

**PENGARUH MEDIA *MYSTERY BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
PADA MURID KELAS V SD NEGERI BONTOA KECAMATAN
TAMALANREA KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

MUHAMMAD YAUMIL ASLAM HALIK

105401106420

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

2024



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Muhammad Yaumil Aslam Halik NIM 105401106420**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 229 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 30 Muharram 1446 H/05 Juli 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Jumat 09 Agustus 2024**.

Makassar, 30 Muharram 1446 H
05 Juli 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT, IPU.**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. H. Baharullah, M.Pd.**
4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.**
 2. **Dr. Hj. Rosleny Babo, S.Pd., M.Pd.**
 3. **Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd.**
 4. **Dr. Lukman Ismail, S.Pd., M.Pd.**

(.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



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



Terakreditasi Institusi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkp@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Murid
Kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Muhammad Yaumil Aslam Halik**
NIM : 105401106420
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 07 Juli 2024

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0920078001

Dr. Lukman Ismail, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0915088802

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Erwin Alif, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411 860837/860132 (Fax)
Email : fkjp@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:



Nama : **Muhammad Yaumul Aslam Halik**
NIM : 105401106420
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media *MYSTERY BOX* Terhadap Hasil Belajar
IPS pada Murid Kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan
Tamalanre Kota Makassar.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

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

Makassar, Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Muhammad Yaumul Aslam Halik



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

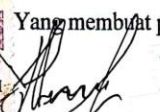
Nama : **Muhammad Yaumul Aslam Halik**
Stambuk : 105401106420
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2024

Yang membuat perjanjian

METERAL TEMPEL
10EALX368568075
Muhammad Yaumul Aslam Halik

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Carilah keberkahan di dunia dengan menghormati dan menyayangi ayah Anda dan carilah keberkahan di dunia dan di akhirat dengan berbakti sepenuhnya kepada ibu.



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku

atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Muhammad Yaumil Aslam Halik. 2024. *Pengaruh Media Mystery Bpx Terhadap Hasil Belajar IPS pada Murid Kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanre Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Idawati dan Pembimbing II Lukman Ismail.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental dalam bentuk penelitian *One Group Pretest- Posttest*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bontoa yang terdiri dari satu kelas yaitu sebanyak 22 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil *pretest*, nilai rata-rata belajar siswa adalah 49,31 tergolong rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* setelah menggunakan media *MYSTERY BOX* adalah 87,27 tergolong tinggi. Adapun Hasil analisis uji-t tentang penggunaan media *MYSTERY BOX* terhadap Hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar Setelah diperoleh t Hitung = 5,700 dan t Tabel = 1,720 maka diperoleh t Hitung > t Tabel atau $5,700 > 1,720$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti penerapan media *MYSTERY BOX* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *MYSTERY BOX* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS dengan materi keragaman suku dan budaya pada siswa kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.

Kata Kunci: Media Mystery Box, Pembelajaran IPS,

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis haturkan kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, petunjuk, dan keberkahan-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan bagian dari perjalanan akademik dalam meraih gelar sarjana pada program studi pendidikan guru sekolah dasar.

Penulisan skripsi tidak terlepas dari lika-liku dan tantangan yang penulis hadapi. Namun, berkat dukungan dan doa dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Kepada ibu dosen Dr.ibu Idawati, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing I, penulis yang selalu sabar,membimbing penulis , memberi arahan dan memberi masukan yang berharga.
4. Kepada bapak Dr. Lukman Ismail, S.Pd., M.Pd.selaku pembimbing II, penulis yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga.
5. Bapak dan Ibu penulis , H. Halik dan Hj Kurniati, orang tua yg penulis sangat banggakan dan sangat penulis cintai, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih penulis ng tanpa henti.

6. Kepada sahabat penulis A.Nur Akbar yang selalu menemani penulis di saat susah maupun senang

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun turut berperan dalam kelancaran penulisan skripsi ini. Dalam proses penulisan ini, penulis sadar bahwa masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif dan menjadi bahan rujukan yang bermanfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.

Makassar, Juli 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	11

c. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	14
d. Kriteria Pemilihan Media yang Baik	16
2. <i>Myestery Box</i>	17
a. Pengertian Media <i>Mystery Box</i>	17
b. Keistimewaan/ Keunggulan Media <i>Mystery Box</i>	18
3. Belajar	20
a. Pengertian Hasil Belajar	20
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
4. Konsep Pembelajaran Ips	24
a. Definisi Pembelajaran Ips	24
b. Hasil Belajar Ips	25
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di SD	27
d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips	27
B. Kerangka Pikir	30
C. Hasil Penelitian Relevan	31
D. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
D. Desain Penelitian	35
E. Variabel Penelitian	36
F. Definisi Operasional Variabel	36

G. Prosedur Penelitian	37
H. Teknik Pengumpulan Data	39
I. Validitas dan Reabilitas	40
J. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	64
A. Simpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	138

DAFTAR TABEL

3.1	Klasifikasi daya beda kemampuan belajar	41
3.2	Koefisien reliabilitas tes	42
3.3	Tingkat penguasaan materi	44
4.1	Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) dari <i>pretest</i>	49
4.2	Tingkat penguasaan materi <i>pretest</i>	50
4.3	Deskripsi ketuntasan <i>pretest</i> (keragaman suku bangsa dan budaya)	51
4.4	Deskripsi aktivitas belajar siswa selama menggunakan media	52
4.5	Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) dari <i>posttest</i>	56
4.6	Tingkat penguasaan materi <i>posttest</i>	57
4.7	Deskripsi ketuntasan <i>posttest</i> materi keragaman suku bangsa	58



DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Pikir	30
3.1 Desain Penelitian	34



DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran	70
2. Materi pembelajaran	85
3. Lembar kerja siswa	92
4. Instrumen penilaian	98
5. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	105
6. Lembar observasi menggunakan media <i>mystery box</i>	108
7. Angket siswa terhadap pembelajaran	111
8. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	114
9. Analisis skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	116
10. Tabel uji T	118
11. Lembar jawaban <i>pretest</i>	119
12. Lembar jawaban <i>posttest</i>	121
13. Dokumentasi	123
14. Surat izin penelitian dari kampus	125
15. Surat izin penelitian dari BPKND	126
16. Kartu kontrol penelitian	127
17. Kartu kontrol bimbingan skripsi	128
18. Surat keterangan bebas plagiasi	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dijalani sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas diri manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan sumber daya manusia menjadi lebih baik (Antara dkk, 2019). Pendidikan dapat membentuk dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki manusia seperti sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kesadaran akan pentingnya pendidikan harus ditanamkan dalam diri manusia. Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat dibentuk sedini mungkin mulai dari tingkatan sekolah dasar, karena sekolah dasar merupakan tahap awal untuk mengasah kemampuan di dalam diri manusia.

Pendidikan merupakan suatu proses mengubah pola perilaku manusia, dalam arti yang luas termasuk pola berpikir, merasakan, dan tindakan secara terbuka. Pandangan ini jelas, bahwa tujuan pendidikan adalah melakukan perubahan perilaku yang ditentukan oleh lembaga pendidikan. Kajian pendidikan berusaha mengidentifikasi perubahan- perubahan dalam pola perilaku yang ditentukan oleh lembaga pendidikan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi

guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang sangatlah pesat tidak terkecualikan di Indonesia, sehingga membuat sumber daya manusia harus menyesuaikan dan tanggap akan hal tersebut. Di Indonesia utamanya dunia pendidikan, perkembangan teknologi sangat memengaruhi pola pengajaran dengan menggunakan sebuah model pembelajaran sesuai dengan teori belajar yang ada. Ketika kita memasuki abad Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), kebutuhan dan relevansi untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan IPM menjadi semakin jelas, terutama melalui perluasan akses penelitian dan pelaksanaan pendidikan berkualitas tinggi. (Bahri et al., 2024)

Lembaga Pendidikan memiliki peran penting untuk mendidik anak-anak tentang penggunaan teknologi dan media dengan bijak. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh kepada pembelajar, pembelajar lebih mudah untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran, serta pembelajar juga bisa dapat mengembangkan rasa ingin tahu, dan mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata dengan kondisi saat pelajaran dilaksanakan (Moto, 2021).

Penggunaan media yang menarik tentunya dibuat oleh guru yang kreatif. Perlunya media disetiap proses pembelajaran untuk membantu

memperjelas materi yang disampaikan guru. Menurut (Rubhan Masykur, 2017) Media pembelajaran berfungsi untuk sarana belajar mengajar di sekolah, bermaksud untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai fasilitas yang menarik untuk meningkatkan efektifitas dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Selain itu, akan mempermudah anak untuk memahami materi yang sedang dibahas.

(Muhson, 2021), mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian murid sehingga terjadi proses interaksi antaraguru dan murid. Media pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran. Terpenuhinya media pembelajaran yang menarik dan tepat yang sesuai dengan materi dalam kurikulum, makin memudahkan guru maupun murid dalam proses pembelajaran yang berlangsung. (Muhson, 2021)

Faktanya Pembelajaran yang terjadi guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran karena beberapa pertimbangan terkhususnya pada pembelajaran IPS salah satunya karena masih proses memilih menyesuaikan materi pembelajaran yang membutuhkan waktu. Pembelajaran IPS seharusnya melibatkan peserta didik secara aktif untuk berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung, (Muhson, 2021). Hal ini juga berarti bahwa pembelajaran IPS harus berpusat pada peserta didik. Pembelajaran IPS harus menarik serta memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran. Proses

pembelajaran merupakan kegiatan yang kompleks. Oleh sebab itu untuk menjadi guru IPS yang berhasil harus memiliki sejumlah kompetensi. Salah satu kompetensi penting bagi guru, yaitu menguasai media-media pembelajaran sebagai sarana untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. (Muhson, 2021)

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada penerapan konsep belajar teori dengan metode diskusi yang mengakibatkan peserta didik cenderung bosan. Ketika proses pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mengemas dan merancang pengalaman belajar yang mempengaruhi kebermaknaan belajar murid. Guru harus pandai mengelola kelas agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Karena apabila peserta didik tidak berperan aktif dalam pembelajaran, akan berdampak terhadap ketuntasan belajar yang tidak tercapai.

Seorang guru harus mampu memilih bahan ajar yang tepat untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran terutama dalam pemilihan media pembelajaran. Namun permasalahan yang utama adalah masih rendahnya daya serap murid. Hal ini nampak pada rata-rata hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS masih di bawah KKM. Pada pembelajaran IPS akhir-akhir ini banyak guru dalam pembelajaran hanya mencatat dan menjelaskan saja. Akhirnya pada proses pembelajaran murid merasa jenuh, kurang fokus dalam proses pembelajaran, kurangnya motivasi dalam belajar, pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga murid pasif dan kurang kreatif. Masih rendahnya

perhatian guru terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi yang saya lakukan diawal pada tanggal 28 Desember 2023 disekolah SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar dalam proses pembelajaran khususnya IPS (Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia) masih ditemukan banyak permasalahan. Permasalahan yang ditemukan disini bersumber dari keterbatasan kemampuan murid dalam menyerap materi

pembelajaran, kurang aktifnya murid serta kurangnya motivasi murid dalam pembelajaran, selain itu juga dipengaruhi oleh terbatasnya kemampuan guru dalam mengajar murid, dalam kondisi nyatanya, masih banyak guru yang memberikan teori saja dari pada melatih keterampilan murid. Selain itu, guru memilih bahan ajar atau materi yang tidak disesuaikan dengan taraf perkembangan dan kemampuan murid.

Terbatasnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dan tantangan dalam pemanfaatannya berdampak pada kurangnya semangat peserta didik selama pembelajaran. Hal ini mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh murid yang berada di bawah rata-rata. Situasi ini terlihat di beberapa Sekolah Dasar, termasuk di kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.

Menurut Ibu Nurhidayah, S.Pd, guru Mapel IPS di SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS dapat membantu peserta didik lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Beliau juga menambahkan bahwa

media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS, karena murid sering merasa bosan dan kurang bersemangat selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media seperti *MYSTERY BOX* yang dirancang oleh peneliti dapat membantu murid memahami materi dengan lebih cepat dan menciptakan suasana kelas yang interaktif dan tidak membosankan. Salah satu materi pada pembelajaran IPS di kelas 5 SD Negeri Bontoa adalah Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Materi ini menuntut murid untuk mampu memahami dan mengidentifikasi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia, murid akan lebih mudah memahami materi ini apabila guru dapat memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran.

