

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA *NEAL FUN* UNTUK  
MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA KELAS IV MIS  
GUPPI 12 LUBUK KEMBANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar (S1)  
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:**

**DEWI PUTRI AGUSTINI  
NIM. 20591047**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul: "**PENGARUH PENERAPAN MEDIA *NEAL FUN THE DEEP SEA* TERHADAP DAYA INGAT SISWA KELAS IV MIS GUPPI 12 LUBUK KEMBANG** ", sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

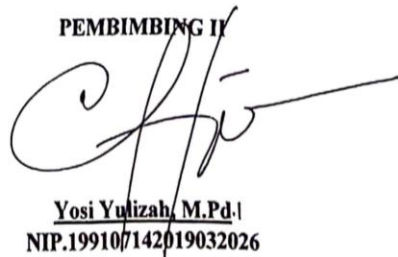
Curup, 30 Mei 20224

**PEMBIMBING I**



**Dra. Susilawati, M.Pd**  
**NIP.196609041994032001**

**PEMBIMBING II**



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

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Putri Agustini

NIM : 20591047

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : PENGARUH PENERAPAN MEDIA *NEAL FUN THE DEEP SEA*  
TERHADAP DAYA INGAT SISWA KELAS IV MIS GUPPI 12  
LUBUK KEMBANG

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

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

Curup, 2024



Dewi Putri Agustini  
NIM. 20591047



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

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

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : **1073** /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/ 06 /2024

Nama : Dewi Putri Agustini  
Nim : 20591047  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Analisis Penggunaan Media *Neal Fun* Untuk Meningkatkan Daya  
Ingat Siswa Kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

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

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Juni 2024  
Pukul : 13.30 s/d 15.00 WIB  
Tempat : Ruang 1 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

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

**TIM PENGUJI**

Ketua,

Dra. Susilawati M.Pd  
NIP. 196609041994032001

Penguji I,

Siti Zulaiha, M.Pd.I  
NIP. 198308202011012008

Sekretaris,

Yosi Yulizah, M.Pd.I  
NIP. 1999107142019032026

Penguji II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd  
NIP. 199505062022032007

Mengetahui,  
Dekan



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197409212000031003

## KATA PENGANTAR



### *Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panajtkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Analisis Penggunaan Media *Neal Fun* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang”. Kemudian tidak lupa penulis mengucapkan shalawat dan salam senantiasa trcurah kepada Rasulullah SAW yang menghantarkan kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang hingga saat ini.

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. Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I. Selaku Rektor IAIN Curup.
2. Dr. Yusefri, M.Ag. Selaku Wakil Rektor I.
3. Dr. M. Istan, M.Pd., MM. Selaku Wakil Rektor II.
4. Dr. H. Nelson, M.Pd.I. Selaku Wakil Rektor III.
5. Dr. H. Sutarto, S.Ag., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd.I. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup dan Selaku Pembimbing Akademik.
7. Ibu Dra. Susilawati, M.Pd. Selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan pengarahan, petunjuk dan bimbingan yang sangat besar dalam penulisan skripsi ini.

8. Ibu Yosi Yulizah, M.Pd. Selaku pembimbing II yang juga telah banyak memberikan pengarahan, petunjuk dan bimbingan yang sangat besar dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan staf pengajar di IAIN Curup yang telah membekali banyak pengetahuan dan pengalaman.
10. Kepala Sekolah MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang Ibu Ira Aruna Irani, S.Pd.I dan bapak /ibu guru serta siswa kelas IV yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Dengan kerendahan hati, berharap agar skripsi ini dapat dimanfaatkan bagi semua orang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Atas bantuan dari berbagai pihak, penulis ucapkan terimakasih dan semoga Allah membalas kebaikan dengan pahala di sisi-Nya Aamiin.

***Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

Curup, Mei 2024  
Penulis,

Dewi Putri Agustini  
NIM 20591047

# MOTTO

“Menuntut ilmu adalah takwa  
Menyampaikan ilmu adalah ibadah  
Mengulang-ulang ilmu adalah zikir  
Mencari ilmu adalah jihad.”

\_Abu Hamid Al Ghazali\_

*“The most powerful weapon used to change the world is  
education Remember !!! this is the beginning of your next  
struggle”*

\_Dewi Putri Agustini\_

## PERSEMBAHAN



### *Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

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 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, ku persembahkan skripsi ini untuk orang-orang hebat yang selalu jadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini hingga selesai.

1. Ibu tersayang dan Bapak tercinta (Junhayah,S.Pd dan Saifudin, S.Pd), kedua orangtua Penulis yang telah melahirkan, merawat, membesarkan, memberikan kasih sayang serta selalu mendoakan disetiap langkah penulis, membuat penulis menjadi termotivasi. Kedua orang tua yang selalu menyirami dengan kasih sayang, selalu menasehati sekaligus meridhoi setiap perjalanan penulis, salah satunya adalah keridhoan atas proses perjalanan perkuliahan hingga berada di titik ini. Sejajurnya tidak akan pernah dapat dibalas hanya dengan selembor kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal penulis, untuk membuat kalian bangga. Semoga kalian sehat selalu, agar bisa kebersamai di setiap situasi. Terima kasih umak.. Terima kasih Bapak..
2. Asril Wahyudi, Hayati Nurdini, Aidil Adha Kurniawan, Nefri Sa'ban, Agustian “Mereka yang darahnya juga ikut mengalir, saudara kandung Penulis yang selalu kebersamai meniti pahitnya kehidupan sedari kecil hingga sekarang, menjadi teman berkelahi ketika dirumah, menjadi



seseorang yang saling merindukan ketika jauh dirantau, garda terdepan yang selalu siap dan sigap membantu, semoga keringat dan pengorbanan kalian menjadi amal jariyah.

3. Keluarga besar Penulis yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan doa, motivasi, nasehat, dukungan moral serta material, sehingga membuatku menjadi semangat untuk menyelesaikan Skripsi ini.
4. Ibu Dra.Susilawati, M.Pd dan Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi. Terima kasih banyak atas bimbingan, kritik, saran, masukan dan selalu meluangkan waktu disela kesibukan, serta mengarahkanku sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
5. Untuk diri sendiri terima kasih karena sudah berjuang sejauh ini, diri yang tetap semangat, tetap kuat dalam berbagai hal yang di hadapi hingga skripsi ini selesai
6. Untuk yang terkasih terimakasih telah membersamaku dari awal perkuliahan hingga saat ini, selalu membantu kegiatan di tanah rantau, tempat mengeluh suka dan duka, terima kasih banyak telah banyak membantuku hingga skripsi ini selesai.
7. Rekan-rekan seperjuangan selama di bangku perkuliahan (Mahasiswa/i PGMI Angkatan 2020) yang telah membersamai Penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini.
8. Rekan-rekan KKN Angkatan V Kelompok 83 di Desa Taba Padang Tahun 2023 beserta Rekan-rekan PPL Kelompok 20 di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang Tahun 2023, yang telah menemani masa-masa semester akhir Penulis selama lebih kurang 1 Semester.
9. Sahabatku yang senantiasa menemani perjalanan perkuliahan dan keseharianku ketika di rantauan (Vivi Anniza, Anis Mar'tus Sholihah, Cindi Saputri, Adji Perdamean, Rini)
10. Sahabatku sedari lama yang juga membersamai masa-masa remajaku di tanah rantau sedari Mts hingga di jenjang sekarang

(Mutiara Nurul Khotimah, Riska Marlina, Annisa Fitri, M. Faiz Ramdani, Al-Fitra)

11. Sahabatku satu perjuangan, walaupun beda tempat merantau selalu berbagi suka dan duka di tempat masing-masing (Nova Ayu Amalia)
12. Almamater Kebanggaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

***Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

## ABSTRAK

DEWI PUTRI AGUSTINI, NIM. 20591047 “**Analisis Penggunaan Media *Neal Fun* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**” Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup

Latar belakang penelitian ini adalah pada pembelajaran IPA di kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang adalah penggunaan media *Neal Fun* untuk meningkatkan daya ingat siswa, sesuai dengan wawancara dan observasi di MIS GUPPI 12 Lubuk penulis menemukan fenomena terkait penggunaan media *Neal Fun* di kelas IV pada mata pelajaran IPA.. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis 1) efektifitas penggunaan media *Neal Fun* untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang 2) dampak penggunaan media *Neal Fun* terhadap daya ingat siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang. Media *Neal Fun* merupakan sebuah cara yang digunakan untuk membantu seorang tenaga pendidik dalam menyampaikan sebuah pembelajaran atau materi kepada peserta didik sehingga menciptakan perubahan yang dapat meningkatkan kemampuan siswa contohnya pada kemampuan mengingat.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif kualitatif. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah wali kelas IV dan siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi dengan teknik analisis data berupa: reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Efektifitas penggunaan media *Neal Fun* dalam pelaksanaan pembelajaran siswa kelas IV, guru lebih mudah menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan media *Neal Fun* dan dengan menggunakan media *Neal Fun* siswa lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran, siswa juga lebih aktif saat belajar siswa sangat antusias terhadap pelajaran, siswa sering bertanya bahkan mampu untuk menyimpulkan pelajaran dengan menggunakan media *Neal Fun*, dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media *Neal Fun* ini sudah berjalan dengan efektif. 2) Dampak penggunaan media *Neal Fun* terhadap daya ingat siswa kelas IV ada 2 yaitu dampak positif dan dampak negatif

**Kata Kunci : *Media Neal Fun The Deep Sea, Daya Ingat Siswa***

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGAJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Landasan Teori.....	9
1. Neal fun .....	9
2. Pembelajaran IPA .....	12
3. Daya Ingat.....	14
B. Penelitian Relevan .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Subjek Penelitian.....	27
C. Jenis dan Sumber Data .....	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Teknik Analisis Data.....	33
F. Kredibilitas Data Penelitian.....	35
G.	
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Profil SD Negeri 72 Rejang Lebong .....	37

B. Hasil Penelitian .....	42
C. Pembahasan.....	49
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>52</b>
A. Simpulan .....	52
B. Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Daya Ingat .....	21
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi .....	30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara .....	32
Tabel 4.1 Nama-Nama Kepemimpinan MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.....	38
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.....	38
Tabel 4.3 Nama-Nama Guru MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang .....	41

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1 Modul Ajar IPAS Kelas IV**

**Lampiran 2 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)**

**Lampiran 3 Lembar Observasi**

**Lampiran 5 Kisi-kisi Wawancara**

**Lampiran 6 Instrumen Wawancara Guru**

**Lampiran 7 Instrumen Wawancara Siswa**

**Lampiran 8 Surat Keterangan Pembimbing**

**Lampiran 9 Surat Pernyataan Validasi Instrumen**

**Lampiran 10 Surat Permohonan Izin Penelitian**

**Lampiran 11 Surat Keterangan Izin Penelitian**

**Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian**

**Lampiran 13 Kartu Bimbingan**

**Lampiran 14 Dokumentasi**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sesuatu yang tidak pernah habisnya sejak manusia ada dan berkembang di muka bumi sampai akhir zaman nanti. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik supaya dapat berperan di berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.<sup>1</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan segala sesuatu usaha sadar manusia yang selalu ada melalui berbagai proses yang dilakukan di sekolah maupun luar sekolah di sepanjang hayat untuk masa depan.

Pada era modern seperti saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat sehingga perlahan-lahan menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi sangat berpengaruh untuk kehidupan masyarakat khususnya untuk negara-negara berkembang. Perkembangan teknologi banyak berkembang dalam berbagai bidang, bidang Pendidikan misalnya. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pendidikan menggunakan media pembelajaran dalam rangka menunjang kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran merupakan kebutuhan yang

---

<sup>1</sup> Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 11.



sangat diperlukan untuk kegiatan pembelajaran untuk masa sekarang maupun di masa yang akan datang.

