

**PENGARUH MEDIA KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS)
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL SISWA KELAS V DI SDI KAMPUNG
PARANG KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

AHRIANI

10540 9354 14

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAR PENGESAHAN

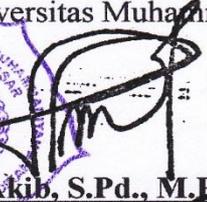
Skripsi atas nama **AHRIANI**, NIM **10540 9354 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 123/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 24 Dzulqaidah 1439 H/06 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 16 Agustus 2018.

Makassar, 04 Dzulhijjah 1439 H
16 Agustus 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Drs. H. Nurdin, M.Pd.** (.....)
 2. **Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd.** (.....)
 3. **Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 4. **Dra. Hj. Rawiyah Tompo, M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAR PENGESAHAN

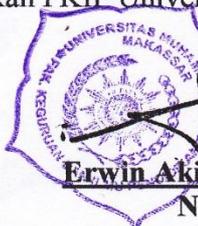
Skripsi atas nama **AHRIANI**, NIM **10540 9354 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 123/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 24 Dzulqaidah 1439 H/06 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 16 Agustus 2018.

Makassar, 04 Dzulhijjah 1439 H
16 Agustus 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Drs. H. Nurdin, M.Pd.** (.....)
 2. **Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd.** (.....)
 3. **Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 4. **Dra. Hj. Rawiyah Tompo, M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERNYATAAN

Nama : **AHRIANI**
NIM : 10540 9354 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)**
terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa
Kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar, Juni 2018
Yang Membuat Perjanjian

AHRIANI
10540935414



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

SURAT PERJANJIAN

Nama : **AHRIANI**
NIM : 10540 9354 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)
terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa
Kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbingan yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Juni 2018
Yang Membuat Perjanjian

AHRIANI
10540935414

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*"Dan bahwa seorang manusia
tidak akan memperoleh sesuatu
selain apa yang telah diusahakannya sendiri"
(Qs. An-Najm 53:39)*

*Kupersembahkan karya ini buat:
Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,
Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
Mewujudkan harapan menjadi kenyataan*

ABSTRAK

AHRIANI, 2018. *Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa* Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I oleh Hidayah Quraisy dan Pembimbing II H. M. Arsyad.

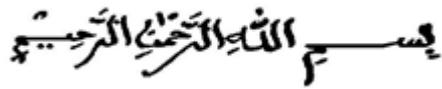
Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre eksperimen, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Purposive Sampling*, adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V yang berjumlah 31 orang yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi dan butir soal. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Berdasarkan analisis inferensial tentang siswa kelas V SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa terlihat bahwa terdapat pengaruh media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa dengan nilai t_{hitung} sebesar 13,06. Berdasarkan nilai t_{hitung} tersebut dapat dibandingkan dengan nilai t_{tabel} $df = N - 1 = 31 - 1 = 30$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,042$ (signifikansi 0,05). Setelah diperoleh $t_{hitung} = 9,99$ dan $t_{tabel} = 2,042$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,99 > 2,042$. Dari perbandingan hasil t_{hitung} dan t_{tabel} menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa hipotesis diuji dengan statistik uji t, yaitu ada pengaruh media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: media KOKAMI, Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa”**

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar. Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ayahanda Muh.Ali dan ibunda Kartini yang telah mencurahkan kasih sayang dan cintanya dalam membesarkan,dan mendidik penulis serta doa restu yang tak henti-hentinya untuk keberhasilan penulis.

Dosenpembimbing I Dra. Hj. Hidayah Quraisy,M.Pddan dosen Pembimbing II Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.Isebagai yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasihat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada: Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Abdul Rahman Rahim,SE.,MM. dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu PendidikanDr. Erwin Akib,S.Pd.,M.Pd.,Ph.D.

yang telah memfasilitasi penulis dalam menjalani pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGSD yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

Kepala SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa Drs. Abd Rahimyng telah memberikan izin penelitian. Guru dan Staf Karyawan SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa yang telah membantu peneliti selama penelitian, serta pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat imbalan disisi Allah swt sebagai amal ibadah, dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin yaa Rabbal Alamiin.

WassalamuAlaikumWarahmatullahiWabarakatuh

Billahifissabililhaq FastabiqulKhaerat.

Makassar, Juni 2018

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	8
2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	10
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	10

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	
Di Sekolah Dasar.....	11
3. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	13
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	16
4. Media KOKAMI.....	17
a. Pengertian Media Kokami.....	17
b. Kelebihan Dan Kekurangan Media Kokami.....	20
c. Aturan Dalam Penggunaan Media Kokami.....	21
5. Hasil Belajar.....	22
a. Pengertian Hasil Belajar.....	22
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	22
B. Kerangka Pikir.....	25
C. Hipotesis Penelitian.....	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	29
B. Populasi dan Sampel.....	30
C. Defenisi Operasional Variabel.....	32
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian38

B. Pembahasan.....51

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....54

B. Saran54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1. Populasi Siswa SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa	31
Tabel 3.2 Populasi Siswa SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa	32
Tabel 3.3 Tingkat Penguasaan Materi.....	34
Tabel 4.1. Skor Nilai <i>Pre-Test</i>	38
Tabel 4.2 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata – rata) nilai <i>pretest</i>	40
Tabel 4.3. Tingkat Hasil Belajar <i>Pretest</i>	41
Tabel 4.4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	41
Tabel 4.5. Skor Nilai <i>Post-Test</i>	42
Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-tes</i>	44
Tabel 4.7. Tingkat Hasil Belajar <i>Post-Test</i>	45
Tabel 4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	45
Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa	46
Tabel 4.10. Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir	27
Gambar 3.1 Desain Peneliti (sugiono 2016)	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

- a. Lembar Permohonan Izin Penelitian Dari LP3M
- b. Lembar Permohonan Izin Penelitian Dari BKPM
- c. Lembar Permohonan Izin Penelitian Dari Badan Dan Kesatuan Bangsa Dan Politik

Lampiran 2

- a. Surat Keterangan Persetujuan Penelitian
- b. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- c. Kontrol Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 3

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- b. Daftar Hadir Murid

Lampiran 4

Lembar Soal Pretest Dan Posttest

Lampiran 5

Skor Pretest Dan Posttest

Lampiran 6

Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Tujuan Pendidikan adalah menumbuhkembangkan pribadi-pribadi yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, memiliki pengetahuan yang dan keterampilan, memiliki kesehatan jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial harus mampu mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan mengurangi kecenderungan guru untuk mendominasi proses pembelajaran, sehingga ada perubahan dalam hal Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru sudah sewajarnya diubah menjadi berpusat pada siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMP. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu

sosial. Pada jenjang SMP mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Ssosia, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Fachruddin dan idrus (2011:31) menyatakan bahwa guru adalah :

faktor penentu dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut menjadi sebuah pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga melekat kuat dalam diri siswanya. Guru sebagai (*agent of change*) atau pelaku perubahan yang profesional adalah guru yang harus memiliki empat kompetensi yakni kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Salah satu yang akan dibahas di sini adalah kompetensi pedagogik.

Munadi (2012: 1), menyatakan bahwa dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut untuk memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk didalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Guru yang kreatif selalu membuat proses pembelajaran menjadi tidak jenuh sehingga anak terus termotivasi belajar.

Perlu diketahui, dengan memotivasi siswa maka guru melakukan hal yang sangat bermanfaat bagi siswanya, seperti: (1) membangun kemampuan siswa dalam mengatasi rasa bosan, (2) membangun kemampuan untuk terus mendorong diri mereka sehingga dapat mengatasi hal-hal yang menurunkan semangat dan mengecewakan, serta (3) dapat membantu siswa memahami tanggung jawab baik terhadap minat belajar maupun terhadap perilaku mereka sendiri. Dalam memotivasi keinginan anak belajar, biasanya guru menyiapkan

sebuah media pembelajaran agar proses belajar-mengajar tersebut menjadi menyenangkan bahkan akan melekat kuat sebagai pengalaman belajar bagi si anak

Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial atau mata pelajaran lain yang didalamnya berisi banyak tulisan, nampaknya masih menjadi hal yang menyulitkan bagi peserta didik. Hal yang terjadi disini adalah siswa hanya mendapatkan pengetahuan dari apa yang diajarkan guru dan membaca buku yang mereka miliki tanpa memahami apa isinya. Secara sadar, para guru mengejar pemahaman setiap harinya. Namun kenyataannya, pemahaman itu sendiri merupakan istilah yang ambigu dan serius. Dalam buku pengajaran pemahaman melalui desain, pengetahuan dan pemahaman merupakan hal yang berbeda. Pengetahuan diartikan sebagai fakta yang ada. Sedangkan makna dari fakta tersebut merupakan pemahaman yang sebenarnya.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 06 Februari 2018 bahwa bahwa 52% siswa (16 siswa) belum mencapai nilai di atas standar KKM dan 48% siswa (15 siswa) sudah mencapai nilai di atas standar KKM. Pada Aspek Afektif aktivitas belajar siswa tergolong dalam kategori kurang aktif, hal itu disebabkan karena siswa masih kurang aktif dalam belajar baik berkelompok maupun individu. Dalam proses pembelajaran siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Sedangkan pada Aspek Psikomotor siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas, sehingga pada saat unjuk kerja siswa kurang

maksimal. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa masih rendah.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti berharap dengan metode permainan melalui penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) akan menjadi solusi penyemangat bagi siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas. Media KOKAMI atau kotak kartu misterius merupakan salah satu media yang sedang berkembang saat ini. Meskipun begitu, media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) dapat menjadi satu penasaran baru bagi dunia belajar khususnya anak-anak di sekolah sehingga terdapat keinginan dan semangat baru bagi anak untuk ikut serta secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru.

