest	81.4706	17	5.23352	1.26931

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	17	.756	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-32.05882	15.61838	3.78801	-40.08905	-24.02859	-8.463	16	.000

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
SOAL PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosety Apriliya, M.Pd.I

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Meri Pramesti

Nim : 20591115

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas IV Di SD Negeri 35 Rejang Lebong.

Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Curup, 27 Februari 2024

Validator



(.....Rosety Apriliya, M.pd.I.....)

TES HASIL BELAJAR SISWA

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SL	L	KL	TL
1.	Berikut ini Pernyataan yang benar terkait definisi norma adalah ...		✓		
2.	Yang dimaksud dengan adat istiadat adalah ...		✓		
3.	Manfaat mematuhi norma dalam kehidupan masyarakat adalah ...		✓		
4.	Berikut ini yang merupakan pernyataan mengenai adat istiadat adalah ...		✓		
5.	Berikut contoh norma dalam kehidupan masyarakat adalah ...		✓		
6.	Yang dimaksud dengan peraturan adalah...		✓		
7.	Berikut contoh peraturan tidak tertulis yang berlaku dimasyarakat adalah...		✓		
8.	Manfaat dari mematuhi peraturan lalu lintas adalah...		✓		
9.	Peraturan hendaknya diterapkan di ...		✓		
10.	Contoh peraturan tertulis di lingkungan sekolah adalah ...		✓		
11.	Dibawah ini yang termasuk contoh peraturan tidak tertulis di lingkungan sekolah adalah ...		✓		
12.	Berikut ini contoh peraturan di jalan raya adalah ...		✓		
13.	Pernyataan yang benar terkait peraturan di jalan raya adalah ...		✓		
14.	Contoh peraturan dilingkungan keluarga adalah...		✓		
15.	Setiap pagi tiwi tidak pernah membantu ibunya dan tiwi tidak pernah membereskan tempat tidurnya, maka akibat apakah yang akan didapatkan oleh tiwi ...		✓		
16.	Budi tidak menyebrang melalui zebra cross, Tetapi dengan menerobos kendaraan		✓		

KISI-KISI SOAL TES

Sekolah : SD Negeri 35 Rejang Lebong

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/II

Alokasi : 60 Menit

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kurikulum : Merdeka Belajar

No.	Indikator Pencapaian	Jenjang	Soal
1.	Mengidentifikasi pernyataan norma dalam masyarakat	C1	1
2.	Mengidentifikasi pengertian adat istiadat dalam masyarakat	C1	2
3.	Mengetahui manfaat mematuhi norma	C2	3
4.	Mengetahui pernyataan yang benar mengenai adat istiadat	C1	4
5.	Mengetahui contoh norma dalam kehidupan masyarakat	C2	5
6.	Mengetahui pengertian peraturan	C1	6
7.	Mengetahui contoh peraturan tidak tertulis di masyarakat	C2	7
8.	Mengetahui manfaat mematuhi peraturan lalu lintas	C2	8
9.	Mengetahui peraturan-peraturan yang wajib diterapkan	C2	9

10.	Mengetahui contoh peraturan di lingkungan sekolah	C2	10
11.	Mengetahui contoh peraturan tidak tertulis di lingkungan sekolah	C2	11
12.	Mengetahui contoh peraturan di jalan raya	C2	12
13.	Menentukan pernyataan yang sesuai terkait peraturan	C3	13
14.	Mengetahui contoh peraturan di lingkungan keluarga	C2	14
15.	Menganalisis akibat tidak mematuhi peraturan	C4	15,16
16.	Menganalisis manfaat yang diperoleh dari mempelajari norma dan adat istiadat bagi kehidupan	C4	17
17.	Menentukan sanksi yang tepat jika melanggar peraturan	C5	18,19
18.	Membandingkan perilaku-perilaku yang tepat dalam menerapkan norma	C6	20

PRETEST DAN POSTEST

SOAL PILIHAN GANDA

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Matapelajaran :