Perubahan pada bidang pendidikan juga semakin terlihat mengenai sistem pembelajaran, dimana pada sebelumnya sistem pembelajaran dilakukan secara konvensional dan kini sistem pembelajaran sudah dilakukan secara modern sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran pada saat ini sudah tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik yang harus lebih aktif dibandingkan dengan guru. Peserta didik juga sudah bebas untuk memperoleh sumber belajar atau sumber informasi agar pengetahuan siswa menjadi lebih luas. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang peserta didik untuk terjadinya proses belajar. Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.<sup>2</sup> Media tidak hanya berupa bahan ajar cetak, audio, video, radio, televisi,

---

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 20018), hlm. 205.

multimedia, dan website, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

IPA sebagai salah satu bidang studi yang mempunyai tujuan membekali peserta didik untuk mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral. Sebagian besar media, metode, strategi, pendekatan serta suasana pengajaran di sekolah-sekolah yang digunakan para guru tampaknya terkesan monoton dan membosankan. Permasalahan ini tampaknya selalu menjadi persoalan yang sering kali terjadi pada pembelajaran. Pada usia tujuh sampai sebelas tahun anak akan melalui tahap, dimana tahap ini adalah tahap operasional konkret. Pada kurun waktu ini pikiran logis peserta didik mulai berkembang. Peserta didik yang sudah mampu berpikir secara operasi konkret, juga sudah menguasai pembelajaran penting, yaitu bahwa ciri yang ditangkap oleh panca indera seperti besar dan bentuk sesuatu, dapat saja berbeda tanpa harus mempengaruhi, misalnya kuantitas objek yang bersangkutan.<sup>3</sup> Peserta didik seringkali dapat mengikuti logika atau penalaran, tetapi jarang mengetahui jika membuat kesalahan. Sesungguhnya peserta didik telah dapat melakukan klasifikasi, pengelompokan dan pengaturan masalah

---

<sup>3</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 51.

(*ordering problems*) tetapi peserta didik belum sepenuhnya menyadari adanya prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya.<sup>4</sup>

Daya ingat merupakan kemampuan untuk menggunakan otak dalam menimbulkan kembali informasi maupun pengalaman yang pernah dialami. Pada siswa, kemampuan mengingat yang kurang baik akan berdampak pada keseharian siswa, sebab daya ingat itu sendiri perlu ditingkatkan dan dilatih. Madrasah sebagai tempat untuk belajar dan mendapatkan ilmu bertanggung jawab untuk mendidik anak, baik dalam pelajaran maupun bukan. Sebagai contoh, daya ingat sangat penting untuk digunakan dalam mengingat materi-materi pembelajaran di madrasah. Daya ingat setiap anak tidak terlepas dari kemampuan otak untuk menyimpan informasi. Informasi di dalam otak disimpan dalam bentuk memory. Pada dasarnya, daya ingat ini berbeda-beda pada setiap orang berdasarkan banyak faktor seperti faktor keturunan atau memory anaknya sendiri, dan kebiasaan sehari-hari. Daya ingat manusia itu pada umumnya berkembang pada masa pertumbuhan.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang, beliau menjelaskan permasalahan pada pembelajaran IPA adalah penggunaan media yang sangat kurang sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam pembelajaran IPA, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebagian belum

---

<sup>4</sup> Piaget dalam Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 84.

<sup>5</sup> Rizki Annisa, Dkk, "*Peningkatkan Daya ingat dan Hasil Belajar Siswa Dengan Mind Mapping Method Pada Materi Listrik Dinamis*". *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* Volume 3 (No.01). Tahun 2018

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan di sekolah. Beliau juga mengakui bahwa media yang disediakan kurang karena keterbatasan sarana dan prasarana sekolah dan guru juga merasa kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran yang bisa menarik minat peserta didik sehingga mampu meningkatkan daya ingat siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.<sup>6</sup> Salah satu media pembelajaran yang cocok dalam mata pelajaran IPA pada materi Ekosistem Laut adalah menggunakan media *Neal Fun*.

*Neal Fun* sendiri merupakan suatu *websaite* yang menyediakan banyak hiburan yang bisa digunakan peserta didik sebagai media untuk memahami suatu materi dalam sebuah konsep pembelajaran dan di *Neal Fun* ini banyak menyediakan tema- tema yang bisa menambah pengetahuan salah satunya adalah *The Deep Sea* yaitu tema yang membahas ekosistem laut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka untuk dapat membantu siswa secara maksimal dalam belajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal maka peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan media dan memilih judul “**Analisis Penggunaan Media *Neal Fun* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**”.

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan Adelia Wulandari, S.Pd.I, guru kelas VI MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang, tanggal 20 September Pukul 10.00 WIB

## **B. Batasan Masalah**

Kemudian karena adanya keterbatasan baik tenaga dan waktu supaya hasil penelitian lebih berfokus maka penelitian tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada objek atau situasi tertentu, tetap perlu menentukan fokus.<sup>7</sup>

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek yang diteliti wali kelas dan siswa kelas IV.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Neal Fun*
3. Materi pembelajaran *The Deep Sea* (Ekosistem Laut)

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan oleh peneliti maka disusunlah rumusan masalah yang terkait dengan judul guna membatasi lingkup penelitian, yaitu:

1. Bagaimana efektifitas penggunaan media *Neal Fun* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang?
2. Bagaimana dampak penggunaan media *Neal Fun* terhadap daya ingat siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

---

<sup>7</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm 396

1. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *Neal Fun* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang?
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan media *Neal Fun* terhadap daya ingat siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

Bagi Jurusan Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, sebagai masukan tentang pengaruh penerapan media *Neal Fun* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik, hasil penelitian akan membantu dan mengarahkan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar murid mengalami peningkatan.
- b. Bagi Pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai salah satu alternatif teknik pembelajaran IPA yang kreatif dan menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar khususnya murid kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

- c. Bagi sekolah, dapat memberikan informasi dalam upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, dapat menjadi motivasi dan untuk menjadi referensi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengertian Media *Neal Fun*

*Neal Fun* sendiri merupakan satu *websaite* yang menyediakan banyak hiburan yang bisa digunakan peserta didik sebagai media untuk memahami suatu materi dalam sebuah konsep pembelajaran dan di *Neal Fun* ini banyak menyediakan tema-tema yang bisa menambah pengetahuan salah satunya adalah *The Deep Sea* yaitu tema yang membahas kedalaman laut atau ekosistem laut.<sup>8</sup>

*Neal Fun* ini adalah sebuah situs yang di kembangkan oleh seorang laki-laki yang bernama "*Neal Agarwal*". di dalam situs ini kita akan menemukan berbagai macam permainan, game yang sangat menarik layaknya sebuah aplikasi atau wibsate yang menyerupai "*Google Noodle*" dimana kita bisa mengembangkan ilmu pengetahuan bahkan banyak hal menarik yang bisa kita dapat dari *Neal Fun* ini.

##### 1. Belajar Kedalaman Laut

Pada situs *Neal Fun* inii kita bisa mempelajari kedalaman laut, hingga ribuan kilometer ke bawah air, hingga ribuan kilometer ke bawah air, semakin kita menggunakan fitur *scrool* ke bawah kita akan lebih banyak mengetahui isi kedalaman laut dan semakin kebawah lautan akan semakin gelap gulita penampakan yang ada di dalam laut.

---

<sup>8</sup> Bush, D. M., Pilkey, O. H., & Neal, W. J. (1996). *Living by the Rules of the Sea*. Duke University Press.



Situs *Neal Fun* ini mengajarkan kepada kita jika di laut sana semakin kedalam manusia menyelam maka semakin sedikit juga kehidupan. Bahkan semakin besar juga tekanannya.<sup>9</sup>

## 2. Belajar Ukuran Planet di Alam Semesta

Di situs ini juga kita bisa mempelajari ukuran bumi, ukuran planet tat surya, ukuran matahari bahkan bisa ukuran yang lebih besar dari matahari yaitu ukuran bintang di alam semesta.

Pada situs ini kita akan mengetahui ukuran bumi itu sangatlah kecil bahkan bisa di andingkan dengan buih di dalam lautan, semakin menjajahi alam semesta maka bumi akan masuk pada jajaran sebuah Galaksi Bima Sakti, sangat kecil dan jauh sekali.

## 3. Pengukur Waktu dan Kelahiran

*Neal Fun* ini bisa menghitung jumlah hari yang sudah kita jalani, berapa kali jantung kita berdetak, berapa kali tubuh kita memproduksi makanan, dan masih banyak lagi, situs ini menyadarkan kita betapa kehidupan yang di anugerahkan tuhan kepada kita sangatlah penting

## 4. Mengetahui Tokoh Siapa Yang Hidup Pada Tahun Tersebut

Pada bagian ini anda di ajak ke masa lampau, dimana terdapat banyak tokoh –tokoh dunia yang hidup di tahun yang kita cari, kita pun bisa mengetahui banyak tokoh beserta nama lengkap di sertai dengan usia mereka.

---

<sup>9</sup> Pajuelo, José G., et al. "The community of deep-sea decapod crustaceans between 175 and 2600 m in submarine canyons of a volcanic oceanic island (central-eastern Atlantic)." *Deep Sea Research Part I: Oceanographic Research Papers* 105 (2019): 83-95.

Di bagian ini kita di ajarkan dengan banyak sejarah, jadi semakin kita tahu sejarah maka semakin kita sadar masih banyak orang yang hebat sebelum anda di lahirkan.

Dampak penggunaan media *neal fun* terhadap daya ingat siswa kelas ada 2 yaitu dampak positif dan dampak negatif

1. Dampak positif dari penggunaan media *neal fun* ini yaitu:
  - a. Media *neal fun* ini menggunakan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, yang membantu siswa lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.
  - b. Dengan menggunakan media ini daya ingat siswa lebih kuat karena informasi di serap melalui lebih dari satu jalur sensorik.
  - c. Aktifitas yang menyenangkan sering kali melibatkan pengulangan tanpa terasa membosankan, yang dapat memperkuat memori jangka panjang.
  - d. Pemahaman konsep yang lebih dalam karena siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami dan menerapkan konsep, informasi yang dipelajari cenderung lebih lama diingat.
  - e. Pendekatan yang menyenangkan motivasi belajar siswa yang berkontribusi pada peningkatan daya ingat siswa
2. Dampak negatif dari penggunaan media *neal fun* ini yaitu:
  - a. Siswa bisa menjadi terlalu bergantung pada media untuk mengingat informasi, sehingga mengalami kesulitan jika harus belajar metode yang lebih tradisional.

- b. Sifat media yang terlalu menyengakan atau penuh aktivitas bisa mengalihkan fokus siswa dari inti materi yang perlu diingat.
- c. Tidak semua siswa merespin dengan baik terhadap media interaktif, mungkin ada beberapa siswa lebih efektif dengan menggunakan metode yang tradisional.
- d. Terlalu banyak stimulasi visual dan auditori bisa menyebabkan kelemahan kognitif, yang justru mengurangi kemampuan siswa untuk mengingat informasi.

## **B. Pembelajaran IPA**

### **1. Pengertian Pembelajaran IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris *science*. Kata *science* sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti saya tahu. *Science* terdiri dari dua yaitu *social science* (Ilmu Pengetahuan Alam). Namun dalam perkembangannya, *science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam saja.<sup>10</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. IPA atau ilmu

---

<sup>10</sup> Triatno, *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010). Hlm. 130

kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya

## 2. Karakteristik IPA

- a. IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum dan teori.
- b. Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
- c. Sikap keteguhan hati, keingintahuan dan ketekunan dalam menyikap rahasia alam.
- d. IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja.
- e. Keberanian IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.