KOKAMI atau kotak kartu misterius merupakan alat permainan yang menggunakan media kartu dan kotak berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pelajaran. Dikatakan misterius, karena setiap siswa tidak tahu isi pertanyaan yang akan mereka dapatkan dari dalam kotak tersebut sehingga mereka mampu memahami materi yang sedang mereka pelajari. Oleh karena itu, media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dan memotivasi siswa agar tidak mendapatkan kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung serta dapat berpengaruh dalam hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Menurut Kadir (Desiningrum, 2014: 247) Kokami (Kotak Kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan

bahasa. Media kokami ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menanamkan pengetahuan kepada siswa. Melalui media ini siswa dapat bermain sekaligus belajar mengenai materi yang diajarkan sehingga pelajarannya akan membekas. Media kokami adalah media yang sederhana. Untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media ini guru hanya perlu menyiapkan sebuah wadah (kotak) yang di dalamnya akan diisi amplop-amplop. Di dalam amplop tersebut terdapat kartu pesan dengan berbagai macam warna yang berisi pertanyaan, perintah, dan pemahaman gambar tentang materi pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berharap dengan adanya metode permainan melalui penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) akan menjadi solusi penyemangat bagi siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas. Media KOKAMI atau kotak kartu misterius merupakan salah satu media yang sedang berkembang saat ini. Meskipun begitu, media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) dapat menjadi satu penasaran baru bagi dunia belajar khususnya anak-anak di sekolah sehingga terdapat keinginan dan semangat baru bagi anak untuk ikut serta secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diajukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media KOKAMI (Kotak kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah Ada Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V DiSDI Kampung Parang Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini, berikut bertujuan: Untuk mengetahui Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di SDIKampung Parang Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian tersebut, diharapkan berguna untuk berbagai pihak, baik secara teoretis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini, secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran berupa ilmu pengetahuan serta masukan dan referensi bagi dunia pendidikan dan pengajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pemecahan untuk perbaikan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.
- b. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi atau sebagai acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, terutama untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat

sekolah dasar.

- c. Bagi peneliti, merupakan pengalaman yang dapat digunakan sebagai bekal untuk terjun langsung ke dunia pendidikan, sehingga nantinya dapat mengembangkan cara mengajar yang dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.
- d. Bagi siswa, memberikan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Purnomo (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Menggunakan Media Kokami untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN Pontang 04 Ambulu Jember” pada pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran problem solving menggunakan media kokami pada siklus I, yaitu kriteria mendengarkan dan mencatat kartu pesan 60,26%, memecahkan masalah 60,71%, diskusi dan interaksi 58,03%, presentasi 55,8% dan menarik kesimpulan 55,35%. Secara keseluruhan persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I mencapai 58,03% dan dapat dikategorikan cukup aktif. Aktivitas siswa pada siklus II, yaitu kriteria mendengarkan dan mencatat kartu pesan 86,16%,

memecahkan masalah 74,99%, diskusi dan interaksi 83,48%, presentasi 76,33% dan menarik kesimpulan 72,32%. Secara keseluruhan persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,62% dari siklus I yaitu mencapai 78,65% dan dapat dikategorikan aktif. Tes akhir siklus I kurang memuaskan, hal ini terlihat dari ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 57,14%. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 21,43% dari siklus I yaitu mencapai 78,57% dan telah dikatakan tuntas, karena telah mencapai KKM SD Negeri Pontang 04 Ambulu Jember yaitu 60%.

Yuseo (2015) dalam skripsinya yang berjudul “pengaruh penggunaan media KOKAMI terhadap pemahaman konsep IPS siswa kelas III SDN Bambu Apus II” pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada penggunaan media KOKAMI yang signifikan (Kotak Kartu Misterius) untuk memahami konsep siswa kelas IPS ketiga di SDN Bambu Apus II. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata posttest antara kedua kelas tersebut, yaitu rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol 80,75 yang diestimasi sebesar 75,88. Uji hipotesis pada data kelas eksperimen posttest dan kelas kontrol untuk mendapatkan nilai sig (2-tailed) adalah 0,037. Ini menunjukkan bahwa probabilitasnya lebih kecil dari tingkat signifikansi (0,037 < 0,05). Jadi H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh wawancara yang dilakukan setelah proses pembelajaran.

Rostika (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata

Pelajaran IPS Kelas III SDN 7 Ampenan” Pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram. hasil penelitian diperoleh data bahwa terjadinya peningkatan skor aktivitas belajar siswa sebanyak 55,5 dengan kategori cukup aktif pada siklus I menjadi skor 82 dengan kategori sangat aktif pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan ketuntasan belajar klasikal 76% pada siklus I dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 6 orang. Kemudian terjadi peningkatan mencapai 89% pada siklus II dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 24 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang. Dengan demikian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media kotak dan kartu misteri dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Kelas III SDN 7 Ampenan tahun pelajaran 2014/2015

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu pengetahuan sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian Ilmu Pengetahuan Sosial ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Zuraik (Susanto, 2013:137-138),

Menyatakan bahwa :

Hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS disekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pada pusat kurikulum .

Wahidmurni (2017:17) menyatakan bahwa:

IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosila yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Berbagai perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat harus dapat ditangkap oleh Lembaga Pendidikan yang menjadi sumber bahan materi pelajaran.

National Council For the Social Studies (NCSS) (Wahidmurni 2017:17)

mendefinisikan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara.

Jadi, hakikat Ilmu Pengtahuan Sosial adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada dilingkungan siswa, sehingga dengan memberikan Pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Adapun beberapa tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggambarkan bahwa Pendidikan ips merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang memungkinkan anak berprtisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang luas

bangasa dan negara.

Mustakin (Susanto, 2013: 145) merumuskan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Ssoial disekolah, sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara. Ada beberapa ahli yang mengemukakan tentang media, sebagai berikut:

- 1) Gerlach dan Ely (Arsyad 2004:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
- 2) Arif S. Sadiman, dkk (abdul karim 2007:5) mengemukakan bahwa kata media berasal dari Bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar . media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

- 3) Rohani (Susanto 2014:313) mengemukakan bahwa media pembelajaran sebagai suatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana dalam proses belajar mengajar.
- 4) Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association / NEA) (Nurhayati 2011:99) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Dari penjelasan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan, media adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar berjalan lancar dan menyenangkan.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (Azhar Arsyad), mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk yang dapat dilakukan oleh media, yaitu

1) Ciri Fiksatif (*FixativeProperty*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*ManipulativeProperty*)

Dengan ciri manipulatif, memungkinkan untuk mentransformasi suatu kejadian atau objek. Peristiwa yang memerlukan waktu panjang, akan disajikan

dalam waktu singkat kepada siswa dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Dalam ciri manipulasi ini, diharapkan perhatian yang sungguh-sungguh karena jika terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah dalam video, maka akan terjadi kesalahan dalam penafsiran yang akan membingungkan bahkan menyesatkan.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media, memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dengan ciri distributif ini, media dapat disebarluaskan ke sekolah-sekolah ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Sadiman(2010 : 17-18) mengemukakan secara umum media dalam dunia pendidikan memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (tertulis atau hanya lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap karakteristik dan lingkungan anak yang berbeda-beda.

Fungsi media dibagi menjadi lima bagian utama, yaitu:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar
- 2) Fungsi semantik

Fungsi semantik dari media yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Ketika guru menghadirkan lambang/symbol kata verbal terhadap suatu benda dengan photo, anak akan dengan mudah mengungkapkan semua yang diketahuinya dengan kata-kata sederhana.

Namun, bila kata tersebut merujuk pada peristiwa, sifat dan tindakan menggunakan bahasa verbal, masalah akan menjadi rumit. Berbeda dengan guru yang kreatif yang mampu mendayagunakan media pembelajaran secara tepat. Hal yang demikian akan mudah teratasi dengan cerita dongeng, simulasi dan lain-lain.

- 3) Fungsi Manipulatif

Fungsi media pembelajaran lainnya yakni fungsi manipulatif. Manipulatif dalam bahasa Inggris yaitu *manipulate* berarti „menggerakkan“, „memainkan“, dan „menggunakan“. Dalam menggerakkan fungsi tersebut, media mampu mengatasi batasan ruang dan waktu, seperti:

- 4) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis terbagi menjadi lima bagian, yaitu:

- a) Fungsi Atensi (*Attention*), yakni dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Oleh karena itu, media pembelajaran

harus mampu menarik perhatian dan memfokuskan perhatiannya.