Rohani (2014:2) menyebutkan bahwa media harus dapat membantu komunikasi murid dalam proses memperlancar belajar-mengajar dan tukar menukar pesan atau informasi. Media juga harus memuat instruksional edukatif, yang berarti mencakup unsur-unsur normatif, artinya bahwa proses komunikasi instruksional yang menggunakan media instruksional harus mendasarkan diri pada tujuan pendidikan. Media pembelajaran dapat: (1) memperjelas materi, (2) membangkitkan motivasi, (3) meningkatkan pemahaman. Gambar seri adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan sehingga tidak menimbulkan verbalisme, salah tafsir serta dapat meningkatkan keaktifan dari proses pembelajaran. (Munirah, Bahri, 2019)

Adapun fokus penggunaan media yang digunakan peneliti yaitu Media *MYSTERY BOX*. Media *MYSTERY BOX* merupakan sebuah APE (Alat

Permainan Edukatif) yang dapat diterapkan guru untuk membantu proses pembelajaran dalam kemampuan mengenal huruf sekaligus kata. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Heldayani dkk.,2022) dengan judul penelitian “*Pengaruh Media MYSTERY BOX terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 195 Palembang*” Sebuah permainan yang disebut "*MYSTERY BOX*" menggunakan kotak-kotak dengan berbagai ukuran dan bentuk yang menampung barang-barang atau kartu yang memiliki frasa atau kalimat di dalamnya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Media *MYSTERY BOX* terhadap hasil belajar IPS murid Kelas V SD Negeri 195 Palembang. Penelitian relevan lainnya yang dilakukan oleh Astiani (dalam Dwiyanti & Khan, 2020) APE (Alat Permainan Edukatif) merupakan media yang sengaja dirancang atau dibuat untuk membantu kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Selain itu, dapat menyenangkan anak-anak dalam mempelajari materi sekaligus dengan stimulus kegiatan belajar. Tentunya, untuk meningkatkan aspek perkembangan anak termasuk aspek kognitif, emosional dan sosial, bahasa, fisik motorik, nilai-nilai agama dan moral juga seni. Pada media *MYSTERY BOX* ini selain meningkatkan aspek bahasa anak yaitu dapat meningkatkan aspek kognitif karena pada media juga terdapat angka. Tetapi peneliti hanya fokus pada aspek bahasa anak. (Bloom & Reenen, 2020)

Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih menggunakan media *mystery box* karena dapat membuat murid merasa penasaran, dapat dijadikan stimulus dalam menumbuhkan keaktifan murid, dapat membantu menyederhanakan materi ke dalam point-point yang mudah dipahami, dan dapat mendeskripsikan materi dalam bentuk yang lebih menarik sehingga

mendorong murid untuk lebih memahami materi yang dipelajari, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh pemanfaatan Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh pemanfaatan Media *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar”

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

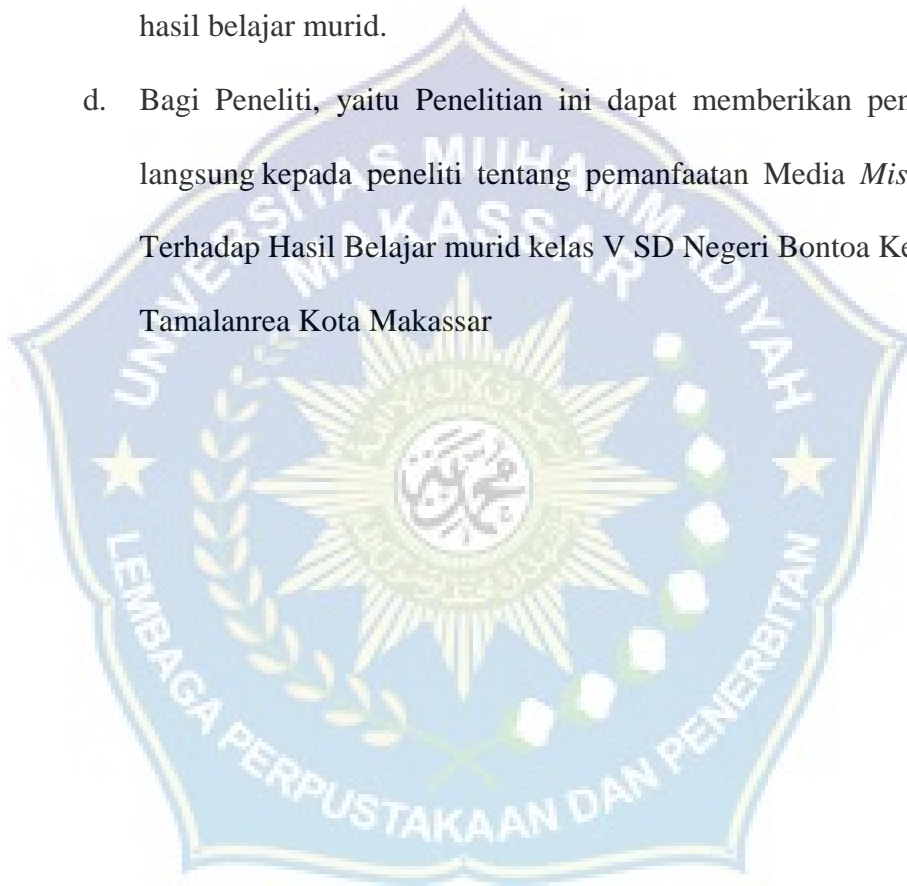
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih rinci dan mendalam mengenai hasil belajar Ips pada Murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi murid, penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi murid untuk senang dan aktif mengikuti mata pelajaran IPS.

- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran terhadap guru kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar dalam pembelajaran IPS.
- c. Bagi sekolah, yaitu dapat memberikan Sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid.
- d. Bagi Peneliti, yaitu Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti tentang pemanfaatan Media *Mistry Box* Terhadap Hasil Belajar murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimapesan (Wahyuningrum & Dwiyanti, 2022). Menurut (Mulyadi, 2022), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh (Hasanah, 2018) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Media adalah bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata *medium* diartikan sebagai “antara’ atau “sedang” (Latuheru, 1988: 14). Pengertian media pembelajaran menurut (Wicaksana & Rachman, 2018) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). (Andyani dkk., 2016) media pembelajaran adalah

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian murid sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada murid.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong murid pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat murid dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang murid untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran. Masing-masing jenis mempunyai karakteristik yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. (Heldayani et al., 2022) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran secara umum yang dibagi menjadi empat jenis, antara lain:

- 1) Media Visual adalah media yang bisa dilihat oleh peserta didik.

Media ini hanya mengandalkan indra penglihatan. Contohnya: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, dan lain sebagainya.

- 2) Media Audio adalah media yang bisa didengar oleh peserta didik.

Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan lain sebagainya.

- 3) Media Audio Visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan.

Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan lain sebagainya.

- 4) Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu.

Contohnya: internet, artinya belajar dengan menggunakan media internet dimana mengaplikasikan semua media yang ada termasuk pembelajaran jarakjauh.

Menurut (Muhson, 2021) berbagai ragam dan bentuk media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka.

- 1) Media audio

Contohnya: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan

telepon.

2) Media visual

a. Media visual diam

Contohnya: foto, buku, majalah, surat kabar, buku referensi, dan lain

lain sebagainya.

b. Media visual gerak Contohnya: film bisu.

3) Media audio-visual

a. Media audio-visual diam

Contohnya: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

b. Media audio-visual gerak

Contohnya: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

4) Media serba neka

a. Papan dan display

Contohnya: papan tulis, majalah dinding, papan magnetic, dan lain sebagainya.

b. Media tiga dimensi

Contohnya: realia, sampel, model, diorama, dan lain sebagainya.

c. Media teknik dramatisasi

Contohnya: drama, pantomim, bermain peran, panggung boneka, dan lain sebagainya.

d. Sumber belajar pada masyarakat

Contohnya: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.

e. Belajar terprogram

f. Komputer

Setiap masing-masing jenis media mempunyai kelebihan maupun kekurangan. Sehingga dalam memilih media untuk digunakan saat proses pembelajaran harus lebih selektif lagi yang sesuai dengan suasana yang ada disekitar.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut (Muali, 2018:9-10) adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan murid dalam mendalami isi materi.

- b) Praktis, luwes, dan bertahan. Media pembelajaran yang simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih mediapembelajaran.
- c) Mampu dan terampil dalam menggunakannya. Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada murid sehingga murid juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.
- d) Keadaan peserta didik. kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantubanyak dalam memahami materi pembelajaran.
- e) Ketersediaan. Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat di gunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan murid dan guru.

Menurut (Azhar Arsyad dalam Anggraeni, 2015:32) kriteria pemilihan media adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan yang dicapai. Media pembelajaran yang digunakan

harus sesuai dengan tujuan yang dicapai. Tujuan inidapat diperlihatkan dalambentuk tugas yang harus dikerjakan/dipenuhi oleh murid.

- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c) Media pembelajaran harus praktis, luwes dan bertahan.
- d) Guru terampil dalam menggunakannya.
- e) Media yang dibuat harus sesuai dengan kemampuan guru.
- f) Mutu teknis.Kualitas visual dari media yang harus jelas dan rapi, tidak bolehterganggu oleh elemen lainnya misalnya *layout* atau *background* dari mediatersebut.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. b) Praktis luwes dan bertahan. c) Mendukung kegiatan pembelajaran. d) Media dapat digunakan guru atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan. e) Ketersediaan media pembelajaran. f) Disesuaikan dengan keadaan peserta didik. g) Mutu teknis yaitu bentuk tampilan visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman murid dalam menyerap informasi.

d. Kriteria Pemilihan Media Yang Baik

Selain prinsip-prinsip pemilihan media ada juga klasifikasi kriteria media pembelajaran yang baik. Kriteria media yang baikdapat digunakan guru dalam memilih dan menggolongkan media yang tepat dalam menyampaikan

pembelajaran. Menurut (Astriani, 2018:9) kriteria media pembelajaran yang baik ada 4 yaitu:

- a) Kesesuaian atau relevansi, media yang dibutuhkan harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan dan karakteristik peserta didik.
- b) Kemudahan, artinya media pembelajaran harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan operasional dalam penggunaannya.
- c) Menarik, media pembelajaran selain mudah dan relevan haruslah menarik atau merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat murid. Media seharusnya dapat meningkatkan minat murid dalam belajar.
- d) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai dan berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran. Media yang digunakan sebaiknya bermanfaat dan mempermudah bagi pemahaman peserta didik.

2. *Mysteri Box*

a. Pengertian Media *Mysteri box*

Menurut (Heldayani et al., 2022) Media *MYSTERY BOX* adalah konsep atau elemen dalam dunia media yang sering digunakan untuk menciptakan ketegangan, kejutan, atau rasa ingin tahu dalam suatu cerita. Istilah ini dapat merujuk pada berbagai bentuk media, termasuk film, serial televisi, novel, atau permainan video.

Mystery box merupakan media pembelajaran visual 3 dimensi berupa kotak yang terbuat dari karton duplex dan dilengkapi dengan bahan-bahan pelengkap yang dirancang sedemikian rupa untuk membuat media semakin menarik (Muhson, 2021)

(Bloom & Reenen, 2020) mengemukakan bahwa *MYSTERY BOX* (Kotak Misteri) adalah media pembelajaran yang sifatnya konvensional yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. *MYSTERY BOX* berbentuk seperti tempat kado yang ukurannya lumayan besar dan bisa dibuka dan ditutup kembali. Dalam proses pembuatan *MYSTERY BOX* tidak membutuhkan waktu yang lama dan membutuhkan dana yang cukup murah. *MYSTERY BOX* merupakan media pembelajaran yang efisien dan sangat menarik serta mudah sekali dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Jadi, dari beberapa pengertian diatas dapat saya simpulkan bahwa Media "*MYSTERY BOX*" adalah konsep yang digunakan dalam dunia media untuk menciptakan ketegangan, kejutan, atau rasa ingin tahu dalam cerita, yang dapat diterapkan dalam berbagai bentuk.

b. Keistimewaan/keunggulan media *MYSTERY BOX*

MYSTERY BOX dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas bisa mengganti pembelajaran yang menggunakan media berbasis IT. Lebih mempermudah dalam pembelajaran karena peserta didik memahami materi yang akan diajarkan, karena selain membahas materi juga disertakan gambar-gambar yang menyangkut materi

yang akan diajarkan. Selain itu juga ada buku saku kecil yang bisa dibaca sewaktu-waktu. *MYSTERY BOX* juga sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tidak terlalu monoton dalam proses pembelajarannya.