## 3. Tujuan Pembelajaran IPA

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, Lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

### **C. Daya Ingat**

#### **1. Pengertian Daya Ingat**

Daya ingat adalah suatu daya yang dapat menerima, menyimpan, dan mereproduksi kembali kesan-kesan (Informasi) atau tanggapan maupun pengertian.<sup>11</sup> Daya ingat merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi terutama dalam proses pembelajaran dan peningkatan prestasi akademis anak. Dengan daya ingat yang baik maka prestasi akademis anak juga akan baik sedangkan daya ingat yang kurang akan berdampak pada prestasi anak, sehingga

---

<sup>11</sup> Rizky Hemas Soviani, Muh. Amir Masruhim, dan Ratna kusumawardani, “Analisis Minat Belajar Dan Daya Ingat Siswa Yang Diajar Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Dan Metode Mind Mapping” Jurnal FKIP Unmul vol. 1 Tahun 2020

menyebabkan rasa percaya diri anak rendah akibat kalah bersaing dengan teman sekolahnya.<sup>12</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi daya adalah kejadian yang ikut menyebabkan terjadinya sesuatu.<sup>13</sup> Prinsip-prinsip meningkatkan daya ingat adalah kebenaran umum maupun individual yang di jadikan oleh seseorang/kelompok sebagai sebuah pedoman untuk berpikir atau bertindak.<sup>14</sup>

Daya ingat yang baik akan membawa manfaat dalam seluruh kehidupan. Diantaranya akan dapat menyempurnakan peluang memperoleh kemajuan madrasah. Orang akan menghargai diri sendiri perasaan jati diri akan dipercaya dengan beragam pengalaman kenangan.

Oleh karena itu sebelum membahas lebih jauh tentang tahap-tahap mekanisme daya ingat, jenis-jenis memori, faktor-faktor yang mempengaruhi daya ingat dan prinsip-prinsip meningkatkan daya ingat, maka di sini penulis terlebih dahulu mengemukakan definisi tentang daya ingat. Pertama – pertama kita harus memahami apa sebenarnya ingatan dan bagaimana cara kerjanya, untuk itu kita akan memulai dengan mengulas beberapa gambaran umum tentang pengertian daya ingat. Ingatan merupakan proses biologis, yakni

---

<sup>12</sup> Wijar Prasetyo dan Shandy Asmowisnu Saputra, “Pengaruh Senam Otak Terhadap Daya Ingat Anak Kelas V Sekolah Dasar” Jurnal Keperawatan vol. 6 Tahun 2017. Hal 37

<sup>13</sup> Labora Sitinjak, S.kp, M.Kep, Apriyanus Uumbu Kadu, “Faktor Internal Dan Eksternal yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Mahasiswa Semester Iv Akper Husadakarya Jaya Tahun Akademik ” Jurnal Akademi keperawatan Husada Karya Jaya, vol 2, No 2, September 2019

<sup>14</sup>Ibid Diakses pada tanggal 05 Janurari 2022 pukul 15.00

informasi diberi kode dan dipanggil kembali. Pada dasarnya ingatan adalah hal yang membentuk jati diri manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Muhibbin Syah mengatakan bahwa ingatan adalah proses mental yang meliputi pengkodean, penyimpanan, dan pemanggilan kembali informasi dan pengetahuan dan pemanggilan kembali informasi dan pengetahuan yang semuanya berpusat pada otak.<sup>15</sup>

Ingatan dalam kamus psikologi diartikan sebagai fungsi mental yang kompleks untuk mengingat kembali apa yang pernah dialami dan di pelajari dan bisa melakukan retention. Retention sendiri memiliki makna sebagai penyimpanan dalam ingatan terhadap sesuatu yang telah di pelajari supaya dapat recal. Recal artinya suatu tipe pengembalian ingatan di mana dengan isyarat minimum .seorang dapat mengingat kembali pengalaman atau informasi yang dipelajari sebelumnya.<sup>16</sup> Menurut Abu Ahmadi ingatan adalah suatu daya yang dapat menerima, menyimpan dan memproduksi kembali kesan/ tanggapan/ pengertian.<sup>17</sup> Sedangkan Winkle berpendapat bahwa ingatan adalah suatu aktifitas kognitif.

Dimana manusia menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau.<sup>18</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa definisi dari daya ingat adalah kegiatan mental yang melibatkan fungsi otak yang terdiri dari

---

<sup>15</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Bekajar* , (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004). Hal 72

<sup>16</sup> Dali Gulo, *Kamus Psikologi*, (Bandung: Tonis, 1982). Hal 156

<sup>17</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* ,(Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), hal. 26

<sup>18</sup> Winkle, *Psikologi Pengajaran* , (Jakarta: PT Gramedia,1987), hal. 42

menerima, memasukkan, menyimpan dan mengeluarkan kembali informasi yang diperoleh oleh siswa dan mengingat sendiri itu dapat didefinisikan sebagai pengetahuan sekarang tentang masa lampau.

## 2. Indikator Daya Ingat

Proses mengingat pada umumnya dipandang terdiri atas tiga tahap yaitu sebagai berikut :

### a. Menerima cepat (*acquisition*)

Yakni tahap memakai bahan / materi pertama kali menghadapi bahan tersebut memakai berarti memasukkan informasi ke dalam otak. Dalam tahap memasukan, kesan- kesan yang diterima dan dipelajari baik secara langsung maupun secara sadar / tidak sadar. Pada tahap memasukkan informasi terjadi pula proses encoding. Encoding adalah proses untuk mengubah sinyal ke dalam bentuk yang dioptimasi untuk keperluan transmisi data atau penyimpanan data.<sup>19</sup>

### b. Menyimpan (*storage*)

Yaitu menyimpan materi tersebut waktu diperlukan. Setelah encoding selesai dilakukan, maka penyimpanan dapat dilakukan pada waktu tertentu. Pada tahap ini terjadi penyimpanan beberapa catatan, kesankesan yang telah diterima dari pengalaman sebelumnya.

### c. Memproduksi (*retrieval*)

---

<sup>19</sup> Wikipedia Indonesia, *Ensiklopedia Bebas BerbahasaIndonesia*, memori <http://id.Wikipedia.Org/wiki/memori>. Di akses pada Minggu, 19 Juni 2022. Pukul 10:00



Yakni mengeluarkan kembali materi tersebut pada waktu di perlukan. Tahap ini merupakan tahap mengulang atau mengingat kembali pengalaman yang telah disimpan dalam otak, batasan tersebut menunjukkan informasi tidak hanya disimpan saja, tetapi harus dipanggil kembali dan bisa disebut juga pengaktifan kembali hal-hal yang telah didapatkan.<sup>20</sup>

### 3. Jenis-jenis Memori

Memori terbagi menjadi dua berdasarkan tingkatannya, yaitu memori jangka pendek (*short term memory*) dan memori jangka panjang (*long term memory*).

#### a. Memori Jangka Pendek

Memori jangka pendek adalah memori yang dapat mengingat informasi hanya untuk beberapa saat saja dan beberapa jam kemudian akan mengalami kesulitan untuk mengingatnya. Memori jangka pendek, meskipun begitu memori jangka pendek memiliki peranan yang cukup penting dalam pemrosesan memori.

Memori jangka pendek atau *short term memory* merupakan ingatan tentang fakta, kata, bilangan, huruf, atau informasi kecil lainnya yang bertahan selama beberapa detik sampai satu menit atau lebih pada suatu waktu.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Sumadi Surya Brata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998), hal.44

<sup>21</sup> Deasy Harianti, *Metode Jitu Meningkatkan Daya Ingat* (Jakarta Selatan: PT. tangga Pustaka, 2008). Hal. 10

Pada memori jangka pendek informasi yang dibutuhkan langsung tersedia sehingga seseorang tidak perlu mencari informasi tersebut di ingatan seperti halnya memori jangka panjang

b. Memori Jangka Panjang

Memori jangka panjang adalah tempat pembelajar menyimpanan pengetahuan dan keyakinan pengetahuan dan keyakinan umum mereka tentang dunia, hal yang telah mereka pelajari di sekolah dan ingatan mereka tentang berbagai peristiwa dalam kehidupan pribadi mereka. Memori jangka panjang merupakan tempat menyimpanan ingatan berbagai hal dan memiliki sifat saling menghubungkan.

Contoh dari memori jangka panjang yaitu:

- 1) *Episodic Memory*
- 2) *Procedural Memory*
- 3) *Semantic Memory*
- 4) *Memori Otobiografis*
- 5) *Memori Sensoris*<sup>22</sup>

Manusia dapat memiliki ingatan yang kuat karena kemampuan memori jangka panjangnya bagus. Mereka dapat memindahkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dipelajari.

---

<sup>22</sup> Rini Sabarini, 5 contoh memori jangka panjang, diakses pada 02 Januari 2023 pukul 17.00

Kemampuan untuk mengingat masa lalu dan menggunakan informasi tersebut untuk dimanfaatkan saat ini merupakan fungsi dari memori jangka panjang. Sistem memori jangka panjang memungkinkan kita untuk seolah-olah hidup dalam dua dunia, yaitu dua masa lalu dan saat sekarang ini dan oleh karenanya kemungkinan kita untuk memahami tanpa henti dari pengalaman langsung. Hal-hal yang paling istimewa dari memori jangka panjang adalah kapasitasnya yang tidak terbatas dan durasinya yang seolah-olah tak pernah berakhir.

Informasi dalam memori jangka pendek akan berubah ke dalam memori jangka panjang apabila informasi tersebut telah tersimpan dalam memori jangka pendek cukup lama. Beberapa pengalaman dapat diingat lebih baik dari yang lain, seperti peristiwa yang sangat menggembirakan atau bahkan peristiwa yang sangat traumatis. Informasi-informasi dalam sistem memori jangka panjang tidak memerlukan pembuatan suatu jaringan baru, namun disimpan dalam organisasi yang telah ada.

Kapasitas dan durasi memori jangka panjang secara umum tidak terbatas. Karakteristik utama dalam ingatan jangka panjang yaitu:

- 1) Kapasitas memori jangka panjang tidak terbatas dan durasinya tanpa akhir.

2) Informasi yang tersimpan dalam ingatan jangka panjang akan bertahan dalam jangka waktu yang lama apabila dilakukan pengulangan mengingat-ingat secara terus-menerus.<sup>23</sup>

Informasi yang tersimpan dalam ingatan jangka panjang akan bertahan dalam jangka waktu yang lama apabila dilakukan pengulangan dan mengingat-ingat secara terus-menerus.<sup>24</sup>

**Tabel 2.1**

**Indikator Daya Ingat**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Daya Ingat	Menerima pelajaran (dalam hal ini termasuk mengamati)	a. Mendengarkan penjelasan guru b. Perhatian siswa ketika pelajaran berlangsung c. Sering bertanya ketika penjelasan guru tidak dipahami
	Menyimpan pelajaran (dalam hal ini termasuk pencatatan)	a. Keaktifan siswa saat menggunakan media b. Daya ingat siswa saat menggunakan media

*Sumber:* Daya ingat. Erlangga

<sup>23</sup> Magna Bhinnety. *Struktur dan Proses Memori*. Bulletin Psikologi. 16(2).2008. hal.85-

<sup>24</sup>*Ibid.* Hal 88-90

#### **D. Kajian Penelitian yang Relevan**

Peneliti menggunakan kajian beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tujuan melihat perbedaannya dan persamaannya kajian dalam penelitian yang akan dilakukan. Dibawah ini adalah penelitian terdahulu yang peneliti rasa memiliki hasil sama dilihat oleh peneliti:

*Pertama*, Destia Kusyaeri meneliti sebuah penelitian dengan judul *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak* Pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Persamaan dari penelitian ini adalah pengukur daya ingat, teknik pengumpulan data. Perbedaan dari penelitian ini adalah tempat penelitian di SDN 13 Kabupaten Tangerang, pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling, metode yang digunakan quasi experiment, hasil pengujian hipotesis dengan uji t pada  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai probabilitas 0,000 kesimpulan yang didapat ditolak, mobile learning berbasis android berpengaruh terhadap daya ingat siswa.