- b) Fungsi Afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penolakan atau penerimaan siswa terhadap sesuatu. Media yang dapat menggugah perasaan misalnya dengan menampilkan sebuah film atau cerita yang menarik untuk ditonton.
 - c) Fungsi kognitif, media pembelajaran ikut andil dalam perkembangan kognitif/kecerdasan anak. Dengan menghadirkan sebuah karya wisata misalnya, pengalaman yang dimiliki siswa akan menghasilkan banyak representasi dalam bentuk gagasan.
 - d) Fungsi imajinatif, imajinasi (*imagination*) berdasarkan kamus bahasa Inggris berarti daya khayal atau imajinasi. Fungsi imajinasi bagi media pembelajaran adalah dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi bagi dirisiswa.
 - e) Fungsi motivasi, motivasi merupakan dorongan yang diberikan dari luar dalam hal ini guru, untuk mengaktifkan dan mengoptimalkan proses belajar mengajar secara sadar. Dengan memotivasi siswa dan membangkitkan minatnya dalam belajar, akan timbul keyakinan pada diri siswa untuk terpenuhinya suatu harapan yang mendorong untuk melakukan suatu kegiatan belajar.
- 5) Fungsi sosio-kultural

Media dalam fungsi sosio-kulturalnya adalah mengatasi hambatan yang terjadi antar peserta komunikasi pembelajaran. Dengan banyaknya siswa di

kelas dengan karakteristik yang berbeda-beda bukanlah hal yang mudah bagi guru untuk menghadapi mereka semua. Media pembelajaran merupakan solusi yang tepat yang dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan persepsi dan pengalaman kepada para siswa di kelas.

d. Jenis – jenis media pembelajaran

Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

Hamalik (Susanto, 2014:317–318) mengelompokkan media berdasarkan jenisnya kedalam beberapa jenis :

“Media auditif, yaitu media yang mengandalkan suara saja, seperti tap recorder, Media Visual, yaitu media visual yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual, Media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi kedalam dua jenis, yaitu: 1) udiovisual diam, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide. 2) audiovisual gerak, yaitu media yang menampilkan unsur-unsur suara dan gambar yang bergerak sepoerti film”.

kemp dan K.Dayton (Susanto 2014:317-318), mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut: Media cetak, Media yang dipamerkan, Overhead transparency, Rekaman suara, Slide suara dan film strip, Presentasi multigambar, Video film, dan Pembelajaran berbasis computer.

Dari beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan di atas, maka secara umum dapat dikelompokkan media menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Media audio, yang mengandalkan kemampuan seperti suara radio, kaset dan sebagainya.

- 2) Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti, foto, lukisan, dan sebagainya.
- 3) Media audiovideo yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video dan sebagainya.
- 4) Media berbasis computer yaitu media pembelajaran berbantuan computer.

4. Media Kokami

a. Pengertian Media Kokami

Hamalik (Azhar Arsyad, 2014 : 19) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan rangsangan kegiatan belajar adalah penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius). KOKAMI merupakan bagian dari metode permainan yang menggunakan Kotak dan Kartu sebagai medianya.

Menurut Hakim (2011) media KOKAMI merupakan gabungan antara permainan dengan media. Media permainan KOKAMI ini menjadi salah satu alternatif yang berfungsi merangsang kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan mampu menarik perhatian siswa dari kejenuhan.

Untuk melakukan pembelajaran ini, perlu disiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 31 x 23 x 22 cm, amplop ukuran 16 x 11 cm dan kartu pesan ukuran 12,5 x 8 cm. Kokami dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop – amplop berisi kartu pesan.

Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus dan sanksi. Kartu pesan dalam kokami berjumlah 16 diantaranya terdapat 5 perintah, 2 petunjuk, 5 pertanyaan, dan 4 pemahaman gambar. Kartu pesan merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang di dalamnya. Agar permainan menjadi lebih menarik, maka kartu – kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya

Dalam permainan kokami ini, pada kartu pesan terdapat skor yang dapat diperoleh jika suatu kelompok mampu menyelesaikan soal tersebut dengan anggota kelompoknya yang benar. Penambahan atau pengurangan skor yang diperoleh oleh masing – masing kelompok akan ditulis atau dicatat oleh guru pada tabel skor yang terdapat pada papan tulis. Durasi waktu ditentukan oleh guru yaitu dengan menerapkan waktu total saat permainan berlangsung dengan ketentuan : 1) cepat dan benar (tambahan skor 15), 2) lambat (kurangi skor 5). Berikut prosedur permainan kokami yaitu:

- 1) Masing-masing kelompok terdiri atas empat siswa. Permainan dengan duduk menghadap ke papan tulis. Media kokami dengan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas sebuah meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.
- 2) Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-samasiswa.
- 3) Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.

- 4) Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota.
- 5) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut dengan cara berdiskusi.
- 6) Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok, kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dari kelompok lain mendapatkan tambah skor.
- 7) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan bonus berupa bintang penghargaan.
- 8) Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi, yakni pengurangan skor yang dimiliki oleh kelompok tersebut (Hakim, 2011 <http://learningmodels.blogspot.co.id/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html>. diakses 2018).

b. Kelebihan dan Kekurangan Media KOKAMI

Hakim (2011) mengemukakan bahwa Media KOKAMI merupakan bagian dari multimedia pengalaman terlibat karena KOKAMI disajikan dalam bentuk permainan dengan suasana yang menuntut keaktifan siswanya. Media yang disajikan dalam bentuk permainan ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah asas (prinsip)nya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan

dampaknya dengan cara yang menyenangkan.

- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik.
- 3) Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tanggung rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya.
- 4) Siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.
- 5) Suasana permainan menerima siswa sebagaimana adanya, memberikan kebebasan dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat anak untuk berprestasi dan berkreasi secara aktual.

Selain kelebihan di atas, media yang disajikan dalam bentuk permainan juga memiliki kelemahan, diantaranya: (a) siswa lebih tertarik pada permainannya daripada hasil yang ingin dicapai, (b) siswa akan lupa waktu, dan (c) memerlukan banyak persiapan.

c. Aturan dalam Penggunaan Media KOKAMI

Hakim (2011) menyatakan bahwa Pembelajaran menggunakan media KOKAMI memiliki beberapa peraturan sebagai berikut:

- 1) Masing-masing kelompok terdiri dari 6-8 siswa. Tiap kelompok duduk menghadap papan tulis. Media KOKAMI dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.

- 2) Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- 3) Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- 4) Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam KOKAMI secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras dan harus diperhatikan oleh semua anggota.
- 5) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut.
- 6) Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- 7) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus berupa kartu (sticker) senyum.
- 8) Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi. Sanksi yang didapat berupa kartu (sticker) sedih dan kalimat penyemangat.
- 9) Dengan ketersediaan media KOKAMI sebagai media pembelajaran.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Ibrahim (Susanto 2014:5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru,

tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah “perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.”

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh oleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam mencapai sebuah hasil belajar yang diharapkan tentu ada faktor-faktor yang berpengaruh, Syah (2010:144) menyatakan bahwa ada tiga faktor yang meliputi faktor *internal*, faktor *eksternal*, dan faktor pendekatan belajar.

1) Faktor *internal* siswa (faktor dari dalam diri)

Syah (2010:145) faktor ini meliputi dua aspek, yakni aspek *fisiologis* (yang bersifat jasmaniah) dan aspek *psikologis* (yang bersifat rohaniah). Aspek fisiologis atau aspek jasmaniah ditandai dengan kebugaran organ tubuh dan sendi-sendinya. Untuk itu siswa perlu menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh, dengan tubuh yang sehat maka siswa dapat menyerap ilmu dengan baik selama proses belajar mengajar berlangsung. Sedangkan aspek psikologis meliputi:

- a) Tingkat kecerdasan/intelegensi siswa yaitu kemampuan memperoleh dan menggali pengetahuan; menggunakan pengetahuan untuk memahami konsep- konsep konkret dan abstrak, dan menghubungkan di antara objek-objek dan gagasan; menggunakan pengetahuan dengan cara-cara yang lebih berguna atau efektif.
- b) Sikap mental siswa, meliputi tujuan belajar, minat terhadap pelajaran, kepercayaan terhadap diri sendiri, dan keuletan. Untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan, seseorang harus melihatnya sebagai tantangan yang harus diatasi. Dengan memiliki keuletan yang besar, seorang siswa akan dapat memperoleh prestasi yang diharapkan.
- c) Bakat siswa, yaitu kemampuan untuk belajar yang terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.
- d) Minat siswa, yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan sehingga orang tersebut merasa senang dalam mempelajari sesuatu.
- e) Motivasi siswa, yaitu penggerak atau pendorong untuk melakukan suatu kegiatan dan dorongan ini bisa berasal dari dalam diri siswa ataupun dari luar siswa.

2) *Faktoreksternal*

Faktor eksternal adalah faktor –faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya dari luar siswa, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Faktor lingkungan sosial sekolah seperti para guru, teman- teman sekelasnya maupun teman-teman satu sekolah lainnya

yang dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Adapun yang termasuk lingkungan sosial siswa yang lainnya adalah keluarga, masyarakat, tetangga, dan juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut

Faktor lingkungan nonsosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.

Media kokami disini merupakan salah satu faktor lingkungan nonsosial yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Media kokami dapat dijadikan media tambahan yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini sesuai dengan fungsi media kokami yaitu dapat menanamkan pengetahuan kepada siswa yang menarik dan berbekas, serta merangsang minat dan perhatian siswa. Disamping itu, sesuai dengan kelebihan media kokami antara lain: permainan kokami lebih menarik karena kartu – kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya, siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius yang disediakan oleh guru, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena

merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan. Berdasarkan kelebihan tersebut maka media kokami disini dapat berpengaruh terhadap hasil belajarsiswa.