Kegunaan *MYSTERY BOX* lainnya yaitu bisa menjadi media permainan, bukan hanya guru yang menjelaskan tetapi untuk mengaktifkan para peserta didik. Misalnya dalam satu kelas ada 30 murid di bagi menjadi beberapa kelompok, kemudian memainkan permainan tersebut. Dengan cara bergantian memutar *MYSTERY BOX* tersebut dan kemudian maju ke depan untuk membacakan dan menjelaskan materi tersebut. Menurut (Bloom & Reenen, 2020) Adapun Keunggulan Media Pembelajaran Mystery yaitu:

- a. Dapat memberikan inovasi dan kreatif baru terhadap proses pembelajaran.
- b. Dapat menciptakan pembelajaran yang hidup karena peserta didik dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran.
- c. Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
- d. Desain warna dan bentuk pada media pembelajaran mystery box ini mempunyai daya tarik sendiri bagi peserta didik sehingga menimbulkan kesan positif bagi peserta didik dan akan mudah diingat oleh peserta didik.
- e. Terdapat buku pendamping dan buku petunjuk penggunaan media pembelajaran

3. Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2016). Menurut Solihatin (2012), hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. 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 murid, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati, 2013).

Menurut Sudjana (2014), hasil belajar murid pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara sederhana hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dari kegiatan belajar yang telah dilakukan. Pelaksanaan kegiatan belajar di sekolah dilaksanakan dengan guru menentukan tujuan pembelajaran. Murid yang berhasil dalam belajar ialah murid yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Suprijono (2015), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, pengertian-pengertian, apresiasi, serta keterampilan. Hasil belajar merupakan akibat dari belajar yang dapat mengakibatkan perubahan pada setiap individu. Konsep pengertian belajar tersebut merujuk pemikiran Gagne, bahwa hasil belajar

dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, serta sikap.

Selain itu menurut Purwanto (2011), hasil belajar merupakan hasil (product) yang menunjuk pada suatu proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Tujuan pengajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki oleh murid sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (behavior) yang dapat diamati dan diukur. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai alat ukur proses pendidikan yang berlangsung di dalam sekolah maupun luar sekolah.

Proses pendidikan di dalam sekolah dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar oleh guru dan murid yang berlangsung di waktu tertentu sedangkan di luar sekolah merupakan proses pembelajaran yang didapatkan dari adanya interaksi murid dengan lingkungan. Jadi Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan murid dalam memahami materi dan perubahan perilaku murid yang terjadi sebagai akibat setelah murid mengalami proses belajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007:76-77), menyebutkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- a. faktor internal, merupakan faktor yang terdapat dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor

psikologis.

- b. faktor eksternal, merupakan faktor yang terdapat di luar diri individu yang sedang belajar. Faktor ini meliputi, faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktormasyarakat.

Menurut Slameto (2003:54) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, secara umum pada garis besarnya meliputi faktor intern dan faktorekstern yaitu:

1) Faktor intern

Dalam faktor ini dibahas 3 faktor yaitu:

a) Faktor jasmaniah mencakup:

1. Faktor kesehatan
2. Cacat tubuh

b) Faktor psikologis mencakup:

1. Intelegensi
2. Perhatian
3. Minat
4. Bakat
5. Motivasi

6. Kematangan

7. Kesiapan

c) Faktor kelelahan

2) Faktor ekstern

1. Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor, yaitu:

- a. Faktor keluarga mencakup:
 - b. cara orang tua mendidik
 - c. relasi antar anggota keluarga
 - d. suasana rumah
 - e. keadaan ekonomi keluarga
 - f. pengertian orang tua
 - g. latar belakang kebudayaan
2. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan murid, relasi murid dengan murid, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah
3. Faktor masyarakat meliputi kegiatan dalam masyarakat, mass media, teman bermain, bentuk kehidupan bermasyarakat.

Menurut pendapat di atas, maka faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal, yaitu faktor yang timbul dari dalam diri individu dan faktor eksternal, yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya dari luar diri murid. Sedangkan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe saling tukar pengetahuan (*active knowledge sharing*) merupakan faktor eksternal dari segi sekolah dan guru yang menggunakan strategi dan metode belajar. Penggunaan pembelajaran aktif tipe saling tukar pengetahuan (*active knowledge sharing*) diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar murid menjadi lebih baik atau meningkat.

4. Konsep Pembelajaran IPS

a. Definisi Pembelajaran IPS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan terjemahan dari *social studies* IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Sapriya (2009:19-20) menyebutkan bahwa istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975. Sedangkan istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial. Materi IPS untuk sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmunya, karena lebih mementingkan dimensi pedagogik dan psikologis, serta karakteristik kemampuan berpikir pesertadidik yang bersifat menyeluruh.

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (Hidayati, 2002: 8), bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri- ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial.

Sepaham dengan pendapat Saidiharjo, Trianto (2020:171)

mengemukakan bahwa IPS merupakan intergrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang ilmu-ilmu sosial. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi yang bahannya diambilkan melalui seleksi dari humaniora, matematika, dan ilmu alam untuk mengembangkan warga negara yang baik.

b. Hasil Belajar IPS

Dari berbagai pendapat mengenai hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap, mental, dan perilaku seseorang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Jadi, beberapa pendapat di atas mengenai IPS dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial,

seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi yang bahannya diambilkan melalui seleksi dari humaniora, matematika, dan ilmu alam untuk mengembangkan warga negara yang baik.

Terkait tujuan pembelajaran IPS, dari berbagai uraian dapat disimpulkan bahwa tujuan diberikannya mata pelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir murid terhadap masalah-masalah sosial yang berkaitan dengan masyarakat. Tujuan tersebut diharapkan agar murid mampu memecahkan masalah-masalah sosial lainnya sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga murid mampu menghadapi tantangan kehidupan, baik di masasekarang ataupun di masa yang akan datang.

Dengan demikian, hasil belajar IPS merupakan perubahan sikap, mental, dan perilaku murid meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar IPS dengan cara mencari berbagai informasi sehingga murid mampu mencapai hasil optimal dalam belajarnya serta diharapkan agar murid mampu memecahkan masalah-masalah sosial sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga murid mampu menghadapi tantangan kehidupan, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD

Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek berikut

- 1) Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- 2) Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- 3) Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat local, regional dan global.
- 4) Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:
 - a) Manusia, tempat, dan lingkungan
 - b) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
 - c) Sistem sosial dan budaya
 - d) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips

Meningkatkan hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SD melibatkan berbagai aspek, termasuk pendekatan pengajaran, sumber daya, dan dukungan murid. Berikut adalah beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SD:

- 1) Pembelajaran Interaktif: Gunakan metode pengajaran yang interaktif, melibatkan murid aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan seperti diskusi kelompok, eksperimen sederhana, atau proyek-proyek kecil dapat

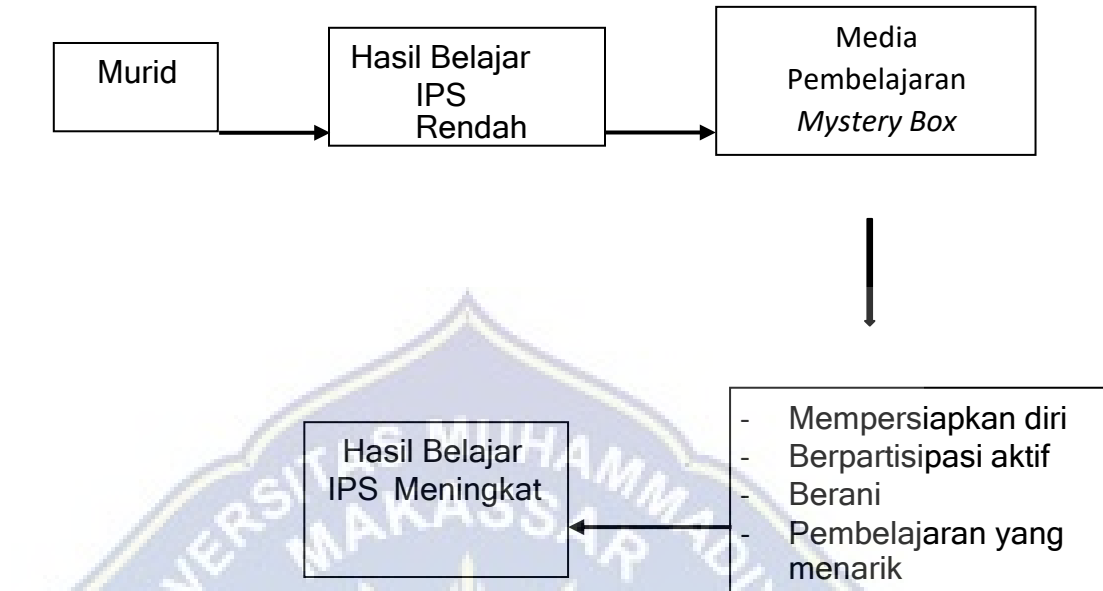
meningkatkan pemahaman murid tentang konsep-konsep IPS.

- 2) Pemanfaatan Sumber Daya Multimedia: Gunakan multimedia seperti video, gambar, dan perangkat lunak pendidikan interaktif untuk menyajikan materi IPS. Hal ini dapat membantu visualisasi konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami hanya dengan bacaan.
- 3) Keterlibatan Orang Tua: Ajak orang tua untuk terlibat dalam pendidikan IPS anak-anak mereka. Dengan memberikan informasi dan dukungan kepada orang tua, mereka dapat membantu melibatkan anak-anak dalam aktivitas-aktivitas pembelajaran di rumah.
- 4) Kunjungan Lapangan: Adakan kunjungan lapangan atau undang pembicara tamu yang berkompeten di bidang IPS. Hal ini dapat memberikan pengalaman nyata kepada murid dan membuat pembelajaran lebih konkret.
- 5) Menyesuaikan Materi dengan Kondisi Lokal: Kaitkan materi dengan konteks lokal dan kehidupan sehari-hari murid. Ini membantu murid untuk lebih terhubung dengan materi dan melihat relevansi IPS dalam kehidupan mereka.
- 6) Menggunakan Metode Pengajaran Berbasis Masalah: Ajarkan IPS dengan pendekatan berbasis masalah di mana murid dihadapkan pada masalah-masalah dunia nyata dan diajak untuk mencari solusinya. Hal ini dapat merangsang pemikiran kritis dan kreatif.

- 7) Evaluasi Formatif: Lakukan evaluasi secara berkala dengan menggunakan formatif assessment. Ini dapat membantu guru memahami sejauh mana murid telah memahami materi dan memberikan umpan balik yang diperlukan untuk perbaikan.
- 8) Kolaborasi Guru: Kolaborasi antar guru dapat meningkatkan efektivitas pengajaran IPS. Mereka dapat saling bertukar ide, strategi pengajaran, dan sumber daya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 9) Pemberdayaan Murid: Berikan kesempatan kepada murid untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran. Proyek-proyek kelompok atau tugas-tugas individu dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab murid terhadap pembelajaran mereka.
- 10) Pelatihan Guru: Berikan pelatihan kepada guru mengenai metode pengajaran terbaru, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan strategi evaluasi yang efektif.

Dengan mengintegrasikan berbagai strategi ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi murid untuk belajar IPS dengan lebih baik dan meningkatkan hasil akademis mereka.

B. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka pikir

Gambar 2. 1 menjelaskan bahwa murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar mengalami masalah dalam hasil belajar IPS dikarenakan guru belum tepat memilih media pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar IPS murid rendah. Media yang digunakan guru masih monoton. Sehingga peneliti akan mencoba menggunakan media *MYSTERY BOX* sebagai bentuk usaha peneliti untuk meningkatkan hasil belajar IPS murid. media *MYSTERY BOX* menuntut murid untuk mempersiapkan diri, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mendorong murid untuk berani mengemukakan pendapat mengenai soal yang ada dalam media. Jawaban dari soal-soal yang terdapat dalam media *MYSTERY BOX*

tersebut dapat menambah pengetahuan murid tentang materi yang sedang dipelajari dengan demikian pemahaman murid mengenai materi akan meningkat. Setelah diberikan materi berbantuan media *MYSTERY BOX* diharapkan hasil belajar IPS murid tinggi atau dapat meningkat.