*Kedua*, Rambu Ery Ana Awang meneliti sebuah penelitian dengan judul *Penggunaan Metode ITIK Dalam Menghafal Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang*. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Persamaan dari penelitian ini adalah meningkatkan daya ingat siswa, menggunakan sampel kelas IV. Perbedaan dari penelitian ini adalah penggunaan metode, teknik pengumpulan data (tes, catatan lapangan dan dokumentasi), menggunakan desain pretest-posttest control group design,

hasil perhitungan menggunakan rumus independent sample t test. Pengaruh metode terhadap daya ingat siswa dibuktikan dengan nilai  $>$  , yaitu  $2,220 > 2,219$  dengan signifikansi  $0,030 > 0,05$ .

*Ketiga*, Mirna Intan Sari meneliti sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Siswa Kelas IV SDN Mugarsari

. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini memiliki kesamaan, yakni pada mata pelajaran IPA, menggunakan sampel kelas IV. Perbedaan dari penelitan ini adalah metode yang digunakan non eksperimen, tempat penelitiannya di SDN Mugarsari, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental, hasil belajar siswa kelas VI SDN Mugarsari termasuk pada kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh 55%, intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%, tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

Dari beberapa penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Neal Fun* untuk meningkatkan daya ingat siswa. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti

hasil dari analisis penggunaan media pembelajaran *Neal Fun* terhadap daya ingat siswa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang saya gunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini penelitian lapangan (*field reseach*), penulisan menggunakan pendekatan-pendekatan deskriptif kualitatif, pendekatan ini digunakan karena data yang dibutuhkan penulisan dalam menyusun skripsi ini hanya berupa keterangan, penjelasan, dan informasi-informasi lisan.

Pendekatan kualitatif merupakan suatu cara untuk mendapatkan data atau informasi mengenai personal-personal yang terjadi di lapangan atau lokasin penelitian deskriptif adalah ‘metode yang menggunakan sifat suatu keadaan nyang sementara berjalan pada saat penelitian dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu’<sup>25</sup>.

Metode Penelitian Deskriptif merupakan suatu metode yang banyak dipergunakan dan dikembangkan dalam suatu penelitian ilmu-ilmu sosial, karena memang kebanyakan penelitian sosial adalah bersifat deskriptif, walaupun jenis penelitian ini juga digunakan dalam penelitian ilmu eksakta. Kerena itu pembicaraan mengenai metode penelitian deskriptif akan banyak dipengaruhi oleh pemikiran-pemikiran yang berkembang dalam ilmu sosial atau diangkat dalam kaitannya-kaitan masalah-masalah sosial.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Consoelo dkk, Pengantar Metode Penelitian, Jakarta: UI, 1993), hal 71

<sup>26</sup> Soejono, Abdurrahman, Metode Penelitian: Suatu Pemikiran dan Penerapan, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), Hal. 19



Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dalam setting tertentu yang ada dalam kehidupan (*real alamiah*) dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena. Apa yang terjadi, mengapa terjadi dan bagaimana terjadinya?. Jadi penelitian kualitatif adalah berbasis konsep “going exploring yang melibatkan in-depth and case-oriented study atas sejumlah kasus. Tujuan utama penelitian kualitatif adalah membuat fakta mudah dipahami (*understandable*) dan kalau memungkinkan (sesuai modelnya) dapat menghasilkan hipotesis baru<sup>27</sup>.

Sejalan dengan itu, Kirk dan Miller mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah, tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahnya.

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

### **1. Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang, Lubuk Kembang, Kec. Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong Prov. Bengkulu. Penentuan lokasi tersebut didasarkan sesuai dengan penelitian ini yaitu : analisis penggunaan media *neal fun* untuk meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

---

<sup>27</sup> Sukarman Syarnubi, Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, (Curup: LP2 STAIN CURUP, 2010), Hal. 64

## 2. Waktu penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan dalam waktu kurang lebih terhitung dari keluarnya penerbitan SK penelitian sampai dengan selesai

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah sebagian dari objek yang akan diteliti. Konsep subjek penelitian dalam penelitian kualitatif berhubungan dengan apa dan siapa yang akan diteliti, bagaimana memilih dan menerapkan kriteria subjek penelitian yang representative sesuai dengan focus masalah penelitian.<sup>28</sup>

Subjek penelitian ini adalah individu, benda, atau organisme<sup>29</sup> yang dijadikan sumber informasi yang di butuhkan dalam pengumpulan data dalam penelitian. Istilah lain yang digunakan untuk menyebar subjek penelitian adalah responden, yaitu orang memberi respons atas sebuah prilaku yang di berikan kepadanya, dikalangan penelitian kualitatif, istilah responden atau subjek penelitian disebut dengan informan, yaitu orang yang memberi informasi tentang data yang di inginkan peneliti yang sedang dilaksanakan.

Subjek penelitian adalah sumber yang dapat memberikan informasi, dipilih secara purposive dan pelaksanaannya sesuai dengan purpose atau tujuan tertentu. Adapun yang menjadi subjek peneliti yaitu dengan wali kela dan bebeapa siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang .

---

<sup>4</sup>Umur Siddiq dan Miftachul Ckhoiril Metode Penelitian Kualitatif Hal,43

<sup>29</sup> Amirudin Hadi dan Haradyono, Metode Penelitian Pendidikan, Jakarta: Pustaka Setia, 1998), Hal. 108

## A. Jenis Dan Sumber Data

Jenis Data Dalam penelitian ini penulis menggunakan Data Kualitatif. Data Kualitatif adalah jenis data yang membahas konsep suatu permasalahan tanpa melibatkan data berupa angka. Akan tetapi menggunakan data dari rekaman suara atau video, wawancara, observasi. Data dalam suatu penelitian menjadi salah satu komponen terpenting. Data akan menjadi bahan baku informasi untuk memberikan gambaran spesifik mengenai objek penelitian. Data adalah sekumpulan fakta yang di satukan oleh seorang peneliti guna untuk memecahkan suatu permasalahan atau menjawab pertanyaan penelitian.<sup>30</sup> Dalam Penelitian ini, terdapat dua macam sumber data, akan peneliti deskripsikan sebagai berikut:

### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer ini adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu wali kelas, kelas IV MIS GUUPI 12 Lubuk Kembang.

### 2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan peneliti dari lapangan sebagai bentuk fisik, riwayat informan lain, bukti dokumentasi, serta arsip data mengenai lokasi yang dapat mendukung suatu penelitian. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk teks, photo, serta berbagai dokumen yang mendukung penelitian.

---

<sup>6</sup>Sandu Siyoto and Ali Sodik , *Dasar Metodologi Penelitian* ( Sleman ,Leterasi media Publishing,2015) Hal 67

Peneliti dapat memperoleh data-data dari sekolah berupa catatan tertulis, foto-foto, dokumen-dokumen lainnya yang relevan mendukung penelitian.<sup>31</sup> Adapun data sekunder dalam penelitian ini yaitu buku-buku atau dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi**

Secara umum observasi adalah cara penghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan mengadakan pengadaaan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Teknik ini digunakan untuk mengetahui keadaan objek secara langsung serta keadaan wilayah, letak geografis, keadaan sarana dan prasarana serta melihat kemampuan mengingat siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

---

<sup>31</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 22.

**Tabel 3. 1****Kisi-kisi Lembar Observasi**

No	Aspek	Sub Bagian	Indikator
1.	Menerima Pelajaran	Pendahuluan	> Berdoa bersungguh-sungguan.
			> Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru.
			> Mengungkapkan pendapat mengenai materi
2.		Inti	> Siswa belajar dengan sungguh-sungguh saat pelajaran
			> Tertib saat mengikuti pembelajaran
			> Menguasai materi
3.	Dampak Positif dan Negatif	Inti	> Antusiasme siswa terhadap media
			> Memperhatikan guru saat pelajaran
4.		Penutup	> Menyimpulkan sendiri
			> Mengerjakan tes yang diadakan guru

**2. Wawancara**

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. <sup>32</sup>Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur, yaitu peneliti bebas menanyakan apa saja yang ingin peneliti ketahui namun pertanyaan-

---

<sup>9</sup>Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm.138.

pertanyaan tersebut tetap berpegang pada pedoman wawancara dan mempermudah informan untuk memberikan jawabannya.<sup>33</sup> Adapun data yang diperoleh melalui metode wawancara ini adalah:

- a. Bagaimana efektifitas penggunaan media *neal fun* dalam pelaksanaan pembelajaran kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.
- b. Bagaimana dampak penggunaan media *neal fun* terhadap daya ingat iswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.<sup>34</sup>

---

<sup>10</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, n.d.2010,h,135

<sup>34</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,Bandung:Alfabeta 2012,h.199.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara**

**Uji coba penelitian**

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	<b>Sumber Data</b>
Bagaimana efektifitas penggunaan media <i>neal fun</i> dalam pelaksanaan pembelajaran kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang	Menerima pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perhatian siswa ketika pelajaran berlangsung</li> <li>Sering bertanya ketika penjelasan guru tidak dipahami</li> <li>Menyimpulkan pelajaran</li> </ol>	Wawancara guru dan siswa	Guru dan Siswa
Bagaimana dampak penggunaan media <i>neal fun</i> terhadap daya ingat siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang	Dampak Positif dan Negatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dampak bagi siswa saat menggunakan media</li> <li>Dampak Daya ingat siswa saat menggunakan media</li> </ol>	Wawancara guru dan siswa	Guru dan Siswa

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu lalu.<sup>35</sup> Metode dokumentasi ini merupakan penunjang untuk kesempurnaan yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data yang di perlukan oleh peneliti melalui catatan tulisan. Metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan data yang di perlukan seperti memperoleh data tentang sejarah singkat, visi dan misi MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik analisi data secara induktif, yaitu berpijak pada fakta-fakta yang bersifat khusus, proses analisa data diawali dengan menelaah dan yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang telah disajikan dalam catatan tertulis, rekaman, dokumentasi berupa foto atau gambar-gambar serta yang lainnya. Data dalam penelitian ini menggunakan tiga tahap:

##### 1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Makin lama peneliti kelapangan, maka jumlah data akan makin bnayak, komplek dan rumit untuk itu perlu segera dilakukan analisis dengan melalui reduksi data.

---

<sup>11</sup>W. Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Grasindo, 2004), h.123



Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya.<sup>36</sup>

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data, kemudian akan memilih hal-hal yang penting, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

## 2. Data Display

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam bentuk penyajian kuaalitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.<sup>37</sup> Penelitian kualitatif paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

Berdasarkan keterangan di atas, maka peneliti akan menyajikan data yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antara kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

## 3. Conclusion Drawing / Verification

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.<sup>38</sup>

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya, tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-

---

<sup>12</sup>Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, h. 247.

<sup>13</sup>Sugiyono, h. 252.