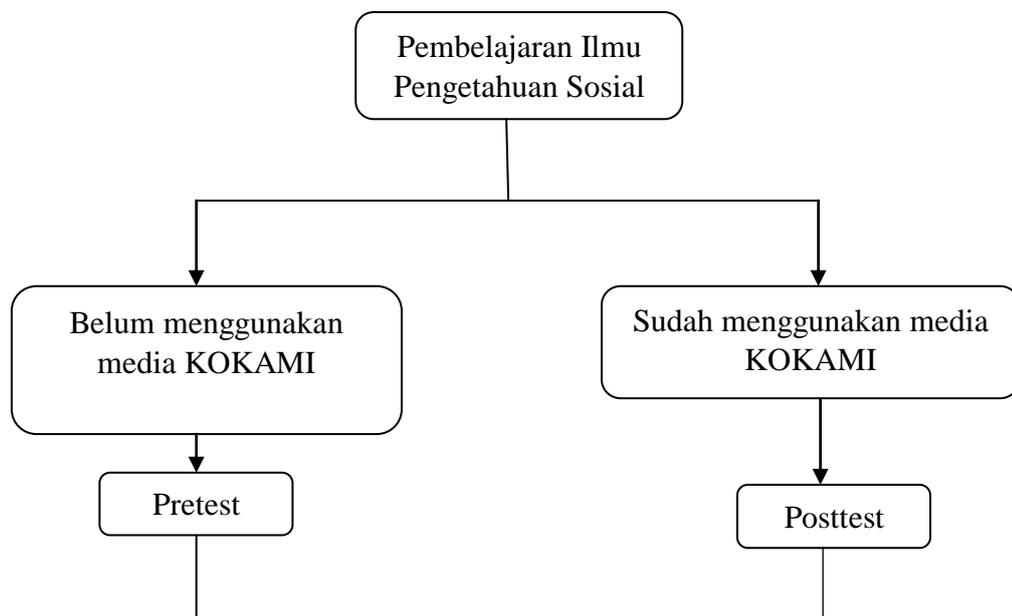
B. Kerangka Pikir

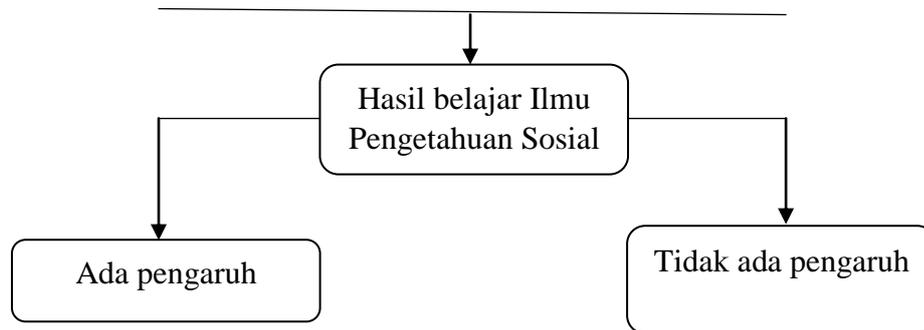
Dari kajian teori, kerangka berfikir dalam penelitian ini digambarkan pada kondisi awal guru masih kurang pmemanfaatkan media secara optimal, sehingga siswa merasa bosan. Dengan cara guru hanya berceramah, tanya jawab dan pemberian tugas siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa hanya bisa mendengarkan guru ceramah tanpa ada aktivitas belajar lainnya sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kelas V rendah. Oleh sebab itu media kokami salah satu arternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain menggunakan media kokami pembelajaran ini juga memunculkan suasana belajar yang menyenangkan dengan memberikan mediakokami.

Pembelajaran dengan menggunakan media kokami ini merupakan suatu media mengajar dimana guru memberi siswa contoh-contoh topik spesifik dan memandu siswa untuk memahami topik tersebut. Pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk mendapatkan pengalaman yang memungkinkan siswa untuk menemukan konsep dan prinsip mereka sendiri dalam memecahkan masalah. Perlakuan yang dilakukan akan dibedakan menjadi dua. Yaitu Sebelum menggunakan media pembelajaran Kokami dan setelah penggunaan media kokami. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar

Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa.

Kerangka penelitian ini bila dibentuk berupa bagan maka akan tampak sebagai berikut.





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan MediaKOKAMiberpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDIKampung ParangKabupaten Gowa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

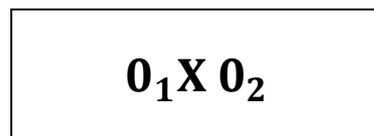
1. Jenis Penelitian

Sugiyono (2016: 109) mengemukakan bahwa Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu *jenis pre-Experimental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil

eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1

Desain Peneliti (Sugiyono, 2016:111)

Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi diklat)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi diklat)

X = perlakuan dengan menggunakan media KOKAMI

Model eksperimen ini melalui ini melalui tiga langkah yaitu :

- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.

- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan media KOKAMI.
- c. Memberikan *posstest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono(2016: 117) mengemukakan bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDI Kampung Parang kabupaten GowaKabupaten Gowa.

Tabel.3.1

Populasi Siswa SDI Kampung Parang kabupaten Gowatahun 2018

No.	Kls	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	wanita	
1	2	3	4	5
1.	I	12	13	25
2.	II	12	8	20
3.	III	6	6	12

4.	IV	4	7	11
5.	V	16	15	31
6.	VI	5	8	13
Jumlah		55	57	112

(Sumber: Data SDI Kampung Parang kabupaten Gowa 2018)

2. Sampel Penelitian

Sugiyono(2016: 118) mengemukakan bahwa "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi". Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan jenis Purposive Sampling yaitu Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan hasil observasi Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 1 kelas, yaitu siswa kelas V yang terdiri dari 31 siswa. Dengan alasan memilih kelas V karena ada masalah yaitu siswa masih bergantung pada hafalan, guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media yang sesuai.

Tabel. 3.2

Sampel Penelitian Siswa SDI Kampung Parang kabupaten Gowatahun 2018

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	wanita	
11	V	16	15	31

(Sumber: Data SDI Kampung Parang kabupaten Gowa 2018)

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut :

Variabel Penelitiannya terdiri dari: a). Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa; b). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media KOKAMI pada siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa.

D. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Soal - Soal

Soal – soal diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Soal yang digunakan berupa soalpilihan ganda. Pemberian soal diberikan dua kali yaitu pertama sebelum penggunaan media (*pretest*) dan setelah penggunaan media (*posttest*).

2. Lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media KOKAMI. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya media KOKAMI.

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan media KOKAMI pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media KOKAMI.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Sugiyono(2016:207) mengemukakan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2013) yaitu:

Tabel 3.3. Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 50	Sangat Rendah
51 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

(Sumber: Depdikbud (2013))

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel.

b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari gain (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

c) Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \text{(Arikunto, : 2013: 349-350)}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, berarti penerapan media KOKAMI berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V di SDI Kampung Parang kabupaten Gowa

- e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H₀ ditolak, berarti penerapan media KOKAMI tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa

- f) Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

- g) Membuat kesimpulan apakah media KOKAMI berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V di SDI Kampung Parang kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa Sebelum Diterapkan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa, maka di peroleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa berupa nilai dari kelas V SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SDI Kampung Parang dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Siswa	Nilai
1	2	3
1	Asrul	30
2	Tiara	60
3	Junaedi	65
4	Nurhikmah Aulia Puti	55
5	Muh. Ilham	75
6	Nurfadila	80
7	Muh. Rayhan DanuartPa	50

1	2	3
8	Asmaul Husna	55
9	Wilda Putri Awalia	80
10	Ummu Kalsum	90
11	Suci Nurfadila	70
12	Andini Putri	75
13	M. Real Zam-Zam	75
14	Diva Najiha Salsabila	75
15	M. Faizal R	65
16	Muh. Ibnu Agung	35
17	Nurfitriani	40
18	Negsi	85
19	Syahrul	30
20	Rahmatia	60
21	Muh. Ilhgam B	45
22	Aril Dwi Agusta	85
23	Nurul Ramadhani	90
24	Muh. Rendi	80
25	Ilham M	60
26	Fadil Nurihwan	60
27	Wilda Yulianti	35
28	Rezki Indrawan	65
29	Agus	55

1	2	3
30	A.Firman Syah	35
31	Sulfira Sintia Bela	70

(sumber: Hasil tes siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa)

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari SiswaV di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4.2 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai Pretest

X	F	F.X
30	2	60
35	3	105
40	1	40
45	1	45
50	1	50
55	3	165
60	3	180
65	3	195
70	2	140
75	4	300
80	3	240
85	2	170
90	2	180
Jumlah	31	1870

(sumber: Perolehan nilai siswa kelas V SDI Kampung Parang)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1870$, Sedangkan nilai dari N sendiri adalah 31. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1870}{31} \\ &= 60,32\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar Siswakelas V SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa sebelum menggunakan media KOKAMI yaitu 60,32. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan Siswadapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Tingkat Hasil Belajar *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-50	8	25,80%	Sangat Rendah
2	51-69	10	32,25%	Rendah
3	70-79	6	19,35%	Sedang
4	80-89	5	16,12%	Tinggi
5	90-100	2	6,45%	Sangat Tinggi
Jumlah		31	100%	

(sumber: Hasil tes siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswapada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 25,80%, rendah 32,25%, sedang 19,35%. Tinggi 16,12% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,45%.Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar sebelum diterapkan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$\leq X < 69$	Tidak Tuntas	18	58,06%
$0 \leq X \leq 100$	Tuntas	13	41,93%
Jumlah		31	100%

(sumber: Perolehan Nilai siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa)

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar Siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah Siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM $70 > 58,06\%$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa kelas V di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya $41,93\% \leq 58,06\%$.

2. Deskripsi hasil belajar (Posttest) Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa Setelah diterapkan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini.

Data perolehan skor hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa kelas V di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa setelah menerapkan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI).

Adapun deskripsi secara kualitatif skor hasil *post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5 Skor Nilai Post-Test

No	Nama Siswa	Nilai
1	2	3
1	Asrul	55

2	Tiara	80
1	2	3
3	Junaedi	80
4	Nurhikmah Aulia Puti	80
5	Muh. Ilham	95
6	Nurfadila	95
7	Muh. Rayhan Danuarta	80
8	Asmaul Husna	80
9	Wilda Putri Awalia	90
10	Ummu Kalsum	90
11	Suci Nurfadila	85
12	Andini Putri	90
13	M. Real Zam-Zam	95
14	Diva Najiha Salsabila	85
15	M. Faizal R	75
16	Muh. Ibnu Agung	90
17	Nurfitriani	55
18	Negsi	60
19	Syahrul	55
20	Rahmatia	80
21	Muh. Ilhgam B	70
22	Aril Dwi Agusta	85
23	Nurul Ramadhani	100

24	Muh. Rendi	80
1	2	3
25	Ilham M	90
26	Fadil Nurihwan	75
27	Wilda Yulianti	60
28	Rezki Indrawan	75
29	Agus	65
70	A.Firman Syah	60
31	Sulfira Sintia Bela	75

(sumber: Hasil tes siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa)

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai post-test dari Siswakelas V di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa.