C. Penelitian Relevan

Rancangan penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang relevan, diantaranya yaitu

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Susanto & Rahayu, 2023) Universitas PGRI Semarang dengan judul *Peningkatan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Reading Comprehension Materi Explanation Text Melalui Media MYSTERY BOX*. Hasil penelitian menunjukkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwapenggunaan media *MYSTERY BOX* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Reading Comprehension Materi Explanation Text pada Peserta Didik Kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 6 Semarang Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksana & Rachman, 2018) Universitas Negeri Surabaya dengan judul penelitian pengembangan *Mystery Box Materi Sejarah Perumusan Pancasila* untuk murid kelas v sekolah dasar, Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang terdiri atas lembar validasi dan lembar angket respon. Hasil penelitian pengembangan media berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi media diperoleh nilai sebesar 88.57% dari ahli media dan 93.84% dari ahli materi yang artinya media pembelajaran

termasuk dalam kategori valid dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, serta hasil dari angket yang diberikan kepada murid diperoleh nilai sebesar 91.78% yang artinya media termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan data tersebut, maka pengembangan media *mystery box* untuk materi sejarah perumusan Pancasila dapat dikatakan praktis dan sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Heldayani et al., 2022) , Universitas PGRI Palembang dengan judul penelitian Pengaruh Media *MYSTERY BOX* terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 195 Palembang. Dalam penelitian ini, tes dan observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Program SPSS kemudian digunakan untuk menghitung data yang diperoleh. Syarat pengujian penelitian adalah hipotesis disetujui jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika t_{hitung} 8,004 dan t_{tabel} 2,003, H_a dapat diterima. Temuan penelitian ini memperlihatkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media *MYSTERY BOX*.
4. Dari beberapa hasil penelitian yang relevan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa persamaan mengenai media yang digunakan yaitu media *MYSTERY BOX*. Kemudian adapun yang menjadi perbedaannya yaitu dilihat dari objeknya, ada peneliti yang focus pada objek murid dengan meningkatkan motivasi belajar, ad juga yang terfokus pada hasil belajar. Perbedaan yang lain juga terdapat pada tempat/ lokasi peneltian.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran dan anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan hipotesis penelitian yaitu media pembelajaran *MYSTERY BOX* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.

H¹ : Terdapat Pengaruh Pemanfaatan Media *MYSTERY BOX* Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Murid Kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar

H₀ : Tidak terdapat Terdapat Pengaruh Pemanfaatan Media *MYSTERY BOX* Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Murid Kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar



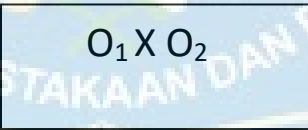
BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Secara umum jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan rancangan penelitian pre-eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design* adalah jenis penelitian yang dalam pelaksanaannya melakukan dua kali tes, yaitu tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Pengukuran nilai yang dilakukan sebanyak dua kali ini bertujuan agar hasil penelitian yang diperoleh lebih akurat. Penelitian ini menggunakan satu kelompok yang dijadikan subyek penelitian. Langkah selanjutnya kelompok tersebut diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberi perlakuan atau *treatment* (Sugiyono, 2016)

Adapun desain penelitian ini yaitu penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* menurut Sugiyono (2013) sebagai berikut :



The diagram shows a rectangular box containing the text $O_1 \times O_2$. The box is centered on the page and is overlaid on a large, faint watermark of the Universitas Muhammadiyah Makassar logo.

Gambar 3.1 Desain Penelitian

One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media *MYSTERY BOX*

O2 = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar tepatnya pada murid kelas V.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yang disesuaikan dengan jadwal jamkerja guru yaitu hari Senin sampai dengan Sabtu.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar yang berjumlah 22 murid.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar yang berjumlah 22 murid.

D. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam kuantitatif ini yaitu pre-test dan post-test yaitu kelas eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelompok diberikan pre-test terlebih dahulu, yakni untuk mengetahui kemampuan awal pada murid. Selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *MYSTERY BOX*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan

maka kedua kelompok diberikan post-test untuk mengetahui kemampuan akhir pada murid.

E. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

- a. Variabel terikat adalah variabel yang di pengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS
- b. Variabel bebas adalah yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *MYSTERY BOX*.

F. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Adapun Definisi operasional Variabel Penelitian sebagai berikut:

1. Media *MYSTERY BOX*

Media *MYSTERY BOX* adalah kotak atau benda berbentuk kubus yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Kotak ini memiliki beberapa lubang di sisinya, dan di dalamnya terdapat benda-benda atau informasi yang dirahasiakan. Pengguna harus memasukkan tangan mereka melalui lubang untuk merasakan dan menebak apa yang ada di dalam kotak.

2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS merupakan perubahan sikap, mental, dan perilaku murid meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar IPS dengan cara mencari

berbagai informasi sehingga murid mampu mencapai hasil optimal dalam belajarnya serta diharapkan agar murid mampu memecahkan masalah-masalah sosial sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga murid mampu menghadapi tantangan kehidupan, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian memiliki 3 tahap yakni sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan Penelitian

Perencanaan penelitian merupakan suatu hal yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian. Tahap perencanaan penelitian ini meliputi kegiatan observasi awal, penyusunan proposal penelitian, perijinan, persiapan bahan dan materi. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Observasi Awal

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mencari informasi mengenai kegiatan belajar murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar serta masalah hasil belajar murid tersebut. Kegiatan tersebut guna menggali informasi dan dapat menemukan masalah yang akan diteliti yaitu kegiatan belajar murid khususnya pada mata pelajaran IPS serta peneliti dapat menentukan bentuk perlakuan dan instrumen yang akan diberikan.

b. Penyusunan Proposal Penelitian

Penyusunan proposal penelitian dilakukan melalui proses bimbingan yakni oleh Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing

II.

c. Perijinan

Setelah penyusunan proposal penelitian, peneliti mengajukan permohonan ijin kepada pihak desa untuk melakukan penelitian pada murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar

d. Persiapan Bahan dan Materi

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan semua bahan dan materi yang akan digunakan selama proses penelitian, sehingga kegiatan penelitian ini dapat tercapai secara maksimal. Persiapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi, bahan, media, serta perangkat pembelajaran yang digunakan.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pemberian Pengukuran Awal (*pretest*)

Sebelum peneliti memberikan perlakuan, murid diminta mengerjakan soal sebagai *pretest*. Kegiatan ini dilakukan guna untuk mengetahui pengetahuan awal murid sebelum diberikan perlakuan pemberian materi melalui media *MYSTERY BOX*.

b. Pemberian Perlakuan (*treatment*)

Pemberian perlakuan dilakukan selama 3 kali pertemuan. Perlakuan yang dilaksanakan berupa pembelajaran IPS melalui media *MYSTERY BOX*.

c. Pemberian Pengukuran Akhir (*posttest*)

Pemberian *posttest* bertujuan untuk mengetahui pemahaman murid mengenai materi setelah diberikan perlakuan menggunakan media *MYSTERY BOX*.

H. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Tes dilakukan untuk memperoleh data tentang hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Instrumen Penelitian Menurut Arikunto (2016) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar tes

berfungsi sebagai alat tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar IPS murid. Soal tes berasal dari materi ajar pembelajaran IPS. Soal tes terdiri dari butir soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengungkap kemampuan awal dan kemampuan akhir murid setelah diberi perlakuan.

2. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah aktivitas siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan data yang sudah ada. Dokumentasi dilakukan sebagai bahan bukti terjadinya suatu proses penelitian yang dilakukan di lingkungan sekolah yang akan diteliti

berupa foto.

I. Validitas dan Realibilitas

1. Uji Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana ketepatan alat pengukur untuk melakukan fungsi ukurnya. Instrumen dinyatakan valid jika dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

a. Validitas Isi

Validitas isi menurut Nurgiantoro (2010) merupakan kemampuan alat tes untuk mengukur kesesuaian butir-butir soal dengan tujuan dan deskripsi bahan pelajaran yang telah diajarkan. Pengujian validitas ini menggunakan pendapat ahli (*expert judgment*).

b. Validitas Empiris

Validitas empiris pada penelitian ini dilakukan dengan mengujicobakan soal tes kepada responden. Pelaksanaan uji validitas empiris yang digunakan dalam penelitian ini yaitu butir soal pilhan ganda sejumlah 50 soal dan responden 37 murid. Pengujian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* berbantuan program *IBM SPSS 25*.

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjangkir banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Banyak subjek peserta yang dapat menjawab dengan benar maka taraf

kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013). Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan *IBS SPSS* 25.

d. Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara murid yang berkemampuan tinggi dengan murid yang berkemampuan rendah. Dalam mencari daya beda subjek peserta dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh (Arikunto 2013). Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS* 25.

Tabel 3.1 Klasifikasi Daya Beda Kemampuan Belajar

Daya	Pembeda Klasifikasi
0,71 - 1,00	Sangat baik
0,41 - 0,70	Baik
0,21 - 0,40	Cukup
0,00 - 0,20	Sangat buruk

Sumber (Arikunto, 2013)

Tabel 8 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji reliabilitas digunakan *IBM SPSS*

25. Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumensebagai alat ukur. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.2

Koefisie Reliabilitas tes

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,60 – 0,79	Tinggi
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber (Arikunto, 2013)

Untuk mencari reabilitas, maka rumus yang digunakan adalah rumus *Alpha* berbantuan program SPSS 25.

J. Teknik Analisis Data

Metode analisis data adalah cara mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju ke arah kesimpulan. Analisis data ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Teknik analisis data ini menggunakan uji statistik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *MYSTERY BOX*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Rata-rata (*Mean*)

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

b. Presentase (%) Nilai Rata-rata

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = angka presentase

F = frekuensi yang dicari presentasinya
 N = banyaknya sampel responden.

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

Tabel 3.3 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 45	Sangat Rendah
55 – 74	Rendah
75 – 84	Sedang
85 – 94	Tinggi
95 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Anwar (2021:29)

Kriteria siswa dikatakan tuntas apabila memiliki nilai paling sedikit 75 dari skor ideal 100 berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah dengan rata-rata ketuntasan hasil belajar lebih dari 75.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

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

Md

$$t = \frac{\sum x^2 d}{\dots}$$

$$\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

$$N(N-1)$$

Keterangan:

Md = *mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest* X_2 = hasil belajar setelah perlakuan

(*posttest*) d = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a) Mencari harga “ Md ” dengan menggunakan rumus: $Md = \frac{\sum d}{N}$

N

Keterangan:

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

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

N = subjek pada sampel

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

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

Keterangan:

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

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

N = subjek pada sampel

c) Menentukan harga t Hitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N}}}$$

$$\frac{\sqrt{\sum d^2}}{N(N-1)}$$

Keterangan:

Md = *mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest* X_1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*) X_2 = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*) D = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi N = subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikannya:

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penggunaan media misteri box pada pembelajaran ips berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Neg. Bontoa Kecamatan Tamalanre Kota Makassar.

Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak, berarti penggunaan media misteri box pada pembelajaran ips tidak berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar siswa kelas V SD Neg. Bontoa Kecamatan Tamalanre Kota Makassar. Harga t_{Tabel} mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 0,05$ $dk = N - 1$.