<sup>14</sup>Ibid

bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan pengumpulan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan *conclusion drawing/ verification* untuk mengambil kesimpulan yang masih bersifat sementara dalam penelitian dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

#### **F. Kredibilitas Data Penelitian**

Uji Kredibilitas (*credibility*) Data Penelitian merupakan uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif menyatakan bahwa uji kredibilitas ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi pertama untuk melaksanakan pemeriksaan sedemikian rupa tingkat kepercayaan penemuan kita dapat dicapai, dan fungsi yang kedua untuk mempertunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan kita dengan jalan pembuktian terhadap kenyataan ganda yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini untuk uji kredibilitas (*credibility*) peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.<sup>39</sup> Ketiga pengecekan data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Triangulasi Sumber Pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data

---

<sup>15</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, n.d.

yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data tersebut.

- b. Triangulasi Teknik Pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Hal tersebut dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara, selanjutnya dilakukan pengecekan menggunakan observasi, dokumentasi.
- c. Triangulasi Waktu Pengujian kredibilitas data juga dipegaruhi oleh waktu, dimana data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari disaat narasumber masih segar dan belum terbebani masalah akan menghasilkan data yang lebih valid dan kredibel.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil Sekolah**

Sejarah singkat berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Swasta GUPPI 12 Lubuk Kembang. Sekolah ini lahir dari sejarah yang sangat panjang. Mulanya sekolah ini di wakafkan oleh seorang warga Lubuk Kembang yang bernama “H.Usuf Bin H.Alim (Alm)” karena pada zaman dahulu sekitar tahun 1960-an Desa Lubuk Kembang belum ada lembaga pendidikan oleh karena itu pada zaman dahulu masyarakat menyekolahkan anaknya sebagian di MIN 01 Desa Curup, sebagian warga yang kurang mampu menyekolahkan anaknya keluar maka mereka membuat sistem belajar yang sederhana dan lembaga pengajarnya diambil dari desa itu sendiri yang sudah selesai sekolah diluar dan ilmunya dapat diandalkan.<sup>40</sup>

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

Telah terjadi sebelas kali pergantian kepemimpinan sejak MIS GUPPI 12 berdiri di Lubuk Kembang. Adapun yang telah memimpin MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang Curup Utara adalah sebagai berikut:

---

<sup>40</sup> Ira Aruna Irani. Wawancara

**Tabel 4.1**

**Nama-Nama Kepemimpinan MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

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

*Sumber: Dokumentasi MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang*

**2. Sarana dan Prasarana**

Tabel dibawah ini menggambarkan infrastruktur dan fasilitas di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang:

**Tabel 4.2**

**Sarana dan Prasarana MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

<b>No</b>	<b>Nama Sarana dan Prasarana</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kondisi</b>
1.	Gedung	1	Baik
2.	Lokal	6	Baik

3.	MCK	3	Baik
4.	Perpustakaan	1	Baik
5.	Musholah	1	Baik
6.	Komputer	1	Baik
7.	Printer	1	Baik
8.	Lapangan umum	1	Baik
9.	Parkir	1	Baik
10.	Gudang	1	Baik

*Sumber: Dokumentasi MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang*

### **3. Letak Geografis**

Sekolah MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang dapat ditemukan di Desa Lubuk Kembang, Kecamatan Curup Utara, dan Kabupaten Rejang Lebong. Batas wilayah berikut berlaku untuk sekolah MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang karena letaknya:

- a. Rumah penduduk 2 membentuk batas sisi utara.
- b. Sebelah selatan dikelilingi oleh pemukiman
- c. Sawah penduduk berjejer di sebelah barat
- d. Sedangkan sawah penduduk berjejer di sebelah timur

### **4. Visi dan Misi MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

#### **1. Visi**

Menuju sekolah yang bermutu dan berprestasi, berakhlak mulia yang dilandasi iman dan taqwa.

## 2. Misi

- 1) Menggunakan model pendidikan Islam untuk semua instruksi seri
- 2) Menggunakan contoh untuk mengajar dan mendidik
- 3) Dalam PBM mendisiplinkan siswa dan guru. IMTAQ
- 4) Pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas di bidang iptek Mengikuti lomba-lomba keagamaan dan umum

## 5. Tujuan pendidikan

- 1) Meningkatkan peran serta masyarakat dan menciptakan program pendidikan yang menarik, kreatif, dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan keterampilan guru, kepala sekolah, komite sekolah, dan tokoh masyarakat dalam mewujudkan program sekolah.
- 3) Meningkatkan kemampuan guru, kepala sekolah, komite sekolah, dan tokoh masyarakat untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran yang menarik dan menarik.
- 4) Untuk membina sekolah yang sukses dan efektif dengan dalam lebih mengembangkan kualitas sekolah.

## 6. Keadaan Tenaga Guru dan Data Siswa MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

Salah satu faktor yang mempengaruhi seberapa baik pendidikan berjalan di sekolah adalah staf dan guru. Lembaga pendidikan formal dengan struktur organisasi yang terkoordinasi dengan baik adalah MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang. Kehadiran kepala sekolah, wali kelas, guru, dan lainnya menunjukkan hal tersebut

**Tabel 4.3****Nama-nama Guru MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

No	Nama/NIP	L/P	Golongan	Ijazah	Janatan
1.	Ira Aruna Irani,S.Pd.I	P	III/B	S1	Kepala Madrasah
2.	Sutini, S.Pd. I NIP.196912062005012001	P	III/B	S1	Wakil Kepala Madrasah
3.	Gusniarty, S.Pd.I NIP.196512122005022001	P	III/B	S1	Guru
4.	Adelia Wulan M.S.Pd.I	P	-	S1	Guru/ Operator
5.	Agustian Riadi, S.Pd	L	-	S1	Guru
6.	Deni Haryani, S.Pd.I	P	-	S1	Guru
7.	Eva Balkis, S.Pd.I	P	-	S1	Guru
8.	Peri Irawan, S.Pd.I	L	-	S1	Guru
9.	Rapita Alfatihati, S.Pd	P	-	S1	Guru
10.	Rici Puspita, S.Pd.I	P	-	S1	Guru
11.	Wahyu Pranata, S.Pd.I	L	-	S1	Guru
12.	Wulandari, S.Pd.I	P	-	S1	Guru

*Sumber: Dokumentasi MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang*



Dokumentasi penulis menunjukkan bahwa Ira Aruna Irani, S.Pd.I penanggung jawab MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang. Wali kelas I Rapita Alfatihati, S.Pd, wali kelas II Gusniarty, S.Pd.I, Wali kelas III Eva Balkis, S.Pd.I, wali kelas IV Adelia Wulan M.S.Pd.I, wali kelas V Sutini, S.Pd. I, wali kelas VI Wahyu Pranata, S.Pd.I, Guru mata pelajaran Agustian Riadi, S.Pd, Deni Haryani, S.Pd.I, Peri Irawan, S.Pd.I, Rici Puspita, S.Pd.I, Wulandari, S.Pd.I<sup>41</sup>

## **7. Data Peserta Didik MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

Komponen penting selanjutnya dalam sebuah lembaga pendidikan adalah kesediaan peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar apabila tidak ada peserta didik, maka kegiatan tersebut tidak dapat dilakukan.

Pada tahun ajaran 2023/2024, MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang memiliki sebanyak 105 Orang Siswa.

### **B. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai bentuk analisis penggunaan media *neal fun* untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas IV MIS GUPPI12 Lubuk Kembang maka pada bagian ini peneliti menguraikan berdasarkan pengumpulan data sebagai berikut:

---

<sup>41</sup> Hasil dokumentasi di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang Curup, Tanggal 20 Maret 2024

## **1. Efektivitas penggunaan media *Neal Fun* dalam pelaksanaan pembelajaran kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

Berdasarkan keterangan informan, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut mengenai efektivitas penggunaan media *Neal Fun* dalam pelaksanaan pembelajaran kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang: kegiatan ini yaitu mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Neal Fun* dengan melihat siswa saat belajar, seperti penyampaian materi, bertanya serta menyimpulkan pelajaran. Selain itu, untuk memperkuat temuan yang diperoleh dari wawancara dengan beberapa informan, peneliti melakukan sejumlah observasi langsung di lapangan. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran penggunaan media *Neal Fun* dalam pembelajaran secara tepat.

### **a. Perhatian siswa ketika pelajaran berlangsung**

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru wali kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang tentang penyampaian materi oleh guru di dapatkan bahwa:

Perhatian siswa terhadap penjelasan guru saat menyampaikan materi bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti gaya mengajar guru, minat siswa terhadap materi, suasana kelas, dan metode pengajaran yang digunakan.<sup>42</sup>

Abdul Komar dan Nabila Mauza Ulfa selaku siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang juga mengatakan bahwa :

Pada saat guru menyampaikan materi yang diajarkan kami merasa jelas dan paham ketika guru menggunakan media atau metode yang

---

<sup>42</sup> Wawancara dengan Adelia Wulandari selaku wali kelas IV pada bulan maret 2024 Pukul 09:15 WIB

menarik dan tidak membosankan<sup>43</sup> dan Ketika guru menjelaskan materi yang di sampaikan kami memperhatikan karena cara guru menjelaskan materi sangat mudah di pahami sehingga kami memahami penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan<sup>44</sup>

Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas juga di benaran oleh Abdul Komar dan Nabila Mauza Ulfa selaku siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang dan didukung dari hasil observasi yang di lakukan penulis dapat disimpulkan bahwa siswa memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pelajaran berlangsung, guru juga menjelaskan dengan baik sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.

b. Sering bertanya ketika penjelasan guru tidak dipahami

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang tentang apakah siswa sering bertanya mengenai pelajaran yang di sampaikan oleh guru di dapatkan bahwa:

Tidak semua siswa akan selalu bertanya meskipun mereka tidak memahami materi, karena beberapa mungkin merasa malu atau takut di anggap kurang pinter. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung, serta mendorong semua siswa untuk bertanya ketika mereka susah memahami materi

Abdul Komar dan Nabila Mauza Ulfa selaku siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang juga mengatakan bahwa :

Iya, guru memberikan kami waktu untuk bertanya jika ada materi yang tidak kami pahami atau yang kurang jelas saat guru menjelaskan materi dan Guru sering memberikan kami waktu untuk kami bertanya

---

<sup>43</sup> Wawancara dengan Abdul Komar selaku siswa kelas IV pada bulan maret 2024 pukul 11.15

<sup>44</sup> Wawancara dengan Nabila Nabila Mauza Ulfa selaku siswa kelas IV pada bulan maret 2024 Pukul 11:15 WIB

karena kami sangat senang dan sering bertanya ketika guru menjelaskan materi yang kami susah dimengerti

Hasil observasi yang penulis lakukan, pada saat pelajaran berlangsung siswa sering bertanya jika ada penjelasan dari guru yang tidak siswa mengerti dan pahami.

Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas juga di benarkan oleh Abdul Komar dan Nabila Mauza Ulfa selaku siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang dan didukung dari hasil observasi yang di lakukan penulis dapat disimpulkan bahwa siswa sering bertanya jika ada penjelasan dari guru yang tidak siswa mengerti dan pahami pada saat pelajaran berlangsung.

c. Menyimpulkan pelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang tentang menyimpulkan materi yang telah di sampaikan guru di dapatkan bahwa:

Dengan penjelasan dan latihan yang tepat dan jelas siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk menyimpulkan materi-materi yang telah di sampaikan oleh guru dengan tepat dan benar

Abdul Komar dan Nabila Mauza Ulfa selaku siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang juga mengatakan bahwa :

Saat diakhir pelajaran guru memberikan kami kesempatan untuk menyimpulkan hasil pelajaran yang kami pelajari hari ini dan kami sering diberikan kesempatan oleh guru kami untuk menyimpulkan materi diakhir pelajaran dan guru memberikan kami hadiah jika kami menyimpulkan materi yang diajarkan

Hasil observasi yang penulis lakukan, pada saat pelajaran berlangsung siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk menyimpulkan hasil pelajaran .

Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas juga di benaran oleh Abdul Komar dan Nabila Mauza Ulfa selaku siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang dan didukung dari hasil observasi yang di lakukan penulis dapat disimpulkan bahwa siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk menyimpulkan pelajaran pada akhir pelajaran, bahkan guru selalu mengapresiasi hasil pemahaman siswa tersebut dengan cara memberikan hadiah.

## **2. Dampak penggunaan media *Neal Fun* terhadap daya ingat siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang**

Setelah pembahasan fokus penelitian pertama mengenai efektivitas penggunaan media *Neal Fun* dalam pelaksanaan pembelajaran kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang, dalam fokus kedua, peneliti akan membahas tentang dampak penggunaan media *neal fun* terhadap daya ingat siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

Pembahasan pertama, diawali dengan Dampak bagi siswa saat menggunakan media *neal fun*. Dalam pembahasan ini berarti membahas dampak dari penggunaan media terhadap siswa kelas :

- a. Dampak penggunaan media *neal fun* terhadap siswa kelas IV

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang mengatakan bahwa ada 2 dampak dalam penggunaan media *neal fun* ini terhadap siswa:

1) Dampak Positif

Siswa lebih aktif saat menggunakan media *neal fun* karena media yang menyenangkan dan tidak membosankan serta siswa juga lebih semangat belajar pada saat menggunakan media *Neal Fun*

2) Dampak Negatif

Sifat media yang terlalu menyenangkan atau penuh aktivitas bisa mengalihkan fokus siswa dari inti materi yang di pelajari.

Abdul Komar dan Nabila Mauza Ulfa selaku siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang juga mengatakan bahwa :

Kami lebih aktif saat guru mengajar menggunakan media *neal fun*, karena dengan menggunakan media *neal fun* kami lebih mudah mengerti dan memahami pelajaran yang diajarkan

Hasil observasi yang penulis lakukan, pada saat pelajaran berlangsung menggunakan media *neal fun*, siswa terlihat lebih berantusias dalam belajar.

Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas juga di benaran oleh Abdul Komar dan Nabila Mauza Ulfa selaku siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang dan didukung dari hasil observasi yang di lakukan penulis dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *neal fun* terdapat 2 dampak terhadap siswa yaitu dampak positif dan dampak negatif, dampak positifnya ialah

siswa lebih aktif dan berantusias dalam belajar sedangkan dampak negatifnya yaitu fokus siswa terhadap belajar dapat teralihkan.

b. Dampak Penggunaan Media *Neal Fun* Terhadap Daya Ingat Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang mengatakan bahwa ada 2 dampak dalam penggunaan media *Neal Fun* ini terhadap daya ingat siswa:

1) Dampak Positif

Siswa lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran pada saat menggunakan media *Neal Fun* karena medianya yang menarik, siswa tidak merasa bosan ketika belajar oleh karena itu siswa lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran IPA

2) Dampak Negatif

Siswa bisa menjadi terlalu bergantung pada media untuk mengingat informasi, sehingga mengalami kesulitan jika harus belajar metode yang lebih tradisional

Dan Abdul Komar dan Nabila Mauza Ulfa selaku siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang mengatakan bahwa:

Penjelasan yang menarik dan materi yang mudah di ingat dan dimengerti saat guru mengajar menggunakan media *Neal Fun*, dan juga pelajarannya tidak membosankan.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan, pada saat pelajaran berlangsung menggunakan media *Neal Fun*, daya ingat siswa terlihat lebih meningkat, karena dengan media tersebut siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa saat menggunakan media *Neal Fun* ini terdapat dampak positif dan

dampak negatif terhadap daya ingat siswa. Dampak positif media *neal fun* ini ialah siswa lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran pada saat menggunakan media *neal fun*. Dampak negatifnya yaitu siswa bisa menjadi terlalu bergantung pada media untuk mengingat informasi, sehingga mengalami kesulitan jika harus belajar metode yang lebih tradisional

### **C. Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *Neal Fun* dalam pelaksanaan dan pembelajaran siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang. Subjek penelitian ini adalah wali kelas dan siswa kelas IV.

Adapun tahapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti selama melakukan penelitian ini, menggunakan media *neal fun* terhadap daya ingat siswa kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang. Terlebih dahulu peneliti menentukan materi apayang akan diajarkan, karena dalam penelitian ini peneliti mengambil muatan pembelajaran IPA di kelas IV materi tentang “Ekosistem laut/ kedalaman laut”.

1. Efektifitas penggunaan media *Neal Fun* dalam pelaksanaan pembelajaran siswa kelas IV, terlebih dahulu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan didapatkan, menjelaskan materi pembelajaran, kemudian mewawancarai sesuai dengan pedoman wawancara pada mata pelajaran IPA menggunakan media *Neal Fun* materi tentang ekosistem laut. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan



media *Neal Fun* ini sudah berjalan dengan efektif, siswa mendengarkan, memperhatikan, bertanya dan dapat menyimpulkan pelajaran dengan baik dan benar.

2. Dampak penggunaan media *neal fun* terhadap daya ingat siswa kelas IV ada 2 yaitu dampak positif dan dampak negatif

b. Dampak positif dari penggunaan media *neal fun* ini yaitu:

- 1) Media *neal fun* ini menggunakan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, yang membantu siswa lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.
- 2) Dengan menggunakan media ini daya ingat siswa lebih kuat karena informasi di serap melalui lebih dari satu jalur sensorik.
- 3) Aktifitas yang menyenangkan sering kali melibatkan pengulangan tanpa terasa membosankan, yang dapat memperkuat memori jangka panjang.
- 4) Pemahaman konsep yang lebih dalam karena siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami dan menerapkan konsep, informasi yang dipelajari cenderung lebih lama diingat.
- 5) Pendekatan yang menyenangkan motivasi belajar siswa yang berkontribusi pada peningkatan daya ingat siswa

c. Dampak negatif dari penggunaan media *neal fun* ini yaitu:

- 1) Siswa bisa menjadi terlalu bergantung pada media untuk mengingat informasi, sehingga mengalami kesulitan jika harus belajar metode yang lebih tradisional.

- 2) Sifat media yang terlalu menyenangkan atau penuh aktivitas bisa mengalihkan fokus siswa dari inti materi yang perlu diingat.
- 3) Tidak semua siswa merespon dengan baik terhadap media interaktif, mungkin ada beberapa siswa lebih efektif dengan menggunakan metode yang tradisional.
- 4) Terlalu banyak stimulasi visual dan auditori bisa menyebabkan kelemahan kognitif, yang justru mengurangi kemampuan siswa untuk mengingat informasi.

Dari pembahasan di atas dan dari hasil wawancara serta observasi yang dilakukan penulis dapat kita simpulkan bahwa hasil dari penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran, dan juga setiap penggunaan media juga terdapat dampak positif maupun negatif bagi siswa.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan teori pengujian data yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwasanya:

1. Efektifitas penggunaan media *Neal Fun* dalam pelaksanaan pembelajaran siswa kelas IV, guru lebih mudah menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan media *Neal Fun* dan dengan menggunakan media *Neal Fun* siswa lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran, siswa juga lebih aktif saat belajar, siswa sering bertanya bahkan mampu untuk menyimpulkan pelajaran dengan menggunakan media *Neal Fun*, dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh penulis tersebut dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media *Neal Fun* ini sudah berjalan dengan efektif
2. Dampak penggunaan media *Neal Fun* terhadap daya ingat siswa kelas IV ada 2 yaitu dampak positif dan negatif, dampak positifnya yaitu: 1) Media *Neal Fun* ini menggunakan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, yang membantu siswa lebih mudah mengingat materi yang diajarkan. 2) Dengan menggunakan media ini daya ingat siswa lebih kuat karena informasi di serap melalui lebih dari satu jalur sensorik. 3) Aktifitas yang menyenangkan sering kali melibatkan pengulangan tanpa terasa membosankan, yang dapat memperkuat memori jangka panjang. 4) Pendekatan yang menyenangkan motivasi

belajar siswa yang berkontribusi pada peningkatan daya ingat siswa. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan media *Neal Fun* ini yaitu: 1) Siswa bisa menjadi terlalu bergantung pada media untuk mengingat informasi, sehingga mengalami kesulitan jika harus belajar metode yang lebih tradisional. 2) Sifat media yang terlalu menyenangkan atau penuh aktivitas bisa mengalihkan fokus siswa dari inti materi yang perlu diingat. 3) Tidak semua siswa merespon dengan baik terhadap media interaktif, mungkin ada beberapa siswa lebih efektif dengan menggunakan metode yang tradisional.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang diperoleh oleh penulis, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

### **1. Bagi Peserta Didik**

Melalui penerapan media *Neal Fun* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru serta dapat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di kelas dengan baik

### **2. Bagi Para Pendidik**

Dapat membantu tenaga pendidik di sekolah dalam pengelolaan kegiatan khususnya pada kegiatan belajar mengajar di kelas, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan wawasan, ilmu pengetahuan, dan pengalaman tentang inovasi pembelajaran yang baru dalam rangka menciptakan suasana menjadi menarik dan menyenangkan

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mengupayakan untuk memberikan fasilitas yang lebih baik dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman demi menunjang proses belajar dan prestasi belajar siswa, karena dengan adanya fasilitas yang representatif maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan begitu prestasi belajar siswa dapat terus meningkat.

### 4. Bagi Peneliti

Peneliti mengharapkan peneliti selanjutnya dapat melanjutkan dengan bahasan topik yang lebih fokus pada media pembelajarn yang lebih menarik dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Elsani, Sovia, Akhmad Nugraha, and Yusuf Suryana. "*Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan terhadap Hasil Belajar Siswa pada Siswa Kelas IV SDN Mugarsari.*" *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2.2 (2020)
- Hamzah Ali, , 2015. *Evaluasi Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Herleningsi, Mutiara, Kurniawan Kurniawan, and Misriani Agita. *Pengaruh strategi type concept song terhadap kemampuan membaca siswa kelas iii di sdit rabbi radhiyya 02 curup*. Diss. Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024.
- Jurnal Skripsi. Destia Kusyaeri.2021, *Pengaruh Media Aplikasi Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Dinamika Partikel SDN 13 Kabupaten Tangerang*.
- Jurnal skripsi. Mirna Intan Sari.2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kleas VI MI Thoriqotussa*”adah Pujon Kabupaten Malang
- Jurnal Skripsi. Rambu Ery Ana Awang.2015. *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang*
- M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, 2017, “*Media Pembelajaran*”, Jember: Pustaka Abad
- Mudyahardjo, Redja. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mukhid, Abd. 2021. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing
- Nengseh, Septia, Susilawati Susilawati, and Guntur Putrajaya. *Pengaruh Ekstrakurikuler IPA Club terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V MIS 05 Darussalam Kepahiang” ini dengan menjadikan “Pedoman Penyusunan Skripsi IAIN Curup 2019*. Diss. IAIN Curup, 2019.
- Ningsih Erfita,2012. *Pengaruh Metode Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliya Darel Hikma Pekan Baru, (Skripsi:UIN Sultan Syarif Kasim,.)*.

- Piaget dalam Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: ALFABETA, cv, cet ke-21
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah Darwyan, dkk. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007.
- Syah Muhibbin,.2018. *Psikologi Belajar* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tas'ad Rasel, *Hakekat Dan Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor-Fakor Yang Mempengaruhinya*. IAIN Batusangkar.
- Triatno, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Husaini, R Purnomo S, “*Pengantar Statistika Edisi Kedua*”, 2006, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Yusuf Tayar ., 2015. *Keragaman Teknis Evaluasi dan Metode Penerapan Jiwa*, Jakarta: HILCO.