Tabel 4.6 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (Rata-Rata) Nilai *Post-Test*

X	F	F.X
55	3	165
60	2	120
65	2	130
70	1	70
75	4	300
80	7	560
85	3	255
90	5	450
95	3	285
100	1	100
Jumlah	31	2435

(sumber: : Perolehan nilai siswa kelas V SDI Kampung Parang)

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2435$ dan nilai N sendiri adalah 31. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n}$$

$$= \frac{2435}{31}$$

$$= 78,54$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswakelas V SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa setelah penerapan media kotak kartu misterius (KOKAMI) yaitu 78,54 dari skor ideal 100. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan Siswadapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Tingkat Hasil Belajar *Post-Test*

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-50	-	0,0%	Sangat rendah
2	51-69	7	22,58%	Rendah
3	70-79	5	16,12%	Sedang
4	80-89	10	32,25%	Tinggi
5	90-100	9	29,03%	Sangat tinggi
Jumlah		31	100%	

(sumber: Hasil tes siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswapada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 29,03% tinggi 32,25%, sedang 16,12, rendah 22,58% sangat rendah berada pada presentase 0,0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil setelah diterapkan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 69$	Tidak tuntas	7	22,58%

$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	24	77,41%
Jumlah		31	100%

(sumber: Perolehan nilai siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa)

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar Siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah Siswayang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) adalah 31 Siswasehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Siswa kelas SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena Siswayang tuntas adalah 77,41%.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa Selama Diterapkan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

Hasil pengamatan aktivitas Siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kotak kartu misterius (KOKAMI) selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam presentase sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

HASIL ANALISIS DATA SISWA

No.	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	31	30	30	P O S T E S T	30,33	97,83	aktif
2.	Siswayang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		15	12	10		12,33	40,41	tidak aktif
3.	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		30	30	29		29,66	95,67	Aktif
4.	Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		28	30	30		29,33	94,62	Aktif
5.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran		31	31	30		30,65	98,90	Aktif

	berlangsung.							
6.	Siswa yang mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh temannya.	30	28	27		28,33	91,39	Aktif
7	Siswa yang mengerjakan soal dengan benar	28	30	25		27,66	89,24	Aktif
8	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran	25	27	30		27,33	88,17	Aktif
	Rata-rata					26,95	87,02	Aktif

(sumber: Hasil olah data siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa)

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran Siswa sebesar 97,83 %
- b. Persentase Siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 40,41 %
- c. Persentase Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 95,67%
- d. Persentase Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 94,62%
- e. Persentase Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 98,90%
- f. Persentase Siswa yang mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh temannya 91,39 %
- g. Persentase Siswa yang mengerjakan soal dengan benar 89,24%
- h. Persentase Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 88,17%

Rata-rata persentase aktivitas Siswa terhadap pelaksanaan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan menggunakan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) yaitu 87,02%

Sesuai dengan kriteria aktivitas Siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu Siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah Siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas Siswa per indikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah Siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 87,02% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas Siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Media Kotak kartu Misterius Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan media KOKAMI terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10 Analisis Skor Pre-test dan Post-test

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	2	3	4	5
1	30	55	25	625
2	60	80	20	400

1	2	3	4	5
3	65	80	15	225
4	55	80	25	625
5	75	95	20	400
6	80	95	15	255
7	50	80	30	900
8	55	80	25	625
9	80	90	10	100
10	90	90	0	0
11	70	85	15	225
12	75	90	15	225
13	75	95	20	400
14	75	85	10	100
15	65	75	10	100
16	35	65	30	900
17	40	55	15	225
18	85	90	5	25
19	30	55	25	625
20	60	80	20	400
21	45	70	25	625
22	85	85	0	0
23	90	100	10	100
24	80	80	0	0
25	60	90	30	900
26	60	75	15	225
27	35	60	25	625
28	65	75	10	100
29	55	65	10	100
30	35	60	25	625

1	2	3	4	5
31	70	75	5	25
Jum	1930	2435	505	10705

(sumber: Hasil tes siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa)

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{505}{31} \\ &= 16,29 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 10705 - \frac{(505)^2}{31} \\ &= 10705 - \frac{255,025}{31} \\ &= 10705 - 8,226.61 \\ &= 2478,39 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{16,29}{\sqrt{\frac{2478,39}{31(31-1)}}} \\ t &= \frac{16,29}{\sqrt{\frac{2478,39}{930}}} \\ t &= \frac{16,29}{\sqrt{2,66}} \\ t &= \frac{16,29}{1,63} \end{aligned}$$

$$t = 9,99$$

4. Menentukan Nilai t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 31 - 1 = 30$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,042$

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 9,99$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,042$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $9,99 > 2,042$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Pembahasan

Terjadinya peningkatan skor yang diperoleh pada saat pre test dan skor pada saat post test. pembelajaran dengan menggunakan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) yang diperlihatkan kepada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari data diatas dan diperkuat dengan pendapat dari ahli. Menurut Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad : 2004 : 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, foto, gambar, grafik, dll. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, bahwa penggunaan media KOKAMI dengan menyajikan kartu

materi sebagai sumber belajar siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dalam pembelajaran dengan media KOKAMI siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi dan tidak mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan dalam kartu soalhal tersebut sesuai dengan fungsi media yang dikemukakan oleh Rowntree (Karim : 2007: 6) fungsi media dalam kegiatan Pendidikan tersebut yaitu membangkitkan motivasi belajar, menyediakan stimulus belajar dan mengaktifkan respon murid. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik.

Selama observasi yang dilakukan peneliti pada pertemuan 1, 2, 3, siswa terlihat antusias untuk melakukan permainan media KOKAMI hal itu terlihat dari hasil observasi tentang minat siswa yang ditunjukkan dengan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ditandai dengan siswa mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang sedang dipelajari. Siswa juga aktif dalam permainan dalam kelompoknya. Sebelum melakukan permainan siswa mempelajari cara penggunaan media yang telah disediakan oleh guru. Siswa menggunakan media yang digunakan dengan benar.

Dari hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh minat awal siswa sebelum dilakukan treatment dan minat akhir siswa setelah dilakukan treatment, hasil dari analisis data juga mengalami peningkatan minat dari minat awal ke minat akhir. Peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan media KOKAMI yang diterapkan kepada

anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan SosialSD siswa kelas V. Arsyad (2004:17) mengemukakan bahwa “media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan disimpulkan bahwa penerapan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) tergolong rendah dan setelah menggunakan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) tinggi. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) memiliki pengaruh terhadap terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Inpres Kampung Parang, setelah diperoleh $t_{Hitung} = 9,99$ dan $t_{Tabel} = 2,042$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,99 > 2,042$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa penerapan media KOKAMI berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDI Kampung Parang, disarankan menerapkan media KOKAMI untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti Lain, diharapkan mampu mengembangkan media KOKAMI ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan media pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat media ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, AbdulKarim H. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fachruddin dan idrus. 2011. *Pengembangan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kemendikbud. 2003. Permendikbud. No. (2003). *SISDIKNAS*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Nurhayati. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Sadiman, Arief S. dkk. 2010 *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada,
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif & Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Persada Media Group
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Persada Media Group
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

- Tim Pengembang MKDP kurikulum dan Pembelajaran. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Thobroni. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-ruzz media
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Jakarta : Ar-Ruzz Media
- ArisHadi Purnomo, “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* Menggunakan Media Kokami untuk Meningkatkan Aktivitas dan HasilBelajar IPS pada Siswa Kelas V SDN Pontang 04Ambulu Jember”, Skripsi pada Universitas Jember, 2011.
- Igeul Nurul Miaga Yuseu, “Pengaruh Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Pemahaman Konsep IPS SiswaPenelitian Kuasi Eksperimen Kelas III di SDN Bambu Apus II”, Skripsi pada Universitas Islam Negeri Syarief Hidayatullah Jakarta, 2015.
- Baiq Devita Rostika, “Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas III SDN 7 Ampenan”, Skripsi pada Universitas Mataram, 2016.
- Deingrum. Noviana. 2014. *Pengembangan metode pembelajaran communicative language teaching (clt) dengan media kokami untuk meningkatkan hasil belajar dan communication skill mahasiswa program studi Pendidikan matematika stikp bina insan mandiri Surabaya*, (online), (ejournal.pkpsmikipmataram.org diakss pada tanggal 07 februari 2018)
- Hakim. 2011. Media Pembelajaran KOKAMI (*Kotak Kartu Misterius*). (serial Online)
<http://learningmodels.blogspot.co.id/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html>. diakses 2018

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

- a. Lembar Permohonan Izin Penelitian Dari LP3M
- b. Lembar Permohonan Izin Penelitian Dari BKPM
- c. Lembar Permohonan Izin Penelitian Dari Badan Dan Kesatuan Bangsa
Dan Politik



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 909/Izn-5/C.4-VIII/V/37/2018
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

29 Sya'ban 1439 H
15 May 2018 M

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sul-Sel
di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0234/FKIP/A.I-II/V/1439/2018 tanggal 15 Mei 2018, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **AHRIANI**
No. Stambuk : **10540 9354 14**
Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Jurusan : **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**
Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 12 Mei 2018 s/d 12 Juli 2018.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 6239/S.01/PTSP/2018
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