Peneliti membuat kesimpulan apakah media misteri box berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Neg. Bontoa Kecamatan Tamalanre Kota Makassar.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Mei-Juni 2024. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media *MYSTERY BOX* terhadap Keragaman suku bangsa dan Budaya pada siswa kelas V SD. Hasil penelitian tersebut merupakan hasil kuantitatif yang dinyatakan dengan angka. Peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan instrument *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil *statistic deskriptif* dan *statistic inferensial* diuraikan sebagai berikut:

1. ***Deskripsi Hasil Pretest materi IPS Kelas V SD Negeri Bontoa Sebelum Menggunakan media MYSTERY BOX.***

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar mulai bulan Mei-Juni 2023, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai *pretest* dari siswa kelas V SD Negeri Bontoa Kota Makassar. Untuk mencari *mean* (Rata-rata) nilai *pretest* dari siswa kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar dapat dilihat melalui tabel:

Tabel 4.1 Perhitungan untuk Mencari Mean (Rata-rata) dari pretest

F	X	F.X
30	3	90
35	4	140
45	6	270
55	4	220
60	1	60
75	3	225
80	1	80
Jumlah	22	1.085

(Sumber: Data primer diolah dari lampiran)

Berdasarkan data pada tabel 4.1, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.085$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 22. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

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

\bar{x}

n

$$= \frac{1.085}{22}$$

22

= 49,31

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas V SD Negeri Bontoa sebelum menggunakan Media *MYSTERY BOX* yaitu 49,31 tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diujikan. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Tingkat Penguasaan Materi Pretest

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-45	6	28	Sangat Rendah
2	55-74	6	28	Rendah
3	75-84	5	22	Sedang
4	85-94	5	22	Tinggi
5	95-100	0	0	Sangat Tinggi

(Sumber: Data primer diolah dari lampiran)

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen materi Ips dikategorikan sangat rendah

28%, rendah 28%, sedang 22%, tinggi 22%, dan sangat tinggi 0%.

Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam materi Ips sebelum menggunakan Media *MYSTERY BOX* tergolong rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi ketuntasan Pretest Keragaman suku bangsa dan Budaya

Skor	Kategori	Frekuensi	%
$0 \geq x < 75$	Tidak Tuntas	18	70%
$75 \geq x \leq 100$	Tuntas	4	30%
Jumlah		22	100%

(Sumber: Data diolah dari hasil *Pretest*)

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti, yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi KKM ($75 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanre, Kota Makassar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas hanya $30\% \leq 75\%$.

2. Deskripsi Aktivitas Belajar Kelas V SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanre, Kota Makassar Selama Menggunakan Media MYSTERY BOX Terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

Hasil pengamatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media *MYSTERY BOX* sebanyak 2 kali pertemuan dinyatakan dalam presentase sebagai berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Aktivitas Belajar Siswa Selama Menggunakan Media MYSTERY BOX

No	Komponen yang diamati	Pertemuan Ke-				Rata-rata	Persentase Kategori
		I	II	III	IV		
1	Siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	22	22	22	22	100%	Aktif
2	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi	20	22		21	90%	Aktif

3	Siswa yang mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan setelah guru bertanya	e s t	18 21	t	19	75%	Aktif
4	Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan		19 22	t	19	85%	Aktif
5	Keaktifan siswa memberikan tanggapan terhadap siswa lain pada saat mempresentasikan hasil kerja mereka		19 19		17	50%	Tidak Aktif
6	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		17 18		18	60%	Tidak Aktif

Hasil Pengamatan untuk pertemuan I sampai IV menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 100%

- b. Persentase siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 90%
- c. Persentase siswa yang mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan setelah guru bertanya 75%
- d. Persentase siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 85%
- e. Keaktifan siswa memberikan tanggapan terhadap siswa lain pada saat mempresentasikan hasil kerja mereka 50%
- f. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 60%

Tabel yang disajikan menunjukkan hasil pengamatan terhadap beberapa komponen keaktifan siswa selama beberapa pertemuan dalam kegiatan pembelajaran. Komponen yang diamati meliputi kehadiran siswa, perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, serta keaktifan siswa dalam memberikan tanggapan dan menyimpulkan materi pembelajaran. Secara umum, siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi dengan kehadiran sempurna (100%) dan perhatian yang tinggi (90%). Partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan juga cukup baik dengan persentase 75% hingga 85%. Namun, keaktifan siswa dalam memberikan tanggapan terhadap presentasi teman sekelas dan kemampuan menyimpulkan materi pembelajaran menunjukkan hasil yang lebih rendah, masing-masing 50% dan 60%, yang dikategorikan sebagai "Tidak Aktif".

Perbedaan persentase dari beberapa pertemuan disebabkan oleh beberapa faktor. Pada pertemuan pertama, siswa masih beradaptasi dengan penggunaan media pembelajaran yang baru atau masih merasa kurang percaya diri untuk aktif berpartisipasi. Seiring berjalannya waktu, pada pertemuan berikutnya, siswa sudah lebih terbiasa dan merasa lebih nyaman dengan lingkungan kelas serta penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Hal ini dapat meningkatkan tingkat perhatian dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, strategi pengajaran guru yang lebih baik dan lebih efektif pada pertemuan berikutnya juga bisa berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa kelas V SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar dalam menggunakan Media *MYSTERY BOX* dikategorikan efektif.

3. Deskripsi Hasil Posttest Materi Keragaman suku bangsa dan Budaya Kelas V SD Negeri Bontoadengan menggunakan Media MYSTERY BOX

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Untuk mencari *Mean* (rata-rata) nilai *posttest* siswa kelas V SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanre, Kota Makassar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Perhitungan untuk Mencari Mean (Rata-rata) dari posttest

F	X	F.X
70	2	140
80	3	240
85	5	425
90	7	630
95	3	285
100	2	200
Jumlah	22	1.920

(Sumber: Data primer diolah dari lampiran)

Berdasarkan data pada tabel 4.5, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.920$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 22. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

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

$$= \frac{1.920}{22}$$

$$= 87,27$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas V SD Negeri Bontoa sebelum menggunakan Media *MYSTERY BOX* yaitu 87,27 tergolong tinggi dari skor ideal 100. Hal ini disebabkan karena meningkatnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Tingkat Penguasaan Materi Posttest

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-45	0	0	Sangat Rendah
2	55-74	2	10	Rendah
3	75-84	0	0	Sedang
4	85-94	0	0	Tinggi
5	95-100	20	90	Sangat Tinggi

(Sumber: Data primer diolah dari lampiran)

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 4.6 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen Pembelajaran IPS pada materi keberagaman suku dan budaya dikategorikan sangat tinggi yaitu 90%, rendah 10%, sedang 0%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat

dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam materi keberagaman suku dan budaya setelah menggunakan Media *MYSTERY BOX* tergolong tinggi.

Tabel 4.7 Deskripsi ketuntasan Posttest Materi Keragaman Suku bangsa dan Budaya

Skor	Kategori	Frekuensi	%
$0 \geq x < 75$	Tidak Tuntas	2	10%
$75 \geq x \leq 100$	Tuntas	20	90%
Jumlah		22	100%

(Sumber: Data diolah dari hasil *Posttest*)

Apabila Tabel 4.7 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa siswa yang ditentukan oleh peneliti, yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi KKM ($75 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah $90\% \geq 75\%$.

4. Pengaruh Media *MYSTERY BOX* Terhadap Keragaman suku bangsa dan Budaya pada Siswa Kelas V SD Negeri Bontoa

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “Penggunaan Media *MYSTERY BOX* memiliki pengaruh terhadap Keragaman suku bangsa dan Budaya siswa kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis

tersebut adalah teknik statistik inferensil dengan menggunakan uji-t.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari harga “MD” dengan menggunakan rumus: $Md = \frac{\sum d}{N}$

$$= \frac{350}{22}$$

$$= 15,909$$

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

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 15.650 - \frac{(350)^2}{22} \\ &= 15.650 - \frac{122.500}{22} \\ &= 15.650 - 12.250 \\ &= 3.400 \end{aligned}$$

- c. Menentukan harga t Hitung

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Sebelum Perlakuan	0,136	32	0,140	0,957	32	0,233
Hasil sesudah Perlakuan	0,122	32	,200*	0,955	32	0,201

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa semua variabel

tidak menunjukkan bukti yang cukup untuk menyimpulkan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal. Nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh dari kedua metode uji normalitas tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian mengikuti distribusi normal.

c. Menentukan harga t Tabel

Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
B	Std. Error	Beta			
12.703	5.700			2.547	.012
.471	.256	.158		2.262	.005

Untuk mencari t Tabel penelitian menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1 = 22-1 = 21$ maka diperoleh t Tabel = 1,720.

Setelah diperoleh t Hitung = 5,700 dan t Tabel = 1,720 maka diperoleh t Hitung > t Tabel atau $5,700 > 1,720$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti penerapan Media *MYSTERY BOX* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanre, Kota Makassar dengan jumlah sampel 22 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan bentuk desain *One Group pretest-posttest* dan penggunaan media yang digunakan adalah Media *MYSTERY BOX*.

MYSTERY BOX (Kotak Misteri) adalah media pembelajaran yang sifatnya konvensional yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. *MYSTERY BOX* berbentuk seperti tempat kado yang ukurannya lumayan besar dan bisa dibuka dan ditutup kembali. *MYSTERY BOX* merupakan media pembelajaran yang efisien dan sangat menarik serta mudah sekali dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Setelah melakukan penelitian, ditemukan perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Mysteri Box*. Selama penggunaan media ini, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam berbagai aspek pembelajaran. Kehadiran siswa sangat konsisten, mereka lebih memperhatikan penjelasan guru, lebih sering mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan, dan lebih aktif dalam memberikan tanggapan terhadap presentasi teman-teman mereka. Selain itu, kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran juga meningkat.

Menurut teori belajar konstruktivisme yang dipelopori oleh Piaget, pembelajaran seharusnya bersifat aktif dan siswa sebaiknya terlibat langsung

dalam proses pembelajaran untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Media *MYSTERY BOX*, dengan sifatnya yang interaktif, mendukung prinsip-prinsip ini dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Selain itu, teori pendidikan humanistik yang ditekankan oleh Carl Rogers menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa merasa dihargai dan termotivasi. Media *MYSTERY BOX*, dengan pendekatannya yang menarik dan interaktif, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil analisis di atas menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Media *MYSTERY BOX* terhadap Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak aktif pada saat proses belajar mengajar dan setelah diberikan perlakuan atau digunakannya media *MYSTERY BOX* semua siswa sudah aktif dalam proses belajar mengajar.

Penelitian di atas didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Rahayu, 2023 dengan judul *Peningkatan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Reading Comprehension Materi Explanation Text Melalui Media MYSTERY BOX*. Hasil penelitian menunjukkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *MYSTERY BOX* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan *Reading Comprehension Materi Explanation Text*.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksana & Rachman, 2018) dengan judul penelitian Pengembangan *Mistry Box* Materi Sejarah Perumusan Pancasila untuk murid kelas v sekolah dasar..Berdasarkan data tersebut, maka pengembangan media *mistry box* untuk materi sejarah perumusan Pancasila dapat dikatakan praktis dan sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian oleh Nurkhasana (2021) dengan judul pengaruh model talking stick berbantuan media *MYSTERY BOX* terhadap hasil belajar ipa. Hasil Penelitian menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada model talking stick berbantuan media *MYSTERY BOX* terhadap hasil belajar ipa.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan penggunaan media *MYSTERY BOX* pada siswa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar ips siswa kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanre Kota Makassar

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar yang mengkaji tentang pengaruh Pemanfaatan Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar murid kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Berdasarkan data yang diperoleh dari *pretest* dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar sebelum penggunaan Media pembelajaran *MYSTERY BOX* dikategorikan sangat rendah yaitu dapat dilihat dari hasil perolehan nilai rata-rata belajar siswa yaitu 49,31.

Berdasarkan data yang diperoleh dari *posttest* dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media pembelajaran *MYSTERY BOX* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Megeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Dikarenakan setelah penggunaan Media pembelajaran *MYSTERY BOX* hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar meningkat yaitu sebelum penggunaan Media pembelajaran *MYSTERY BOX* nilai rata-rata *pretest* siswa hanya 49,31 dan setelah penggunaan Media pembelajaran *MYSTERY BOX* nilai rata-rata *posttest* siswa menjadi 87,27.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa Media *MYSTERY BOX* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Negeri Bontoa, Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya menjelaskan secara verbal tetapi juga membimbing siswa yang mengalami kesulitan, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran 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, agar dapat mengembangkan dan memperkuat media pembelajaran serta memperkuat hasil penelitian ini dengan mengkaji penerapan pemanfaatan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2021). Peran Pembelajaran IPS Dalam Pembentukan Karakter Murid.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajarmurid. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
- Andyani, N., Saddhono, K., & Mujiyanto, Y. (2016). Peningkatan kemampuan menulisteks eksplanasi dengan menggunakan media audiovisual pada siswa sekolah menengah pertama. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 4(2), 161–174.
- Bahri, A., Paidia, A., Jl, A., Alauddin, S., Sari, G., Rappocini, K., & Makassar, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Blog Terhadap Minat Belajar Pada Keterampilan Menulis Pengalaman Pribadi Murid Kelas V SDN 179 Tanah Beru Kabupaten Bulukumba*. 2(1).
- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2020). Pembelajaran Mistery Box pada Mata Pelajaran tematik tema 7 Perkembangan Teknologi untuk peserta didik kelas III SD/MI. *NBER Working Papers*, 2(3), 89.
<http://www.nber.org/papers/w16019>
- Emzir. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. In Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. In . Ar-Ruzz Media.