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



## **Lampiran 1**

### **ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

#### **TAHUN AJARAN 2023/2024**

**Kelas : IV**

**Mapel : IPAS**

#### **Fase B**

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari dan mendemonstrasikan bagaimana beragam jenis gaya memengaruhi gerak benda.

Di akhir fase ini peserta didik mampu menjalankan peran dan tanggung jawab sebagai bagian dari anggota keluarga dan warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat ia tinggal pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.

Peserta didik mengenal budaya, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu memperoleh/menciptakan sesuatu dengan alat dan bahan yang ada di sekitarnya. Peserta didik mengenali kebutuhan atau keinginannya, nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat yang dibutuhkan.

No	Elemen	Capaian Pembelajaran	Konten	Kompetensi	ATP	Profil Pelajar Pancasila
I.	<b>Pemahaman IPAS</b>	Peserta didik mengidentifikasi ekosistem laut dalam kehidupan sehari-hari	<input checked="" type="checkbox"/> Kedalaman laut <input checked="" type="checkbox"/> Ekosistem laut	<input checked="" type="checkbox"/> Mengidentifikasi <input checked="" type="checkbox"/> Menjelaskan	<input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik dapat mengetahui apa saja yang terdapat di dalam laut <input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik dapat mengetahui bagaimana ekosistem laut <input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik dapat mengetahui bagaimana keadaan di dalam laut	<input checked="" type="checkbox"/> Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia. <input checked="" type="checkbox"/> Berkebhinnekaan global. <input checked="" type="checkbox"/> Gotong royong. <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri. <input checked="" type="checkbox"/> Bernalar kritis. <input checked="" type="checkbox"/> Kreatif

Curup, Maret 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah

MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang



Ira Aruna Irani, S.Pd.I

Mahasiswa

Dewi Putri Agustini  
Nim. 20591047

## Lampiran 2

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

## IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dewi Putri Agustini
Instansi	: MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Kelas 4(empat) semester 1
Mata Pelajaran	: IPA
Fase / Kelas	: B / 4
Topik	: Ekosistem Laut/ Kedalaman Laut
Alokasi Waktu	: 2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik mengetahui ekosistem laut	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Beriman ,bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia.</li> <li>❖ Berkebhinnekaan global.</li> <li>❖ Gotong royong.</li> <li>❖ Mandiri.</li> <li>❖ Bernalar kritis.</li> <li>❖ Kreatif</li> </ul>	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Sarana : papan tulis dan sarana yang lain yang relevan</li> <li>❖ Situs <i>web Neal Fun The Deep Sea</i></li> <li>❖ Prasarana : Buku pegangan guru untuk SD/MI kelas IV</li> </ul>	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	

<b>F. JUMLAH PESERTA DIDIK</b>
❖ Jumlah peserta didik 20 siswa
<b>G. MODEL PEMBELAJARAN</b>
❖ Model Pembelajaran tatap muka
<b>KOMPONEN INTI</b>
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
❖ <b>Tujuan Pembelajaran:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat memahami ekosistem laut dengan baik dan benar</li> <li>• Peserta didik memahami dampak proses fotosintesis</li> </ul>
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mengenai kedalaman laut
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
❖ Apa saja yang terdapat di dalam laut? ❖ Bagaimana isi kedalaman laut?
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p><b>Kegiatan Belajar 1</b></p> <p><b>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</b></p> <p><b>a. Persiapan Mengajar</b></p> <p>Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, di antaranya sebagai berikut:</p> <p><b>1) Peralatan Pembelajaran</b></p> <p>Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran ini, diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) papan tulis, dan</li> <li>2) alat tulis, seperti spidol.</li> <li>3) <i>Infokus (media near fun the deep sea)</i></li> </ol>

## 2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi pada menggunakan infokus untuk menampilkan media *neal fun the deep sea* (ekosistem laut/kedalaman laut)

### b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

#### Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

##### a) Kegiatan Pembuka

- 4) Situasi kelas aman dan kondusif.
- 5) Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka.
- 6) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- 7) Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya.
- 8) Guru memberikan motivasi peserta didik agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 9) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.

##### b) Kegiatan Inti

- 1) Guru Menyampaikan materi pembelajaran dilanjutkan guru menyiapkan media pembelajaran yang digunakan yaitu media *Neal Fun The Deep Sea*.
- 2) Guru menjelaskan mengenai media *neal fun*
- 3) Peserta didik mengamati media yang berisis materi ekosistem laut yang disediakan oleh guru
- 4) Guru meminta siswa mengingat/ mencatat apa saja yang ditemui di kedalaman laut di media *neal fun* tersebut
- 5) Peserta didik bersama guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait media yang di gunakan
- 6) Materi apa yang kalian lihat?
- 7) Dari tampilan media tersebut, apa yang kulan ketahui tentang ekosistem laut?

- 8) Apa saja yang terdapat di dalam laut?
- 9) Lakukanlah kegiatan mengisi angket mengenai materi ekosistem laut yang telah di jelaskan menggunakan media *neal fun*
- 10) Arahkan peserta didik untuk kegiatan mengisi angkrt yang telah dibagikan oleh guru

**c) Kegiatan Penutup**

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya.
- 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- 4) Guru dan peserta didik mengucapkan hamdalah dan dilanjutkan berdoa.

**E. PENILAIAN**

- ❖ Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja dengan menggunakan rubrik penilaian.

Curup, Maret 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah  
MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

  
Ira Aruna Irani, S.Pd.I

Mahasiswa

  
Dewi Putri Agustini  
Nim. 20591047

### Lampiran 3

#### Lembar Observasi Pembelajaran IPA Kelas IV

Nama : Dewi Putri Agustini  
 Kelas/Semester : IV/1  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Prosedur Observasi:

Memperkenalkan diri, menyampaikan maksud atau tujuan peneliti terlebih dahulu kepada kepala sekolah/ wakil kepala sekolah urusan kurikulum masing-masing sekolah.

1. Meminta izin untuk melakukan kegiatan observasi pada pembelajaran guru Ilmu Pengetahuan Alam di dalam kelas IV
2. Menggunakan nonpartisipan yaitu posisi peneliti sebagai pengamat tanpa melibatkan diri secara langsung pada seluruh aktivitas partisipan.
3. Mencatat poin-poin secara singkat dan bila perlu akan merekam aktivitas-aktivitas yang terjadi sebagai data pendukung
4. Menuliskan deskripsi hasil observasi secara detail tidak lebih dari 2 jam setelah kegiatan observasi selesai.

No	Indikator yang diamati	Skor	
		YA	TIDAK
<b>PESERTA DIDIK</b>			
1.	Posisi duduk diatur sedemikian rupa agar pendidik dapat menjangkau seluruh perhatian peserta didik	√	
2.	Peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi tanya jawab, presentasi, dan lain-lain	√	
3.	Peserta didik mencurahkan perhatian pada mata pelajaran	√	
4.	Peserta didik bersemangat mengikuti setiap arahan pendidik	√	
5.	Peserta didik selalu mengerjakan setiap tugas yang diberikan	√	
6.	Peserta didik sangat menikmati kegiatan belajar dalam setiap prosesnya	√	
<b>PENDIDIK</b>			
7.	Pendidik berperan sebagai fasilitator, motivator, pemacu, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik	√	



8.	Pendidik terampil dalam penciptaan, pemeliharaan, dan pengembalian kondisi belajar yang optimal	√	
9.	Pendidik menggunakan media pembelajaran dengan baik	√	
10.	Pendidik menguasai metode pembelajaran dengan baik	√	
<b>PEMBUKAAN</b>			
11	Guru memulai pembelajaran dengan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa, Guru melakukan absensi dan menanyakan kabar peserta didik	√	
12	Siswa dan guru menyanyikan lagu Indonesia Raya		√
13	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
<b>KEGIATAN INTI</b>			
14	Guru menyampaikan materi pembelajaran dilanjutkan guru menyiapkan media pembelajaran yaitu Media pembelajaran <i>Neal Fun The Deep Sea</i>	√	
15	Guru meminta siswa mengamati media <i>Neal Fun</i> tentang kedalaman laut ( <i>Deep Sea</i> )	√	
16	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang diberikan	√	
17	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok		√
<b>PENUTUP</b>			
20	Guru memberi tugas individu untuk melatih siswa	√	
21	Guru dan siswa membuat kesimpulan	√	
22	Guru menyampaikan pesan moral dengan bijak	√	
23	Guru memberi salam penutup	√	

## Lampiran 4

### PROTOKOL WAWANCARA SISWA

Partisipan :  
Pewawancara : Dewi Putri Agustini  
Tempat : MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

#### PERTANYAAN

1. Apakah guru pada saat menyampaikan materi mudah untuk dipahami?

Jawaban:

.....  
.....

2. Apakah guru memberikan waktu untuk siswa bertanya mengenai materi yang telah di sampaikan?

Jawaban:

.....  
.....

3. Apakah guru memeberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pelajaran?

Jawaban:

.....  
.....

4. Apakah siswa lebih aktif saat guru mengajar menggunakan media *neal fun* ?

Jawaban:

.....  
.....

5. Apakah siswa lebih muda mengingat pelajaran saat menggunakan media *neal fun* ?

Jawaban:

.....  
.....

## Lampiran 5

### PROTOKOL WAWANCARA SISWA

Partisipan :  
 Pewawancara : Dewi Putri Agustini  
 Tempat : MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

#### PERTANYAAN

6. Apakah guru pada saat menyampaikan materi mudah untuk dipahami?

Jawaban:

.....  
 .....

7. Apakah guru memberikan waktu untuk siswa bertanya mengenai materi yang telah di sampaikan?

Jawaban:

.....  
 .....

8. Apakah guru memeberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pelajaran?

Jawaban:

.....  
 .....

..

9. Apakah siswa lebih aktif saat guru mengajar menggunakan media *neal fun* ?

Jawaban:

.....  
.....

10. Apakah siswa lebih muda mengingat pelajaran saat menggunakan media *neal fun* ?

Jawaban:

.....  
.....

## Lampiran 6

### PROTOKOL WAWANCARA GURU

Partisipan : Adelia Wulandari Melinda, S.Pd  
Pewawancara : Dewi Putri Agustini  
Tanggal : Selasa, Maret 2024  
Waktu : 10.30- 11.25 WIB  
Tempat : MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

#### PERTANYAAN

1. Apakah siswa memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi?

**Jawaban:**

Perhatian siswa terhadap penjelasan guru saat menyampaikan materi bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti gaya mengajar guru, minat siswa terhadap materi, suasana kelas, dan metode pengajaran yang digunakan

2. Apakah siswa sering bertanya ketika penjelasan guru tidak dipahami?

**Jawaban:**

Tidak semua siswa akan selalu bertanya meskipun mereka tidak memahami materi, karena beberapa mungkin merasa malu atau takut dianggap kurang pintar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung, serta mendorong semua siswa untuk bertanya ketika mereka susah memahami materi.