KepadaYth.
Bupati Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 909/Izn-05/C.4-VIII/V/37/2018 tanggal 15 Mei 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **AHRIANI**
Nomor Pokok : 10540935414
Program Studi : PGSD
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGARUH MEDIA KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V DI SDI KAMPUNG PARANG KABUPATEN GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **16 Mei s/d 12 Juli 2018**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 16 Mei 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A. M. YAMIN, SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

SIMAP PTSP 16-05-2018



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://p2tbkpm.d.sulselprov.go.id> Email : p2t_prov.sulsel@yahoo.com
Makassar 90222





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jln. Mesjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 22 Mei 2018

K e p a d a

Nomor : 070/ 723 /BKB.P/2018
Lamp : -
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Yth. Ka. SD Inpres Kampung Parang

Di-
T e m p a t

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor: 6239/S.01/PTSP/2018 tanggal 16 Mei 2018 tentang Rekomendasi Penelitian

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **Ahriani**
Tempat/Tanggal Lahir : Garege, 15 Desember 1996
Jenis kelamin : ~~Laki-laki~~ Perempuan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Emmy Saellan

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul "**PENGARUH MEDIA KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V DI SDI KAMPUNG PARANG KABUPATEN GOWA**"

Selama : 16 Mei s/d 12 Juli 2018
Pengikut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.



Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP : 19600124 197911 1 001

Tembusan :

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Gowa;
3. Ketua LP3M UNISMUH Makassar
3. Yang bersangkutan;
4. Pertinggal,-

Lampiran 2

- a. Surat Keterangan Persetujuan Penelitian
- b. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- c. Kontrol Pelaksanaan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GOWA
SEKOLAH DASAR INPRES KAMPUNG PARANG



Jl. Poros Limbung, Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa, Kode Pos 92152

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Nama : Hj. Sitti Syamsiah, S Pd
NIP : 19611115 1982 03 2010
Pekerjaan : Guru
Tugas Mengajar : Guru kelas V SD Inpres Kampung Parang
Alamat : Desa Tanabangka, Limbung
Selanjutnya disebut sebagai pihak I.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

2. Nama : Ahriani
NIM : 10540 9354 14
Pekerjaan : Mahasiswa
Tugas : Meneliti
Alamat : Jl. Monumen Emmy Saelan 3
Selanjutnya disebut sebagai pihak II.

Dengan ini pihak I memberikan persetujuan kepada pihak II untuk melakukan penelitian di kelas V SD Inpres Kampung Parang, Kecamatan Bajeng Barat, Kabupaten Gowa, sesuai dengan sasaran karya tulisnya dengan judul "**Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa**".

Demikian persetujuan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Gowa, Mei 2018

Pihak I

Hj. Sitti Syamsiah, S.Pd
NIP. 19611115 1982 03 2010

Pihak II

Ahriani
NIM. 10540935414





**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GOWA
SEKOLAH DASAR INPRES KAMPUNG PARANG**



Jl. Poros Lambung, Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Kode Pos 92152

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Inpres Kampung Parang,
Kecamatan Bajeng Barat, Kabupaten Gowa menerangkan bahwa :

Nama : Ahriani
NIM : 10540 9354 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat : Jl. Monumen Emmy Saelan 3

Benar-benar telah melaksanakan penelitian sejak tanggal 25 Mei 2018 dan akan selesai setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dan penelitian terlaksana.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk jadi bahan pertimbangan selanjutnya dan bermanfaat bagi mahasiswa bersangkutan

Gowa, Mei 2018

Mengetahui
Kepala SD Inpres Kampung Parang





PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Ahnani / NIM : 10540...9357...4
Judul Penelitian : Pengaruh Media KOKAMI (kotak kartu Misterius)
terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas v di
SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa.

Tanggal Ujian Proposal : 9 Mei 2018/

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	Jumat 25 Mei 2018	Persiapan ke sekolah	<i>[Signature]</i>
2.	Sabtu 26 Mei 2018	Observasi	<i>[Signature]</i>
3.	Senin 28 Mei 2018	Mengajar Model konvensional	<i>[Signature]</i>
4.	Selasa 29 Mei 2018	Mengajar Model konvensional	<i>[Signature]</i>
5.	Rabu 30 Mei 2018	Pretest	<i>[Signature]</i>
6.	Kamis 31 Mei 2018	Mengajar menggunakan media kokami	<i>[Signature]</i>
7.	Jumat 01 Juni 2018	Mengajar menggunakan media kokami	<i>[Signature]</i>
8.	Sabtu 02 Juni 2018	Posttest	<i>[Signature]</i>
9.	Sabtu 02 Juni 2018	Documentasi Penelitian	<i>[Signature]</i>
10.			

Gowa, 02 Juni 2018

Ketua Prodi

Sulfasyah, MA., Ph.D.
NIP. 19710131 199403 2 001

Mengetahui,
Kepala SDI Kampung Parang
[Signature]
* PEMERINTAH KABUPATEN GOWA *
UPG
SDI KAMPUNG PARANG
KECAMATAN KAMPUNG PARANG
KABUPATEN GOWA
NIP. 19710131 1983 06 1011
Rahim

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : **AHRIANI**
Stambuk : 10540 9354 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Judul Skripsi : **Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa**
Pembimbing : **1. Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd.**
2. Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Kamis 06/06/2018	Hsl penelitian yg relevan di Bab I	
2.	Sabtu 09/06/2018	awal bab II by penelitian	
3.	Senin, 02/07/2018	Revisi	
4.	Kamis 05/07/2018	Revisi	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Sulfasvah, S.Pd., M.A., Ph. D.
NBM. 970 635



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : **AHRIANI**
Stambuk : 10540 9354 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Judul Skripsi : **Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa**
Pembimbing : 1. Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd.
2. Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Kamis, 7/6-18.	1. Daftar, Tabel, Baber Lampiran tak ada. 2. Kajian Pustaka : 3. Metodologi 4. Hasil & Pembahasan 5. Kesimpulan	
2.	Selasa, 3/7-18	- sda -	
3.	Kamis, 5/7-18	Setriju diujik	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD



Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph. D.

NBM. 970 635

Lampiran 3

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- b. Daftar Hadir Murid

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDI Kampung Parang
Kelas/Semester	: V/2
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan

C. Indikator

- Siswa dapat mengetahui sejarah Sumpah Pemuda
- Siswa dapat memahami makna Sumpah
- Siswa dapat menjelaskan inti isi Sumpah Pemuda
- Siswa dapat menceritakan kembali sejarah Sumpah Pemuda

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran, siswa dapat:

1. Menjelaskan sejarah Sumpah Pemuda.
2. Menjelaskan makna dari Sumpah Pemuda
3. Menjelaskan sejarah Sumpah Pemuda
4. Menjelaskan makna dari Sumpah Pemuda dengan baik dan tepat

E. Materi Pokok

Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober dalam mempersatukan bangsa Indonesia (terlampir)

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, dan tanya jawab.

G. Karakter siswa yang diharapkan

- ❖ Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Dekskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam• Menanyakan kabar• Guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa• Guru mempresensi kehadiran siswa• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dan guru jawab mengenai Peranan Sumpah Pemuda2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober dalam mempersatukan bangsa Indonesia3. Siswa mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru4. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok5. Masing-masing wakil kelompok membaca ringkasan teks kemudian mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.6. Kelompok yang tidak presentasi menanggapi kelompok yang sedang mempresentasikan hasil tugas	55 menit

	kelompok 7. Guru memberikan penguatan.	
penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan soal evaluasi 2. Guru memberikan penekanan-penekanan terhadap materi yang belum dimengerti siswa. 3. Siswa dibimbing guru bersama-sama membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari. 4. Guru melakukan refleksi pada proses pembelajaran yang telah dilakukan. 5. Siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran 	10 menit

I. Sumber dan media pembelajaran

1. Sumber

Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas V SD.

2. Media

Buku paket

J. Penilaian

1. Prosedur Penilaian
Penilaian Kognitif
Jenis : Tes
Bentuk : Soal evaluasi
2. Instrumen Penilaian Soal Evaluasi Terlampir

Gowa, Mei 2018

Mengetahui,

Wali Kelas V,

Hi. Sitti Svamsiah, S.Pd
NIP: 196111151982032010

Mahasiswa

Ahriani
NIM : 10540935414

Menyetujui,

Kepala Sekolah



Drs. H. Abd. Rahim
NIP: 196412311983061011

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDI Kampung Parang
Kelas/Semester	: V/2
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

J. Standar Kompetensi

Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

K. Kompetensi Dasar

Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan

L. Indikator

- Siswa dapat mengetahui sejarah Sumpah Pemuda
- Siswa dapat memahami makna Sumpah
- Siswa dapat menjelaskan inti isi Sumpah Pemuda
- Siswa dapat menceritakan kembali sejarah Sumpah Pemuda

M. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran, siswa dapat:

5. Menjelaskan sejarah Sumpah Pemuda.
6. Menjelaskan makna dari Sumpah Pemuda
7. Menjelaskan sejarah Sumpah Pemuda
8. Menjelaskan makna dari Sumpah Pemuda dengan baik dan tepat

N. Materi Pokok

Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober dalam mempersatukan bangsa Indonesia (terlampir)

O. Metode Pembelajaran

Ceramah, dan tanya jawab.