- Fatimah, A. (2012). *Pembentukan Paragraf Bahasa Indonesia*. In Makassar : Badan Penerbit Unm.
- Hanim. (2021). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri 064954 Kota Medan*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)*.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasanah, U. (2018). Media Dan Sumber Belajar Ips Bagi Anak Usia Sd / Mi. *Ijtimaiya*, 2(1), 162–185.
- Heldayani, E., Meilyana, M., & Tanzimah, T. (2022). Pengaruh Media *MYSTERY BOX* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang. *Journal OnTeacher Education*, 4(1), 25–32.
- Moto, M. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muhson. (2021). *Pengaruh Model Talking Stick Berbantu Media MYSTERY BOX Terhadap Hasil Belajar IPA*. 1–66.
- Mulyadi. (2022). 883-Article Text-3788-1-10-20220126. *Mulyadi*, 2(1), 109–114.

- Munirah, Bahri, A. F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas III SD. *Jurnal MATHedunesa*, 2(2), 1–8. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk>
- Shoimin. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. In Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sikdiknas. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum. Jakarta: Sistem Pendidikan Nasional.
- Sofyan, H. (2017). *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*. In Yogyakarta: Uny Press. Uny Press.
- Susanto, D. A., & Rahayu, D. B. (2023). *Reading Comprehension Materi Explanation*. 165–179.
- Tarman. (2019). *Teknik Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Guru Di Sekolah Dasar*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. In Jakarta: Prenada Media Group.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdak
- Wahyuningrum, A. K., & Dwiyanti, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

L

A

M

P

I

R

A

N



LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Bontoa Makassar
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2 (dua)
Tema	: 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema	: 1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Alokasi waktu	: JP

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR PENCAPAIAN

KOMPETENSI IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.	4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.

BAHASA INDONESIA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	3.7.1 Menemukan informasi baru yang terdapat dalam teks.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks.

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Mensyukuri keragaman suku Bangsa sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

<p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>2.4.1 Menunjukkan sikap kerja sama dalam diskusi kelompok.</p>
<p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p>	<p>3.4.1 Mengidentifikasi permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia.</p>
<p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>4.4.1 Menyajikan berbagai bentuk solusi terhadap permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia.</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar peta Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan

kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.

2. Setelah mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia, siswa dapat menyajikan hasil identifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia bersama kelompoknya di depan kelas dengan percaya diri.
3. Dengan membaca teks “Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia”, siswa dapat menemukan informasi baru yang terdapat dalam teks dengan benar.
4. Setelah menemukan informasi dalam teks “Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia”, siswa dapat menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks tersebut secara lengkap.
5. Dengan membaca teks “Keragaman Suku Bangsa di Indonesia”, siswa dapat mengidentifikasi permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia dengan tepat.
6. Setelah mengidentifikasi permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia, siswa dapat menyajikan berbagai bentuk solusi terhadap permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia dengan tanggung jawab.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. IPS

Hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi

wilayah di Indonesia.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : *Problem based learning*

Metode : Tanya jawab, dan ceramah.

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media *MYSTERY BOX*
2. Gambar Peta Indonesia

G. SUMBER BELAJAR

Heny Kusumawati, dkk. (2017). *Buku Siswa Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017) Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Halaman 20 – 28.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam. 2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa menurut	15 menit

	<p>agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah seorang siswa. (<i>Relgius</i>)</p> <p>3. Menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Siswa menyimak penguatan dari guru tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (<i>Nasionalis</i>)</p> <p>4. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>5. Siswa membaca buku selama 10 menit guna menumbuhkan pembiasaan gerakan literasi.</p> <p>6. Memberikan motivasi belajar siswa, dan memberikan apersepsi dengan menanyakan,</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>“Anak-anak, coba perhatikan tas kalian. Apakah tas kalian sama? Sekarang coba perhatikan sepatu yang kalian pakai, apakah sama? Tidak kan? Nah itu semua karena kalian memiliki</i></p>	
--	---	--

	<p><i>kesukaan yang beragam. Sama seperti negeri kita, Indonesia memiliki keragaman yang sangat banyak”</i></p> <p>7. Siswa menyimak penjelasan guru, bahwa hari ini akan mempelajari tema Indahnya Keragaman di Negeriku.</p> <p>8. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat dari aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan yaitu supaya siswa dapat menerima dan saling menghargai perbedaan.</p> <p>9. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>teliti, tanggung jawab,</i> dan <i>percaya diri</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</p>	
Inti	<p>1. Siswa membentuk 5 kelompok, masing-masing terdiri dari 4 – 5 siswa.</p>	245 menit

	<p>2. Siswa mengamati peta kepulauan <i>(Mengamati)</i></p> <p>3. Siswa bertanya jawab dengan guru terkait gambar peta Indonesia: <i>“Anak-anak kalian sudah mengamati peta Indonesia, menurut anak-anak bagaimana keadaan pulau-pulau di Indonesia?”</i></p> <p>Siswa diharapkan menjawab menurut pendapat mereka. <i>(Menanya)</i></p> <p>4. Setelah mengamati gambar peta Indonesia, siswa bersama kelompoknya mendiskusikan LKS yang dibagikan oleh guru. <i>(Mencoba)</i></p> <p>5. Secara bergantian siswa menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas bersama kelompoknya. Kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya atau menanggapi hasil diskusi kelompok yang maju. <i>(Mengomunikasikan)</i></p>	
--	---	--

	<p>6. Siswa bersama kelompoknya membaca teks “Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia”. (<i>Mengamati</i>)</p> <p>7. Siswa menemukan informasi baru yang diperoleh dari teks bacaan “Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia” dan menuliskannya pada LKS.</p> <p>Menghargai</p> <p>8. Masing-masing kelompok diberi “Kartu Keyakinan” dan menatanya di meja.</p> <p>9. Perwakilan kelompok maju ke depan untuk memilih permasalahan pada “Kartu Keyakinan” yang mereka pilih.</p> <p>10. Siswa memperhatikan petunjuk yang ada dalam LKS.</p> <p>Menegaskan dan Mengkomunikasikan</p> <p>11. Siswa mengamati gambar dan membaca keterangan yang ada pada gambar.</p> <p>12. Siswa mendiskusikan gambar dan bacaannya dengan teman sekelompoknya.</p> <p>Mempertimbangkan Alternatif</p>	
--	--	--

	<p>13. Siswa mencoba mencari beberapa alternatif untuk memecahkan permasalahan yang ada di gambar.</p> <p>Mempertimbangkan Resiko</p>	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>14. Siswa mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang akan terjadi ketika memutuskan untuk memilih solusi tersebut.</p> <p>Memilih Secara Bebas</p> <p>15. Siswa memilih secara bebas solusi yang akan di ambil ketika sudah menemukan beberapa pilihan dan mempertimbangkan segala kemungkinan yang bisa terjadi.</p> <p>Berbuat</p> <p>16. Hasil diskusi ditulis pada kartu keyakinan</p>	

	<p>yang telah disediakan.</p> <p>17. Kelompok mengumpulkan tulisannya.</p> <p>Berbuat secara konsekuen, dengan sebuah pola</p> <p>18. Setiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.</p> <p>19. Setiap kelompok menyampaikan alasan atau dasar pemikirannya mengapa mengambil solusi tersebut.</p> <p>20. Guru memberikan penghargaan berupa pujian sebagai motivasi.</p>	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman hasil pembelajaran selama satu hari. 3. Guru melakukan penilaian hasil belajar. 	<p>20 menit</p>

	<p>4. Guru memberikan kegiatan tindak lanjut berupa tugas rumah yaitu berdiskusi dengan orang tua tentang suku bangsa di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>6. Menyanyikan lagu Daerah.</p> <p>7. Kelas ditutup dengan doa bersama. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran.</p>	
--	--	--

A. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik penilaian

- a. Penilaian Sikap : observasi
- b. Penilaian Pengetahuan : tes tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : unjuk kerja

2. Instrumen penilaian

- a. Penilaian Sikap : lembar observasi
- b. Penilaian Pengetahuan : soal evaluasi
- c. Penilaian Keterampilan : rubrik dan lembar penilaian

Makassar,...2024

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 5

LAMPIRAN – LAMPIRAN

- 
1. Materi Pembelajaran
 2. Lembar Kerja Siswa
 3. Media Pembelajaran
 4. Instrumen Penilaian

Lampiran 2**MATERI PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Bontoa Makassar
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2 (dua)
Tema	: 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema	: 1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Alokasi waktu	: 8jp

**Faktor Penyebab Keragaman****Masyarakat Indonesia**

Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia. Beberapa faktor yang dimaksud seperti berikut.

1. Letak Strategis Wilayah Indonesia

Letak Indonesia sangat strategis, yaitu berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengahnya lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia. Mereka membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

2. Kondisi Negara Kepulauan

Keadaan geografi Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 13.466 pulau (berdasarkan data dari pulau di Indonesia menyebabkan penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa. Tiap- tiap suku bangsa memiliki budaya sendiri. Oleh karena itu, di Indonesia ada banyak suku bangsa dengan budaya yang berbeda-beda.

3. Perbedaan Kondisi Alam

Negara Indonesia sangat luas dan terdiri atas 13.466 pulau. Tiap-tiap pulau dibatasi oleh lautan. Selain itu, Indonesia merupakan

negara vulkanis dengan banyak pegunungan, baik gunung berapi maupun bukan gunung berapi. Keadaan alam Indonesia tersebut memengaruhi keanekaragaman masyarakatnya. Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.

4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Kemajuan dan keterbatasan sarana transportasi dan komunikasi dapat memengaruhi perbedaan masyarakat Indonesia. Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Masyarakat perkotaan relatif mudah menerima orang asing atau budaya lain. Sebaliknya, masyarakat pedalaman sebagian besar sulit menerima sesuatu yang baru. Mereka tetap bertahan pada budaya sendiri dan sulit menerima budaya luar.



Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Suku bangsa termasuk bagian dari keragaman bangsa Indonesia.

Ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah Kepulauan Indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi yang terbesar di dunia. Suku bangsa Indonesia tersebar di seluruh wilayah Indonesia, baik di pulau besar maupun pulau kecil. Berikut daftar suku bangsa di seluruh provinsi yang ada di Indonesia.



No.	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Aceh	Aceh, Alas, Gayo, Gayo Lut, Gayo Luwes, Singkil, Simeulue, Aneuk Jame, Tamiang, dan Kluet.
2.	Sumatra Utara	Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Simalungun, Batak Toba, Ulu, dan Nias.
3.	Sumatra Barat	Mentawai, Minangkabau, Guci, Jambak, Piliang, Caniago, Tanjung, Sikum Bang, dan Koto.
4.	Jambi	Anak Dalam, Jambi, Kerinci, Melayu, Bajau, Batin, Kubu, dan Penghulu.
5.	Riau	Akit, Melayu Riau, Rawa, Hutan, Sakai, Bonai, Laut, dan Talang Mamak.
6.	Kepulauan Riau	Melayu, Laut, dan Batak.
7.	Sumatra Selatan	Gumai, Kayu Agung, Kubu, Pasemah, Palembang, Ranau Kisan, Komering, Ogan, Lematang, Lintang, Semendo, dan Rejang.
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Bangka, Belitung, Lom, Sawang, Sekak, Pangkal Pinang, Melayu, dan Toboali.
9.	Bengkulu	Enggano, Kaur, Lembak, Muko-Muko, Semendo, Serawai, Melayu, Sekah, Rejang, dan Lebong.
10.	Lampung	Abung, Krui, Melayu, Lampung, Rawas, Semendo, dan Pasemah.
11.	Banten	Baduy, Sunda, dan Banten.
12.	DKI Jakarta	Betawi.
13.	Jawa Barat	Cirebon dan Sunda.
14.	DI Yogyakarta	Jawa.
15.	Jawa Tengah	Jawa dan Samin.
16.	Jawa Timur	Jawa, Bawean, Madura, Tengger, dan Osing.
17.	Bali	Bali Aga dan Bali Majapahit.
18.	Nusa Tenggara Barat	Sumbawa, Bima, Dompu, Donggo, Mandar, Bali, dan Sasak.
19.	Nusa Tenggara Timur	Alor, Rote, Timor, Sabu, Helong, Sumba, Dawan, Belu, dan Flores.
20.	Kalimantan Utara	Tidung, Bulungan, Banjar, dan Dayak.
21.	Kalimantan Barat	Dayak (Bidayuh, Desa, Iban, Kanayatan, Kantuk, Limbai, Mali, Mualang, Sambas, Murut, Ngaju, Punan, Ot Danum, dan Kayan).