3. Apakah siswa bisa menyimpulkan materi yang telah di sampaikan guru?

**Jawaban:**

Dengan penjelasan dan latihan yang tepat dan jelas siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk menyimpulkan materi-materi yang telah di sampaikan oleh guru dengan tepat dan benar

4. Apakah siswa lebih aktif saat menggunakan media *neal fun* ?

**Jawaban:**

Siswa lebih aktif saat menggunakan media *neal fun* karena media yang menyenangkan dan tidak membosankan serta siswa juga lebih semangat belajar pada saat menggunakan media *neal fun*. Tapi sifat media yang terlalu menyenangkan atau penuh aktivitas bisa mengalihkan fokus siswa dari inti materi yang di pelajari

5. Bagaimana daya ingat siswa saat menggunakan media *neal fun* ?

**Jawaban:**

Siswa lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran pada saat menggunakan media *neal fun* karena medianya yang menarik, siswa tidak merasa bosan ketika belajar oleh karena itu siswa lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran IPA, akan tetapi siswa bisa menjadi terlalu bergantung pada media untuk mengingat informasi, sehingga mengalami kesulitan jika harus belajar metode yang lebih tradisional

## Lampiran 7

### PROTOKOL WAWANCARA SISWA

Partisipan : Abdul Komar  
Pewawancara : Dewi Putri Agustini  
Tempat : MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

#### PERTANYAAN

1. Apakah guru pada saat menyampaikan materi mudah untuk dipahami?

Jawaban:

Pada saat guru menyampaikan materi yang diajarkan kami merasa jelas dan paham ketika gurumenggunakan media atau metode yang menarik dan tidak membosankan.....

2. Apakah guru memberikan waktu untuk siswa bertanya mengenai materi yang telah di sampaikan?

Jawaban:

Iya, guru memberikan kami waktu untuk bertanya jika ada materi yang tidak kami pahami atau yang kurang jelas saat guru menjelaskan materi.

3. Apakah guru memeberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pelajaran?

Jawaban:

Saat diakhir pelajaran guru memberikan kami kesempata untuk menyimpulkan hasil pelajaran yang kami pelajari hari ini.



4. Apakah siswa lebih aktif saat guru mengajar menggunakan media *neal fun* ?

Jawaban:

Iya kami lebih aktif saat guru mengajar menggunakan media neal fun, karena media yang menarik dan tidak membosankan

5. Apakah siswa lebih muda mengingat pelajaran saat menggunakan media *neal fun* ?

Jawaban:

Saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan media neal fun kami lebih muda mengingat atau memahami materi yang diajarkan oleh guru,

## Lampiran 8

### PROTOKOL WAWANCARA SISWA

Partisipan : Nabila Mauza Ulfa  
Pewawancara : Dewi Putri Agustini  
Tempat : MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

#### PERTANYAAN

1. Apakah guru pada saat menyampaikan materi mudah untuk dipahami?

Jawaban:

Ketika guru menjelaskan materi yang di sampaikan kami memperhatikan karena cara guru menjelaskan materi sangat mudah di pahami sehingga kami memahami penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan.

2. Apakah guru memberikan waktu untuk siswa bertanya mengenai materi yang telah di sampaikan?

Jawaban:

Guru sering memberikan kami waktu untuk kami bertanya karena kami sanagt senang dan sering bertanya ketika guru menjelaskan materi yang kmi susah dimengerti.

3. Apakah guru memeberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pelajaran?

Jawaban:

Kami sering diberikan kesempatan oleh guru kami untuk menyimpulkan materi diakhir pelajaran dan guru memberikan kami hadiah jika kami menyimpulkan materi yang diajarlan.

4. Apakah siswa lebih aktif saat guru mengajar menggunakan media *neal fun* ?

Jawaban:

Kami lebih aktif saat guru mengajar menggunakan media neal fun, karena dengan mengguankan media neal fun kami lebih muda mengerti dan memahami pelajaran yang diajarkan.

5. Apakah siswa lebih muda mengingat pelajaran saat menggunakan media *neal fun* ?

Jawaban:

Penjelasan yang menarik dan materi yang mudah di ingat dan dimengerti saat guru mengajar menggunakan media neal fun, dan juga pelajarannya tidak membosankan.

## Lampiran 9

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI

#### INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosety Aprilia, M.Pd

NIP/NIDP :

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa

Nama : Dewi Putri Agustini

NIM : 20591047

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Penerapan Media *Neal Fun The Deep Sea* Terhadap Daya  
Ingat Siswa Kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, Maret 2024

Validator



( Rosety Aprilia )

Catatan :

Beritanda ✓

## Lampiran 10



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

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

Nomor : 45 /In.34/FT/PP.00.9/03/2024 18 Maret 2024  
 Lampiran : Procsal dan Instrumen  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama  
 Kab. Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

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

Nama : Dewi Putri Agustini  
 NIM : 20591047  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Neal Fun The Deep Sea terhadap Daya Ingat Siswa Kelas IV MIS  
 Guppi 12 Lubuk Kembang  
 Waktu Penelitian : 18 Maret s.d 18 Juni 2024  
 Tempat Penelitian : MIS Guppi 12 Lubuk Kembang

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

Demikian atas kerjasama dan izinnya ducapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,



Tembusan : disampaikan Yth,

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka Biro AU.F.K

## Lampiran 11



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG  
Jalan S. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimili (0732) 21041 Pos 39114  
Website : kemenagreganglebong.com, Email : kemenagreganglebong@gmail.com

### SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 111 /Kk.07.03.2/TI.00/03/2024

Berdasarkan surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor: 345/In.34/ FT/PP.00.9/03/2024 tanggal 18 Maret 2024 Perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Dewi Putri Agustini  
NIM : 20591047  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ PGMI  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Neal Fun The Deep Sea terhadap Daya Ingat Siswa Kelas IV MIS Guppi 12 Lubuk Kembang  
Waktu Penelitian : 18 Maret s.d 18 Juni 2024  
Tempat Penelitian : MIS Guppi 12 Lubuk Kembang

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

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

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

Rejang Lebong, 20 Maret 2024  
Kepala

Lukman

Tembusan:

3. Rektor IAIN CURUP
4. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

## Lampiran 12



PEMERINTAHAN REJANG LEBONG  
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
MIS GUPPI 12 LUBUK KEMBANG

Alamat: Desa Lubuk Kembang, Kcc. Curup Utara, Kab. Rejang Lebong, Bengkulu

### SURAT KETERANGAN

Nomor:93 MI-G / PP/00/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ira Aruna Irani, S.Pd.I  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang

Dengnaini menyatakan bahwa:

Nama : Dewi Putri Agustini  
NIM : 20591047  
Prodi : Pndidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah

Asal Institut : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Yang bersangkutan benar telah melaksanakan penelitian di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang dari tanggal 19 Maret 2024 sampai dengan 19 Mei 2024 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir Skirpsi dengan judul “ Pengaruh Penerapan Media *Neal Fun The Deep Sea* Terhadap Daya Ingat Siswa Kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang”.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenar-benarnya agar dapat di perlukan sebagaimana mestinya.

Curup, Mei 2024  
Kepala Sekolah  
  
Ira Aruna Irani, S.Pd.I

## Lampiran 13



IAIN CURUP

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

 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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

DEPAN

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: DEWI PUTRI AGUSTINI
NIM	: 20591047
PROGRAM STUDI	: PAISI
FAKULTAS	: TARBIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	: Dra. Susilawati, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Yosi TULIZAH, M.Pd-I
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penerapan Media Near Fun The Deep Sea Terhadap Daya Ingat Siswa Kelas IV MIS Guppi 12 Lubuk Kembang
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	09/02/2024	Bimbingan Bab I L.Btc	<i>[Signature]</i>
2.	10/02/2024	Bimbingan Bab II Landasan teori	<i>[Signature]</i>
3.	23/02/2024	Bimbingan Bab III, Metode Penelitian	<i>[Signature]</i>
4.	03/03/2024	Rapikan Tulisan, Kutipan, & Daftar	<i>[Signature]</i>
5.	13/03/2024	Acc. Bab I - III, Lanjutan Pendek	<i>[Signature]</i>
6.	23/4/2024	Bimbingan Bab IV, Ujian Pendek	<i>[Signature]</i>
7.	25/4/2024	Bimbingan Bab V Penelitian	<i>[Signature]</i>
8.	22/5/2024	Bimbingan Ujian Pendek Bab IV-V	<i>[Signature]</i>
9.	27/5/2024	Legkhas: Legkhas yg. S. ket. metode	<i>[Signature]</i>
10.	30/5/2024	Acc. Bab I s/d Bab V	<i>[Signature]</i>
11.	07/6/2024	Legkhas: Dokumen Penelitian	<i>[Signature]</i>
12.	09/6/2024	Acc. ujian Skripsi	<i>[Signature]</i>

 KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH  
 DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

  
 Dra. SUSILAWATI, M.Pd  
 NIP. 196609041994032001

CURUP, .....202

PEMBIMBING II,

  
 YOSI TULIZAH, M.Pd-I  
 NIP. 199107142019032026

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



## Lampiran 14



IAIN CURUP

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

 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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

BELAKANG

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: DEWI PUTRI AGUSTINI
NIM	: 20591047
PROGRAM STUDI	: PGMI
FAKULTAS	: TAPELAYAH
PEMBIMBING I	: Dra. SUSILAWATI, M.Pd
PEMBIMBING II	: YOSI YULIZAH, M.Pd.I
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penerapan Media Heal Fun The Deep Sea Terhadap Daya Ingat Siswa Kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang
MULAI BIMBINGANO	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	09/2024 /02	Rapikan Penulisan	
2.	22/2024 /02	Metode Penelitian	
3.	13/2024 /03	Acc BAB 1-3 dan Buat SK Penelitian	
4.	18/2024 /05	Bagian uji validitas dan Reliabilitas	
5.	26/2024 /05	Perbaiki Abstrak	
6.	28/2024 /05	Penulisan footnote	
7.	27/2024 /05	Rapikan bagian Penulisan	
8.	24/2024 /05	Rapikan bagian tabel	
9.	27/2024 /05	Perbaiki Pembahasan BAB 4	
10.	28/2024 /05	Kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah	
11.	30/2024 /05	Acc Selanjutnya	
12.			

 KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH  
 DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

PEMBIMBING I,

  
 Dra. SUSILAWATI, M. Pd  
 NIP. 196609041994032001

CURUP, .....202

PEMBIMBING II,

  
 YOSI YULIZAH, M. Pd. I  
 NIP. 199107192019032026

## Lampiran 15

### DOKUMENTASI

#### MIS GUPPI 12 LUBUK KEMBANG

Kegiatan awal yang dilakukan oleh penulis adalah meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang



Kegiatan selanjutnya sebelum penulis masuk ke kelas IV penulis melakukan observasi. Foto bersama ini dilakukan bersama Wali Kelas IV , yaitu Ibu Adelia Wulandari Melinda S.Pd



Terlebih dahulu, Penulis memperkenalkan diri kepada Peserta Didik Kelas IV dan di lanjutkan menjelaskan tujuan penulis masuk ke kelas, setelah itu penulis melakukan penelitian awal yaitu membagikan angket *Pretest*



Kegiatan berikutnya penulis mengajar dengan menerapkan media *Neal Fun* dengan materi kedalaman laut/ ekosistem laut (*The Deep Sea*)





Setelah selesai pembelajarannya penulis menguji daya ingat siswa dengan melakukan kegiatan penilaian dengan cara pembagian angket *Posttest*



Foto bersama dengan kepala sekolah serta pengecekan modul dan pemberian tanda tangan dan juga cap sekolah.



## Riwayat Penulis

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



**Dewi Putri Agustini**, Lahir di Desa Tenam Bungkok 25 Agustus 2002, anak kelima dari 6 saudara, anak dari pasangan bapak **Saifudin, S.Pd** dan ibu **Junhayah, S.Pd**. Penulis pertama kali pendidikan di MIN O6 Muara Enim dan selesai pada tahun 2014.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTS Negeri 01 Muara Enim dan selesai pada tahun 2017. Dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di MAN 01 Muara Enim dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis terdaftar sebagai salah satu mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Curup Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Alhamdulillah selesai pada tahun 2024. Dengan penuh ketekunan, Berusaha, dan belajar penulis telah berhasil menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar- besarnya atas selesainya skripsi yang berjudul “Analisis Penggunaan Media *Neal Fun* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang”.