P. Karakter siswa yang diharapkan

- ❖ Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*) , Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)

Q. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam• Menanyakan kabar• Guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa• Guru mempresensi kehadiran siswa• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">8. Siswa bertanya jawab mengenai Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober dalam mempersatukan bangsa Indonesia9. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober dalam mempersatukan bangsa Indonesia10. Siswa mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru11. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok12. Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-samasiswa.13. Guru menyiapkan media kotak kartu misterius	55 menit

	<p>(KOKAMI)</p> <p>14. Setiap perwakilan ketua kelompok maju kedepan mengambil 1 amplop secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota.</p> <p>15. Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut dengan cara berdiskusi.</p> <p>16. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.</p> <p>17. kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dari kelompok lain mendapatkan tambahan skor</p> <p>18. Guru memberikan penguatan.</p>	
penutup	<p>6. Siswa mengerjakan soal evaluasi</p> <p>7. Guru memberikan penekanan-penekanan terhadap materi yang belum dimengerti siswa.</p> <p>8. Siswa dibimbing guru bersama-sama membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.</p> <p>9. Guru melakukan refleksi pada proses pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>10. Siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran</p>	5 menit

R. Sumber dan media pembelajaran

3. Sumber

Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas V SD.

4. Media

Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

J. Penilaian

1. **Prosedur Penilaian**

Penilaian Kognitif

Jenis : Tes

Bentuk : Soal evaluasi

2. **Instrumen Penilaian Soal Evaluasi Terlampir**

Gowa, Mei 2018

Mengetahui,

Wali Kelas V,

Mahasiswa

Hj. Sitti Syamsiah, S.Pd
NIP: 196111151982032010

Ahriani
NIM : 10540935414

Menyetujui,

Kepala Sekolah



Drs. H. Abd. Rahim
NIP: 196412311983061011

ABSEN KELAS
SDI KAMPUNG PARANG KABUPATEN GOWA

NO.	NAMA MURID	L/P	PERTEMUAN					KET		
			1	2	3	4	5			
1	Asrul	L	P R E T E S T	√	√	-	√	√	P O S T T E S T	
2	Tiara	P		√	√	√	√	√		
3	Junaedi	L		√	√	√	√	√		
4	Nurhikmah Aulia Puti	P		√	√	√	√	√		
5	Muh. Ilham	L		√	√	√	√	√		
6	Nurfadila	P		√	√	√	√	√		
7	Muh.Rayhan Danuarta	L		√	√	√	√	√		
8	Asmaul Husna	P		√	√	√	√	√		
9	Wilda Putri Awalia	P		√	√	√	√	√		
10	Ummu Kalsum	P		√	√	√	√	√		
11	Suci Nurfadila	P		√	√	√	√	√		
12	Andini Putri	P		√	√	√	√	√		
13	M. Real Zam-Zam	L		√	√	√	√	√		
14	Diva Najiha Salsabila	P		√	√	√	√	√		
15	M. Faizal R	L		√	√	√	√	√		
16	Muh. Ibnu Agung	L		√	√	√	√	√		
17	Nurfitriani	P		√	√	√	√	-		
18	Negsi	P		√	√	√	√	√		

19	Syahrul	L		√	√	√	√	√		
No	Nama Murid	L/P	Pertemuan					Ket		
			1	2	3	4	5			
20	Rahmatia	P		√	√	√	√	√		
21	Muh. Ilhgam B	L		√	√	√	√	√		
22	Aril Dwi Agusta	L		√	√	√	√	√		
23	Nurul Ramadhani	P		√	√	√	√	√		
24	Muh. Rendi	L		√	√	√	√	√		
25	Ilham M	L		√	√	√	√	√		
26	Fadil Nurihwan	L		√	√	√	√	√		
27	Wilda Yulianti	P		√	√	√	√	√		
28	Rezki Indrawan	L		√	√	√	√	√		
29	Agus	L		√	√	√	√	√		
30	A.Firman Syah	L		√	√	√	√	√		
31	Sulfira Sintia Bela	P		√	√	√	√	√		

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

s : sakit

i : izin

Laki-laki = **16**orang

Perempuan = **15**orang +

Jumlah siswa = **31**orang

Gowa, Juni 2018

Peneliti

Ahriani
NIM. 10540935414

Lampiran 4

Lembar Soal Pretest Dan Posttest

Soal Pre Test

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi pokok : Peranan Sumpah Pemuda Dalam Mempersatukan Bangsa
Indonesia
Kelas : V
Jumlah soal : 20
Waktu : 20 menit

I. Petunjuk Umum

1. Berdoalah sebelum mengerjakan
 2. Tulislah nama, kelas, dan nomor urut
 3. Berilah tanda (X) pada lembar soal yang anda anggap benar
 4. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikembalikan kepada guru
-
-
- 

II. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap benar

1. Kongres Pemuda I diadakan pada tanggal
 - a. 2 Mei 1926
 - b. 2 Mei 1928
 - c. 28 Oktober 1928
 - d. 28 Oktober 1926
2. Kongres Pemuda I dipimpin oleh
 - a. M. H. Thamrin
 - b. C. Simanjutak
 - c. Muhammad Tabrani
 - d. W.R. Supratman

3. Kongres Pemuda I diadakan di
 - a. Bandung
 - b. Jakarta
 - c. Yogyakarta
 - d. Surabaya
4. Kongres pemuda I yang diadakan di Jakarta dihadiri oleh ...
 - a. Masyarakat kalangan bawah
 - b. Hanya para pejabat Negara
 - c. Hampir seluruh perhimpunan pemuda yang ada di Indonesia
 - d. Hanya panitia Kongres
5. Dalam kongres pemuda I M. Tabrani berpidato tentang ...
 - a. Pentingnya bekerjasama
 - b. Pentingnya membina persatuan dan kesatuan
 - c. Pentingnya perkembangan bahasa
 - d. Pentingnya organisasi tunggal para pemuda
6. Organisasi pergerakan nasional Budi Utomo didirikan oleh
 - a. Ahmad Dahlan
 - b. Ki Hajar Dewantara
 - c. Tri Koro Dharmo
 - d. Danudirja Setia Budi
7. Kongres Pemuda II diadakan pada bulan
 - a. April 1928
 - b. Mei 1928
 - c. Juni 1928
 - d. Agustus 1926
8. Perhimpunan Pelajar-Pelajar Indonesia (PPPI) di Jakarta, didirikan pada tahun ...
 - a. 1926
 - b. 1927
 - c. 1928
 - d. 1929
9. Gagasan penyelenggara Kongres Pemuda II berasal dari
 - a. BPUPKI
 - b. VOC
 - c. PPPI
 - d. PPKI
10. PPPI diketuai oleh

- a. R.M. DjokoMarsaid
 - b. Soegondo Djojopoespito
 - c. Dr. Sutomo

 - d. Muhammad Tabrani
11. Lagu Indonesia Raya pertama kali dinyanyikan pada tanggal....
- a. 26 Oktober 1928
 - b. 27 Oktober 1928
 - c. 28 Oktober 1928
 - d. 28 Oktober 1927
12. Pencipta lagu Indonesia Raya adalah
- a. W.R. Supratman
 - b. C. Simanjutak
 - c. Muhammad Tabrani
 - d. M.H. Thamrin
13. Lagu Indonesia Raya dipublikasikan pertama kali pada tahun....
- a. Tahun 1928
 - b. Tahun 1927
 - c. Tahun 1929
 - d. Tahun 1926
14. Salah satu persamaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan diikrarkan dalam Sumpah Pemuda adalah
- a. Agama
 - b. Bahasa Daerah
 - c. Warna Kulit
 - d. Tumpah Darah
15. Berikutini yang menyusun rumusan Sumpah Pemuda, adalah....
- a. Moehammad Yamin
 - b. Amir Syarifuddin
 - c. C. Simanjutak
 - d. Soegondo Djojopoespito
16. Alat musik yang mengiringi W.R. Supratman saat mengalunkan lagu Indonesia Raya secara instrumental adalah...
- a. Piano
 - b. Biola
 - c. Gitar
 - d. Drum

17. Ikrar penegasan saat persatuan benar-benar dinyatakan terdapat dalam peristiwa ...
- Sumpah pemuda
 - Bandung lautan api
 - Pertempuran ambarawa
 - Pertempuran medan area
18. Bahasa yang banyak digunakan sebagai bahasa pergaulan dan penghubung di antara suku bangsa dijadikan sebagai bahasa Indonesia, adalah
- Bahasa Melayu
 - Bahasa Indonesia
 - Bahasa Sansekerta
 - Bahasa Inggris
19. Untuk mengenang peristiwa Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928, maka tanggal 28 Oktober setiap tahunnya diperingati sebagai hari
- Hari Pendidikan Nasional
 - Hari Kemerdekaan Republik Indonesia
 - Hari Kartini
 - Hari Sumpah Pemuda
20. Makna dari Sumpah Pemuda adalah
- Perekat yang mempersatukan anak bangsa dari berbagai suku dan agama
 - Ikrar para pemuda Indonesia
 - Masa kebangkitan bangsa Indonesia
 - Untuk mempercepat proses meraih kemerdekaan

Soal *Postest*

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi pokok : Peranan Sumpah Pemuda Dalam Mempersatukan Bangsa
Indonesia
Kelas : V
Jumlah soal : 20
Waktu : 20 menit

III. Petunjuk Umum

5. Berdoalah sebelum mengerjakan
 6. Tulislah nama, kelas, dan nomor urut
 7. Berilah tanda (X) pada lembar soal yang anda anggap benar
 8. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikembalikan kepada guru
-



IV. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap benar

4. Kongres Pemuda I diadakan pada tanggal
 - e. 2 Mei 1926
 - f. 2 Mei 1928
 - g. 28 Oktober 1928
 - h. 28 Oktober 1926
5. Kongres Pemuda I dipimpin oleh
 - e. M. H. Thamrin
 - f. C. Simanjutak
 - g. Muhammad Tabrani
 - h. W.R. Supratman