No.	Provinsi	Suku Bangsa
22.	Kalimantan Tengah	Dayak (Bara Dia, Bawa, Dusun, Lawangan, Maayan, Ot Danum, Punan, Siang Murung, Ngaju, Maanyan, Dusun, Lawangan, Bukupao, dan Ot Dusun).
23.	Kalimantan Timur	Dayak (Bulungan, Tidung, Kenyah Berusu, Abai, Kayan, Bajau Berau, Kutai, dan Pasir).
24.	Kalimantan Selatan	Dayak (Banjar, Bakumpai, Bukit, Pitap, Orang Barangas, Banjar Hulu, dan Banjar Kuala).
25.	Sulawesi Utara	Sangir, Talaud, Minahasa, Bolaang Mongondow, dan Bantik.
26.	Sulawesi Tengah	Kailili, Pamona, Mori, Balatar, Wana, Ampana, Balantak, Bungku, Buol, Dampelas, Dondo, Kulawi, Lore, dan Banggai.
27.	Gorontalo	Gorontalo, Suwawa, Atinggola, Mongondow, dan Bajo Manado.
28.	Sulawesi Tenggara	Laki, Malio, Muna, Kulisusu Moranene, Wolio, Wononii, dan Buton.
29.	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja, Bentong, Duri, Konjo Pegunungan, Konjo Pesisir, dan Mandar.
30.	Sulawesi Barat	Mandar, Mamuju, Pattae, Tosumunya, dan Mamasa.
31.	Maluku	Ambon, Aru, Ternate, Tidore, Furu-furu, Alifuru, Togutil, Rana, Banda, Buru, dan Tanibar.
32.	Maluku Utara	Seram, Banda, Buru, Furur, Aru, Bacan, Gane, Kadai, Kau, dan Loloda.
33.	Papua	Arfak, Mandacan, Bauzi, Biak Muyu, Ekagi, Fak-Fak, Asmat, Kaure, Tobati, Dera, dan Dani.
34.	Papua Barat	Doteri, Kuri, Simuri, Iraputu, Sebyar, Onim, Atam, Atori, Ayamuru, Ayfat, Baham, Kambrau, Karas, Karon, Koiwai, dan Biak.

Lampiran 3

LEMBAR KERJA SISWA

Satuan Pendidikan : SD Negeri Bontoa Makassar Kelas /


Semester : V (Lima) / 2 (dua)

Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema : 1. Keragaman Suku Bangsa dan
Agama di Negeriku

Pembelajaran ke : 3

Alokasi waktu : 8 x 35 menit



Ayo Mengamati**Petunjuk Kegiatan 1:**

1. Amati gambar peta di bawah ini



2. Diskusikan hal berikut bersama kelompokmu!

1. Di pulau mana kalian tinggal?
2. Banyak atau sedikitkah pulau-pulau di Indonesia?
3. Menurut kamu, bagaimana jarak dari pulau satu ke pulau yang lain? jauh atau dekat?
4. Bagaimana kondisi alam setiap daerah di Indonesia?

Samakah kondisi penduduk di seluruh wilayah Indonesia? Mengapa?





Kamu sudah mengamati peta dan berdiskusi
bersama kelompokmu. Sekarang tuliskan hasilnya
pada kotak berikut 😊

A large, semi-transparent watermark of the Universitas Muhammadiyah Makassar logo is centered on the page. The logo is a shield-shaped emblem with a sunburst in the center, Arabic calligraphy, and the text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' around the perimeter.

A writing area consisting of a dashed blue border containing ten horizontal lines. Four blue flower icons are placed at the corners of the dashed border.

Bacakan hasil tulisanmu di depan kelas !



Selamat



Ayo Berdiskusi

Petunjuk Kegiatan 2 :

1. Cari informasi tentang topik tersebut pada teks bacaan "Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia".
2. Tuliskan temuanmu pada kolom di bawah ini!



A writing template consisting of a dashed blue rectangular border. Inside the border, there are ten horizontal lines for writing. The corners of the border are decorated with blue and yellow flower icons. The large blue shield-shaped logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is centered over the writing lines.

Selamat



Lampiran 4

INSTRUMEN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SD

Negeri Bontoa Makassar Kelas

/ Semester : IV

(empat) / 2 (dua)

Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema : 1. Keragaman Suku

Bangsa dan Agama di

Negeriku

Alokasi waktu : 8JP

1. Penilaian Sikap

a. Rubrik / indikator sikap

Kriteria	Skor			
	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Percaya diri	Berani tampil di depan kelas tanpa ragu-ragu.	Berani tampil di depan kelas dengan ragu-	Berani tampil di depan kelas dengan	Belum berani tampil di depan kelas

		ragu.	didampingi guru.	
Teliti	Selalu mengerjakan sesuatu sesuai dengan aturan atau kaidah yang berlaku.	Sebagian besar dikerjakan sesuai dengan aturan atau kaidah yang berlaku.	Sebagian kecil dikerjakan sesuai dengan aturan atau kaidah yang berlaku.	Belum dapat mengerjakan sesuatu sesuai dengan aturan atau kaidah yang berlaku.
Tanggung Jawab	Selalu mengerjakan tugas saat berdiskusi maupun permainan dengan baik/ maksimal.	Mengerjakan tugas saat diskusi maupun permainan dengan baik tetapi kurang maksimal.	Mengerjakan tugas saat diskusi maupun permainan namun kurang baik dan maksimal.	Tidak bertanggung jawab terhadap semua tugas.

b. Format penilaian sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama	Aspek yang Diamati												Jumlah skor	Predikat
		Percaya Diri				Teliti				Tanggung jawab					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1															
2															
3															
...	dst														

a. Pedoman penskoran

A (sangat baik) = 10 – 12

B (baik) = 7 – 9

C (cukup) = 4 – 6

D (perlu bimbingan) = 1 – 3

2. Penilaian IPS

Mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dan menyajikan melalui kegiatan presentasi.

Kriteria / Aspek	Skor			
	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kesesuaian isi	Dapat mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.	Dapat mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia namun terdapat 1 - 2 kesalahan.	Dapat mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia 3 - 4 kesalahan.	Belum dapat mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.
Keaktifan dalam mengemukakan	Menunjukkan antusiasme dan selalu aktif mengemukakan	Menunjukkan antusiasme dan kadang tidak aktif dalam	Kurang antusias dan kurang aktif dalam	Tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan

pendapat	pendapat dari awal hingga akhir diskusi.	mengemukakan pendapat.	mengemukakan pendapat.	diskusi.
Keterampilan berbicara dalam berdiskusi	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak mengumam, dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, mengumam, dan tidak dapat dimengerti.
Keterampilan berbicara saat presentasi	Seluruh kalimat dibacakan dengan lancar	Sebagian besar kalimat dibacakan dengan lancar	Sebagian kecil kalimat dibacakan dengan lancar	Belum dapat membacakan kalimat dengan lancar

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama	Aspek yang dinilai																Jml skor	Predikat
		Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3				Aspek 4					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																			
2																			
3																			
...	dst																		

Pedoman Penskoran

Skor yang didapat

Penilaian (penskoran) : _____ x 100

Skor maksimal

Skor maksimal : 16

14

Contoh : _____ x 100 = 87.5

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)



LAMPIRAN 5**Soal Penilaian *Pretest* dan *Posttest***

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

1. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku bangsa di Indonesia?
 - a. Hanya terdiri dari satu suku bangsa.
 - b. Keanekaragaman suku bangsa yang beragam.
 - c. Tidak ada keberagaman suku bangsa.
 - d. Hanya terdiri dari dua suku bangsa.
2. Mana di antara berikut yang bukan merupakan contoh suku bangsa di Indonesia?
 - a. Jawa
 - b. Bali
 - c. Jakarta
 - d. Aceh
3. Apa yang dimaksud dengan kebudayaan suatu suku bangsa?
 - a. Bahasa yang digunakan oleh suku tersebut.
 - b. Pakaian adat yang dikenakan oleh suku tersebut.
 - c. Nilai, norma, dan tradisi yang dimiliki oleh suku tersebut.
 - d. Tempat tinggal suku tersebut.
4. Upacara adat Tari Kecak merupakan bagian dari kebudayaan suku bangsa
 - a. Jawa

- b. Bali
 - c. Sumatra
 - d. Kalimantan
5. Apa yang dapat kita pelajari dari keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?
- a. Menilai suku bangsa lain lebih rendah.
 - b. Menghargai dan memahami keanekaragaman budaya.
 - c. Menolak keberagaman budaya.
 - d. Mengabaikan budaya daerah.

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan seksama!

1. Apa yang dimaksud dengan beragam suku bangsa di Indonesia? Berikan contoh dari beberapa suku bangsa yang ada di Indonesia!
2. Mengapa penting bagi kita untuk tahu tentang berbagai budaya di Indonesia? Jelaskan dengan cara yang sederhana!
3. Sebutkan satu contoh kebudayaan suku bangsa di Indonesia beserta penjelasannya!
4. Bagaimana orang-orang dari suku bangsa yang berbeda bisa berbeda dalam cara mereka berpakaian atau cara mereka merayakan hari besar? Berikan contoh jika kamu bisa!
5. Apa yang kamu pelajari tentang kebudayaan suku bangsa dan keanekaragaman budaya di sekolahmu? Apa yang menurutmu yang dapat

kita lakukan untuk merayakan dan memahami keberagaman budaya di Indonesia?

Pedoman Penilaian Pilihan Ganda

Nomor soal	Skor
1.	10
2.	10
3.	10
4.	10
5.	10

Pedoman Penilaian Essy

Kriteria Penilaian	Skor Maksimal
1. Klaritas dan Kecukupan Jawaban	10
2. Keterkaitan Jawaban dengan Materi	10
3. Kedalaman dan Kualitas Analisis	10
4. Kemampuan Memberikan Contoh atau Ilustrasi	10
5. Kemampuan Memberikan Argumen dan Justifikasi	10

LAMPIRAN 6

OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *MYSTERY BOX* PADA PEMBELAJARAN IPS

Petunjuk pengisian untuk mengisi tabel dengan menggunakan skala Likert:

1. **SS (Sangat Setuju):** Pilih opsi ini jika Anda sangat setuju atau sepenuhnya setuju dengan pernyataan yang diberikan. Ini menunjukkan bahwa Anda sangat merasakan atau mengalami hal yang dijelaskan dalam pernyataan.
2. **S (Setuju):** Pilih opsi ini jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut, meskipun mungkin tidak sekuat atau seintens SS. Ini menunjukkan bahwa Anda merasakan atau mengalami hal yang dijelaskan dalam pernyataan, tetapi dengan tingkat kepercayaan atau keyakinan yang sedikit lebih rendah.
3. **KS (Kurang Setuju):** Pilih opsi ini jika Anda merasa kurang setuju dengan pernyataan tersebut. Ini menunjukkan bahwa Anda tidak sepenuhnya merasakan atau mengalami hal yang dijelaskan dalam pernyataan, atau mungkin memiliki pendapat yang berbeda.
4. **TS (Tidak Setuju):** Pilih opsi ini jika Anda tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Ini menunjukkan bahwa Anda merasa tidak merasakan atau mengalami hal yang dijelaskan dalam pernyataan, atau mungkin memiliki pendapat yang bertentangan.

5. **STS (Sangat Tidak Setuju):** Pilih opsi ini jika Anda sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Ini menunjukkan bahwa Anda sama sekali tidak merasakan atau mengalami hal yang dijelaskan dalam pernyataan, dan mungkin memiliki pendapat yang bertentangan secara kuat.