Berilah tanda (x) pada huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Berikut ini Pernyataan yang benar terkait definisi norma adalah ...
 - a. Peraturan dan ketentuan yang mengatur umat dalam melaksanakan ibadah.
 - b. Ketentuan yang mengatur sekelompok manusia dalam kehidupan berkeluarga.
 - c. Pandangan hidup yang mengatur sekelompok manusia.
 - d. Kaidah atau ketentuan yang mengatur tingkah laku manusia dalam masyarakat.
2. Yang dimaksud dengan adat istiadat adalah ...
 - a. Aturan tidak tertulis yang diakui sebagai hal baik oleh masyarakat, sehingga terus dilakukan dan menjadi sebuah kebiasaan.
 - b. Aturan yang harus ditaati sampai kapanpun.
 - c. Peraturan yang dibuat oleh pemerintah.
 - d. Isu-isu yang harus di buktikan kebenarannya.
3. Manfaat mematuhi norma dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - a. Situasi kehidupan yang masyarakat yang tentram, tertib, aman dan sejahtera.
 - b. Menjalin silaturahmi antar golongan.
 - c. Menuju Indonesia maju .
 - d. Memajukan Indonesia agar mampu bersaing dengan Negara luar.
4. Berikut ini yang merupakan pernyataan mengenai adat istiadat adalah ...
 - a. Adat istiadat adalah aturan atau ketentuan
 - b. Adat istiadat adalah perubahan tingkah laku
 - c. Adat istiadat adalah bagian dari norma
 - d. Adat istiadat bertolak belakang dengan norma
5. Berikut contoh norma dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - a. Mencium tangan nenek sebelum berangkat kesekolah.
 - b. Makan menggunakan tangan kanan.

- c. Mengucapkan permisi apabila lewat di depan orang
 - d. Memberi salam sebelum masuk rumah.
6. Yang dimaksud dengan peraturan adalah ...
- a. Segala sesuatu yang tidak harus dilaksanakan
 - b. Petunjuk, kaidah dan ketentuan yang dibuat untuk mengatur masyarakat
 - c. Janji yang harus dilaksanakan
 - d. Memberi nasihat kepada orang yang lebih muda
7. Berikut contoh peraturan tidak tertulis yang berlaku di masyarakat adalah ...
- a. Mengikuti berbagai kegiatan di masyarakat
 - b. Menjenguk tetangga yang sakit
 - c. Tamu yang menginap lebih dari 24 jam wajib lapor kepada ketua RT
 - d. Wajib berpakaian rapi
8. Manfaat dari mematuhi peraturan lalu lintas adalah ...
- a. Jalan lintas menjadi padat
 - b. Jalanan menjadi tertib
 - c. Jalanan macet
 - d. Terjadi kecelakaan
9. Peraturan hendaknya diterapkan di ...
- a. Rumah
 - b. Sekolah
 - c. Masyarakat
 - d. Semua lingkungan kehidupan
10. Contoh peraturan tertulis di lingkungan sekolah adalah ...
- a. Siswa hadir selambat-lambatnya 5 menit sebelum jam pelajaran dimulai.
 - b. Seluruh siswa diwajibkan membantu teman yang tidak mengerjakan PR.
 - c. Keluar kelas dijam pelajaran
 - d. Tidak masuk sekolah tanpa keterangan.
11. Dibawah ini yang termasuk contoh peraturan tidak tertulis di lingkungan sekolah adalah ...
- a. Menggunakan pakaian sesuai jadwal.
 - b. Menggunakan sepatu hitam.
 - c. Menggunakan baju putih dijam olahraga.
 - d. Berbuat sopan dan hormat terhadap guru.
12. Berikut ini contoh peraturan di jalan raya adalah ...
- a. Menggunakan helm dan membawa SIM
 - b. Menerobos lampu merah karena buru-buru.
 - c. Membawa kendaraan dengan kecepatan tinggi.
 - d. Mengendarai kendaraan dibawah umur.
13. Pernyataan yang benar terkait peraturan di jalan raya adalah ...
- a. Berjalan berada disebelah kanan.