6. Kongres Pemuda I diadakan di
 - c. Bandung
 - c. Yogyakarta
 - d. Jakarta
 - d. Surabaya
5. Kongres pemuda I yang diadakan di Jakarta dihadiri oleh ...
 - e. Masyarakat kalangan bawah
 - f. Hanya para pejabat Negara
 - g. Hampir seluruh perhimpunan pemuda yang ada di Indonesia
 - h. Hanya panitia Kongres
6. Dalam kongres pemuda I M. Tabrani berpidato tentang ...
 - e. Pentingnya bekerjasama
 - f. Pentingnya membina persatuan dan kesatuan
 - g. Pentingnya perkembangan bahasa
 - h. Pentingnya organisasi tunggal para pemuda
7. Organisasi pergerakan nasional Budi Utomo didirikan oleh
 - e. Ahmad Dahlan
 - f. Ki Hajar Dewantara
 - g. Tri KoroDharmo
 - h. Danudirja Setia Budi
9. Kongres Pemuda II diadakan pada bulan
 - a. April 1928
 - c. Juni 1928
 - b. Mei 1928
 - d. Agustus 1926
10. Perhimpunan Pelajar-Pelajar Indonesia (PPPI) di Jakarta, didirikan pada tahun ...
 - a. 1926
 - c. 1928
 - b. 1927
 - d. 1929
10. Gagasan penyelenggara Kongres Pemuda II berasal dari
 - a. BPUPKI
 - c. PPPI
 - b. VOC
 - d. PPKI
11. PPPI diketuai oleh

- e. R.M. DjokoMarsaid
 - f. Soegondo Djojopoespito
 - g. Dr. Sutomo

 - h. Muhammad Tabrani
12. Lagu Indonesia Raya pertama kali dinyanyikan pada tanggal....
- e. 26 Oktober 1928
 - f. 27 Oktober 1928
 - g. 28 Oktober 1928
 - h. 28 Oktober 1927
13. Pencipta lagu Indonesia Raya adalah
- e. W.R. Supratman
 - f. C. Simanjutak
 - g. Muhammad Tabrani
 - h. M.H. Thamrin
14. Lagu Indonesia Raya dipublikasikan pertama kali pada tahun....
- a. Tahun 1928
 - b. Tahun 1927
 - c. Tahun 1929
 - d. Tahun 1926
15. Salah satu persamaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan diikrarkan dalam Sumpah Pemuda adalah
- a. Agama
 - b. Bahasa Daerah
 - c. Warna Kulit
 - d. Tumpah Darah
16. Berikutini yang menyusun rumusan Sumpah Pemuda, adalah....
- e. Moehammad Yamin
 - f. Amir Syarifuddin
 - g. C. Simanjutak
 - h. Soegondo Djojopoespito
17. Alat musik yang mengiringi W.R. Supratman saat mengalunkan lagu Indonesia Raya secara instrumental adalah...
- c. Piano
 - d. Biola
 - c. Gitar
 - d. Drum

18. Ikrar penegasan saat persatuan benar-benar dinyatakan terdapat dalam peristiwa ...
- e. Sumpah pemuda
 - f. Bandung lautan api
 - g. Pertempuran ambarawa
 - h. Pertempuran medan area
19. Bahasa yang banyak digunakan sebagai bahasa pergaulan dan penghubung di antara suku bangsa dijadikan sebagai bahasa Indonesia, adalah
- e. Bahasa Melayu
 - f. Bahasa Indonesia
 - g. Bahasa Sansekerta
 - h. Bahasa Inggris
20. Untuk mengenang peristiwa Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928, maka tanggal 28 Oktober setiap tahunnya diperingati sebagai hari
- e. Hari Pendidikan Nasional
 - f. Hari Kemerdekaan Republik Indonesia
 - g. Hari Kartini
 - h. Hari Sumpah Pemuda
21. Makna dari Sumpah Pemuda adalah
- b. Perikat yang mempersatukan anak bangsa dari berbagai suku dan agama
 - d. Ikrar para pemuda Indonesia
 - e. Masa kebangkitan bangsa Indonesia
 - f. Untuk mempercepat proses meraih kemerdekaan

A yellow scroll graphic with a vertical strip on the left side and a horizontal strip on the top. The scroll is unrolled, showing the text inside.

Lampiran 5

Skor Pretest Dan Posttest

Data Nilai Hasil Belajar *Pre-Test*

No	Nama Siswa	Nilai
1	2	3
1	Asrul	30
2	Tiara	60
3	Junaedi	65
4	Nurhikmah Aulia Puti	55
5	Muh. Ilham	75
6	Nurfadila	80
7	Muh. Rayhan Danuarta	50
8	Asmaul Husna	55
9	Wilda Putri Awalia	80
10	Ummu Kalsum	90
11	Suci Nurfadila	70
12	Andini Putri	75
13	M. Real Zam-Zam	75
14	Diva Najiha Salsabila	75
15	M. Faizal R	65
16	Muh. Ibnu Agung	35
17	Nurfitriani	40

18	Negsi	85
19	Syahrul	30
20	Rahmatia	60
1	2	3
21	Muh. Ilhgam B	45
22	Aril Dwi Agusta	85
23	Nurul Ramadhani	90
24	Muh. Rendi	80
25	Ilham M	60
26	Fadil Nurihwan	60
27	Wilda Yulianti	35
28	Rezki Indrawan	65
29	Agus	55
30	A.Firman Syah	35
31	Sulfira Sintia Bela	70

Data Nilai Hasil Belajar *Post-Test*

No	Nama Siswa	Nilai
1	2	3
1	Asrul	55
2	Tiara	80
3	Junaedi	80
4	Nurhikmah Aulia Puti	80
5	Muh. Ilham	95
6	Nurfadila	95
7	Muh. Rayhan Danuarta	80
8	Asmaul Husna	80
9	Wilda Putri Awalia	90
10	Ummu Kalsum	90
11	Suci Nurfadila	85
12	Andini Putri	90
13	M. Real Zam-Zam	95
14	Diva Najiha Salsabila	85
15	M. Faizal R	75
16	Muh. Ibnu Agung	90
17	Nurfitriani	55

18	Negsi	60
19	Syahrul	55
20	Rahmatia	80
1	2	3
21	Muh. Ilhgam B	70
22	Aril Dwi Agusta	85
23	Nurul Ramadhani	100
24	Muh. Rendi	80
25	Ilham M	90
26	Fadil Nurihwan	75
27	Wilda Yulianti	60
28	Rezki Indrawan	75
29	Agus	65
70	A.Firman Syah	60
31	Sulfira Sintia Bela	75

Tabel Analisis Skor Pre-test dan Post-test

No	X1 (Pre-test)	X2 (Post-test)	d = X2 - X1	d²
1	2	3	4	5
1	30	55	25	625
2	60	80	20	400
3	65	80	15	225
4	55	80	25	625
5	75	95	20	400
6	80	95	15	255
7	50	80	30	900
8	55	80	25	625
9	80	90	10	100
10	90	90	0	0
11	70	85	15	225
12	75	90	15	225
13	75	95	20	400
14	75	85	10	100
15	65	75	10	100
16	35	65	30	900
17	40	55	15	225
18	85	90	5	25
19	30	55	25	625
20	60	80	20	400
21	45	70	25	625
22	85	85	0	0

23	90	100	10	100
24	80	80	0	0
25	60	90	30	900
1	2	3	4	5
26	60	75	15	225
27	35	60	25	625
28	65	75	10	100
29	55	65	10	100
30	35	60	25	625
31	70	75	5	25
Jum	1930	2435	505	10705

Nilai Distribusi t Tabel

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,01	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
50	0,679	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678
51	0,679	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676
52	0,679	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674
53	0,679	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672
54	0,679	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670

55	0,679	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	2,980	2,358	2,617

Lampiran 6

Dokumentasi

Gambar sebelum menerapkan media KOKAMI



mengajar dengan model konvensional



mengajar dengan model konvensional



Siswa mengerjakan soal pretest

Gambar media KOKAMI diterapkan



Menjelaskan aturan penggunaan media KOKAMI



Ketua kelompok mengambill amplop didalam kotak



Ketua kelompok mengambill amplop didalam kotak



Ketua kelompok mengambill amplop didalam kotak



Ketua kelompok membacakan soal

Anggota kelompok berdiskusi mengerjakan soal yang telah diambil di amplop





Siswa mengerjakan soal posttest



RIWAYAT HIDUP

Ahriani, dilahirkan di Garege Kabupaten Jeneponto pada tanggal 15 Desember 1996, Anak ketiga dari empat bersaudara yang terlahir dari pasangan Muh.Ali dan Kartini. Terlahir dari keluarga yang sederhana dengan pekerjaan ayah sebagai Pensiunan. Memulai jenjang pendidikan dasar pada tahun 2002 di SD Negeri No.74 Garege dan selesai pada tahun 2008.

Melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan berikutnya di SMP Negeri 4 Rumbia pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2011. Pada tahun 2011 kembali melanjutkan pendidikan ke jenjang Pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Bantaeng dan selesai pada tahun 2014. Dari tiga jenjang pendidikan yang telah ditempuh Alhamdulillah memperoleh prestasi akademik yang tidak mengecewakan.

Pada bulan Agustus 2014 mengikuti seleksi penerimaan mahasiswa baru (MABA) di salah satu perguruan tinggi swasta di Makassar yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar dengan pilihan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S-1. Teraftar sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2014. Penulis akan menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul Skripsi : “Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa”. Insya Allah akan selesai pada tahun 2018 dengan menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).