- b. Berjalan dengan cepat agar sampai tujuan.
 - c. Menyebrang jalan menggunakan zebra cross.
 - d. Mengabaikan peraturan lalu lintas.
14. Contoh peraturan dilingkungan keluarga adalah ...
- a. Mengerjakan PR.
 - b. Membantu ibu mengerjakan pekerjaan rumah.
 - c. Bermain dengan teman.
 - d. Tidak mengur kakak karena melakukan kesalahan.
15. Setiap pagi tiwi tidak pernah membantu ibunya dan tiwi tidak pernah membereskan tempat tidurnya, maka akibat apakah yang akan didapatkan oleh tiwi ...
- a. Di marahi oleh gurunya.
 - b. Di kenakan sanksi tilang.
 - c. Membersihkan jalan raya.
 - d. Dimarahi oleh ibunya.
16. Budi tidak menyebrang melalui zebra cross, Tetapi dengan menerobos kendaraan di jalan, maka peristiwa ini akan mengakibatkan ...
- a. Budi bisa tertabrak kendaraan yang melaju dan membahayakan keselamatannya.
 - b. Budi bisa dikenakan hukuman penjara.
 - c. Budi akan mendapatkan hadiah.
 - d. Budi akan di penjarakan.
17. Ani merupakan siswa kelas IV, dia tidak pernah mengikuti pelajaran dengan baik, dan Ani sering tidak masuk sekolah. Pada hari senin Ani masuk sekolah dan mengikuti pelajaran dengan baik, materi pagi ini adalah norma dan peraturan, setelah mempelajari materi ini Ani berniat untuk merubah kebiasaan buruknya dan ingin memperbaiki kesalahannya. Jadi manfaat apa yang diterima Ani setelah mempelajari materi norma dan peraturan ...
- a. Ani tersadar bahwa sering tidak masuk sekolah merupakan salah satu bentuk melanggar norma dan peraturan.
 - b. Ani tidak mempedulikan kebiasaan itu
 - c. Ani merasa bahwa selama ini dirinya benar.
 - d. Ani semakin aktif dan ribut bersama teman-temannya.
18. Intan pergi kesekolah dengan mengendarai sepeda motor, intan mengendarai motor dengan berboncengan 3 orang dan tidak menggunakan helm. Sehingga mereka dihentikan oleh polisi. Akibat yang akan diterima intan dan teman-temannya adalah ...
- a. Di marahi oleh gurunya.
 - b. Di kenakan sanksi tilang.
 - c. Membersihkan jalan raya.

- d. Motor yang dikendarai akan di ambil paksa dan tidak akan dikembalikan.
19. Budi merupakan pelaku kejahatan kriminal , pada hari selasa budi merampok sebuah bank, sehingga budi menjadi buronan polisi. Apabila budi tertangkap sanksi apakah yang dia terima ...
- a. Dipukuli sampai meninggal.
 - b. Dipenjarakan sesuai dengan pasal.
 - c. Di maafkan dan dibiarkan bebas
 - d. Di letakan di wilayah terpencil
20. Pada kegiatan jum'at bersih semua warga berpartisipasi untuk membersihkan semua lingkungan. Jaka selalu ikut membantu para warga seperti mengumpulkan sampah , dan mencabut rerumputan di taman, tetapi berbeda dengan aldo yang hanya diam, sambil makan dan memerintahkan para warga untuk terus bekerja. Aldo sering bertindak tidak sopan kepada orang yang lebih tua. Dari ilustrasi ini merupakan bentuk salah satu norma. Norma yang dimaksud adalah ...
- a. Agama
 - b. Kesusilaan
 - c. Kesopanan
 - d. Kebiasaan

DOKUMENTASI



Pembuatan Kotak Media



Proses pengecatan Kotak Media



Kotak Media Setelah di Cat dan di Hias



Proses Pembuatan Kartu Misterius



Proses Penyampaian Materi



Permainan Media Kokami



Diskusi Kelompok



Pemberian Reward



Kondisi Ruang Belajar Siswa SDN 35 Rejang Lebong

BIODATA PENULIS



Nama lengkap penulis Meri Pramesti, lahir pada tanggal 01 Mei 2002 Di Desa Kayu Manis Curup, Penulis merupakan Anak pertama dari pasangan Bpk. Trishariyanto dan Ibu Kasmiasi . Penulis menganut agama Islam.

Penulis pernah menempuh pendidikan di SDN 07 Sindang Kelingi (SDN 35 Rejang Lebong) lulus pada tahun 2013, melanjutkan ke SMP Negeri 19 Rejang Lebong lulus pada tahun 2017, dan melanjutkan ke SMK N 7 Rejang Lebong lulus pada tahun 2020. Dan melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada tahun 2020 jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah.

Dengan iringan doa, berkah, rahmat dan hidayah yang Allah berikan serta semangat, kerja keras, motivasi dari pihak keluarga dan sahabat, alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga hasil karya ilmiah ini bisa memberikan manfaat serta kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Penulis juga mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi ini yang berjudul “**Efektivitas Penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Rejang Lebong**”.