No.	Pernyataan Observasi	SS	S	KS	TD	STS
1	Saya merasa penggunaan <i>MYSTERY BOX</i> dalam pembelajaran IPS hari ini sangat menarik.					
2	Saya merasa sangat tertarik dengan kegiatan menggunakan <i>MYSTERY BOX</i> .					
3	Penggunaan <i>MYSTERY BOX</i> membuat saya lebih termotivasi dalam pembelajaran IPS.					
4	Ketika saya pertama kali melihat isi <i>MYSTERY BOX</i> , saya merasa penasaran.					
5	Penggunaan <i>MYSTERY BOX</i> membantu saya memahami materi IPS yang sedang dipelajari.					
6	Isi <i>MYSTERY BOX</i> memberikan informasi tambahan yang menarik dan bermanfaat bagi saya.					
7	Kegiatan menggunakan <i>MYSTERY BOX</i> membuat saya berpikir lebih kreatif tentang materi IPS.					
8	Saya ingin menggunakan <i>MYSTERY BOX</i> lagi dalam pembelajaran IPS di masa depan.					
9	Penggunaan <i>MYSTERY BOX</i> membuat saya lebih bersemangat untuk belajar IPS.					

No.	Pernyataan Observasi	SS	S	KS	TD	STS
10	Saya merasa lebih percaya diri dalam memahami dan menjawab pertanyaan tentang materi IPS.					

Tolong diisi dengan jawaban siswa menggunakan skala Likert:

- SS: Sangat Setuju
- S: Setuju
- KS: Kurang Setuju
- TD: Tidak Setuju
- STS: Sangat Tidak Setuju



LAMPIRAN 7

**Angket Sikap Siswa terhadap Pembelajaran dengan Menggunakan Media
MYSTERY BOX pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan
Budaya di Indonesia**

Nama Responden:

Kelas:

Tanggal:

Petunjuk:

Mohon berikan tanggapan Anda dengan mengisi kotak yang sesuai dengan pernyataan di bawah ini menggunakan skala Likert, di mana:

- SS: Sangat Setuju
- S: Setuju
- KS: Kurang Setuju
- TD: Tidak Setuju
- STS: Sangat Tidak Setuju



No.	Pernyataan	SS	S	KS	TD	STS
1	Saya merasa tertarik untuk belajar tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.					
2	Saya merasa pembelajaran IPS menjadi lebih menarik ketika menggunakan media <i>MYSTERY BOX</i> .					
3	Penggunaan <i>MYSTERY BOX</i> membantu saya lebih memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.					
4	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia saat menggunakan <i>MYSTERY BOX</i> .					
5	Saya suka berpartisipasi dalam kegiatan menggunakan <i>MYSTERY BOX</i> dalam pembelajaran IPS.					
6	Saya merasa lebih percaya diri dalam berbicara atau berdiskusi tentang keragaman suku bangsa dan budaya setelah menggunakan <i>MYSTERY BOX</i> .					
7	Kegiatan menggunakan <i>MYSTERY BOX</i> membantu saya memahami bahwa setiap suku bangsa di Indonesia memiliki kekayaan budaya yang berbeda-beda.					
8	Saya ingin lebih banyak menggunakan media <i>MYSTERY BOX</i> dalam pembelajaran IPS di masa depan.					
9	Pembelajaran dengan menggunakan <i>MYSTERY BOX</i> membuat saya lebih menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.					

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TD	STS
10	Saya merasa senang dan antusias untuk belajar lebih banyak tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia setelah menggunakan <i>MYSTERY BOX</i> .					



LAMPIRAN 8

Nilai *Pretest* dan *Posttest* Pembelajaran IPS

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AAF	80	100
2	A	45	95
3	BS	60	70
4	J	35	85
5	M	45	95
6	MP	75	90
7	NDP	75	85
8	NH	30	80
9	RA	55	90
10	ZA	30	90
11	AAF	80	90
12	A	45	95
13	BS	60	70
14	J	35	85
15	M	45	95

16	MP	75	90
17	NDP	75	85
18	NH	30	80
19	RA	55	90
20	ZA	30	90
21	AAF	80	100
22	NH	30	80

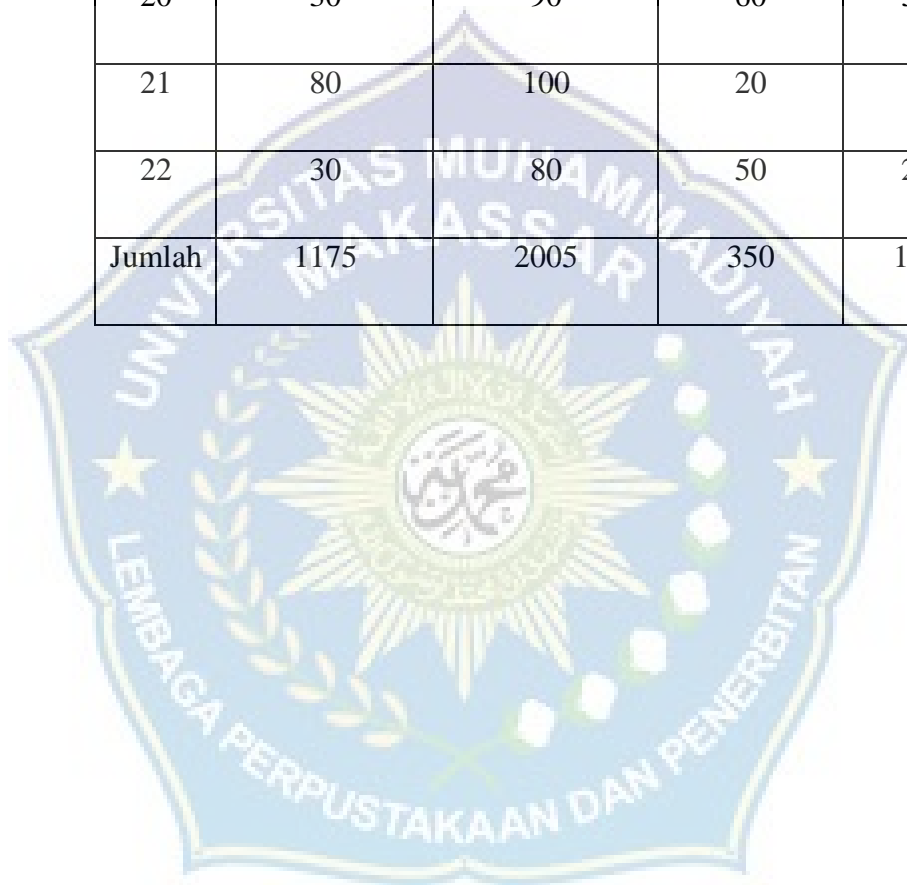


Lampiran 9

Analisis Skor *Pretest* dan*Posttest*

No	X1 <i>Pretest</i>	X2 <i>Posttest</i>	d= X2-X1	d ²
1	80	100	20	400
2	45	95	50	2.500
3	60	70	10	100
4	35	85	50	2.500
5	45	95	50	2.500
6	75	90	15	225
7	75	85	10	100
8	30	80	50	2.500
9	55	90	35	1.225
10	30	90	60	3.600
11	80	100	20	400
12	45	95	50	2.500
13	60	70	10	100
14	35	85	50	2.500
15	45	95	50	2.500

16	75	90	15	225
17	75	85	10	100
18	30	80	50	2.500
19	55	90	35	1.225
20	30	90	60	3.600
21	80	100	20	400
22	30	80	50	2.500
Jumlah	1175	2005	350	15.650



Lampiran 10

Tabel T

df	Pr 0.50	0.25 0.20	0.10 0.10	0.05 0.050	0.025 0.02	0.01 0.010	0.005 0.002	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884	
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681	
10	0.69961	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33678	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68815	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73408	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500	
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47286	2.77088	3.42103	
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816	
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624	
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518	
31	0.68249	1.30948	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490	
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531	
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73326	3.35634	
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793	
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005	
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262	
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563	
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903	
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279	
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688	

LAMPIRAN 11

Lembar Jawaban Pretest Siswa

Soal Penilaian Pretest Nama : RSYIFAH . HANAPING

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

1. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku bangsa di Indonesia?
 - a. Hanya terdiri dari satu suku bangsa.
 - b. Keanekaragaman suku bangsa yang beragam.
 - c. Tidak ada keberagaman suku bangsa.
 - d. Hanya terdiri dari dua suku bangsa.
2. Mana di antara berikut yang bukan merupakan contoh suku bangsa di Indonesia?
 - a. Jawa
 - b. Bali
 - c. Jakarta
 - d. Aceh
3. Apa yang dimaksud dengan kebudayaan suatu suku bangsa?
 - a. Bahasa yang digunakan oleh suku tersebut.
 - b. Pakaian adat yang dikenakan oleh suku tersebut.
 - c. Nilai, norma, dan tradisi yang dimiliki oleh suku tersebut.
 - d. Tempat tinggal suku tersebut.
4. Upacara adat Tari Kecak merupakan bagian dari kebudayaan suku bangsa
 - a. Jawa
 - b. Bali
 - c. Sumatra
 - d. Kalimantan
5. Apa yang dapat kita pelajari dari keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?
 - a. Menilai suku bangsa lain lebih rendah.
 - b. Menghargai dan memahami keanekaragaman budaya.
 - c. Menolak keberagaman budaya.
 - d. Mengabaikan budaya daerah.

51

Soal Penilaian Pretest

Nama : MUH. Fajar

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

1. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku bangsa di Indonesia?
 - a. Hanya terdiri dari satu suku bangsa.
 - b. Keanekaragaman suku bangsa yang beragam. ✓
 - c. Tidak ada keberagaman suku bangsa.
 - d. Hanya terdiri dari dua suku bangsa.
2. Mana di antara berikut yang bukan merupakan contoh suku bangsa di Indonesia?
 - a. Jawa
 - b. Bali
 - c. Jakarta ✓
 - d. Aceh
3. Apa yang dimaksud dengan kebudayaan suatu suku bangsa?
 - a. Bahasa yang digunakan oleh suku tersebut.
 - b. Pakaian adat yang dikenakan oleh suku tersebut.
 - c. Nilai, norma, dan tradisi yang dimiliki oleh suku tersebut. ✓
 - d. Tempat tinggal suku tersebut.
4. Upacara adat Tari Kecak merupakan bagian dari kebudayaan suku bangsa
 - a. Jawa
 - b. Bali
 - c. Sumatra ✗
 - d. Kalimantan
5. Apa yang dapat kita pelajari dari keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?
 - a. Menilai suku bangsa lain lebih rendah.
 - b. Menghargai dan memahami keanekaragaman budaya. ✓
 - c. Menolak keberagaman budaya.
 - d. Mengabaikan budaya daerah.

55

Lembar Jawaban Posttest

SOAL POSTTEST

Nama: *Risyiah Hanu Pinq*

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

1. Apa yang dapat kita pelajari dari keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?
 - a. Menilai suku bangsa lain lebih rendah.
 - b. Menghargai dan memahami keanekaragaman budaya.
 - c. Menolak keberagaman budaya.
 - d. Mengabaikan budaya daerah.
2. Apa yang dimaksud dengan kebudayaan suatu suku bangsa?
 - a. Bahasa yang digunakan oleh suku tersebut.
 - b. Pakaian adat yang dikenakan oleh suku tersebut.
 - c. Nilai, norma, dan tradisi yang dimiliki oleh suku tersebut.
 - d. Tempat tinggal suku tersebut.
3. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku bangsa di Indonesia?
 - a. Hanya terdiri dari satu suku bangsa.
 - b. Keanekaragaman suku bangsa yang beragam.
 - c. Tidak ada keberagaman suku bangsa.
 - d. Hanya terdiri dari dua suku bangsa.
4. Upacara adat Tari Kecak merupakan bagian dari kebudayaan suku bangsa.
 - a. Jawa
 - b. Bali
 - c. Sumatra
 - d. Kalimantan
5. Mana di antara berikut yang bukan merupakan contoh suku bangsa di Indonesia?
 - a. Jawa
 - b. Bali
 - c. Jakarta
 - d. Aceh

Sp

SOAL POSTTEST

Nama: *M.H. Fejer*

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

1. Apa yang dapat kita pelajari dari keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?
 - a. Menilai suku bangsa lain lebih rendah.
 - b. Menghargai dan memahami keanekaragaman budaya.
 - c. Menolak keberagaman budaya.
 - d. Mengabaikan budaya daerah.
2. Apa yang dimaksud dengan kebudayaan suatu suku bangsa?
 - a. Bahasa yang digunakan oleh suku tersebut.
 - b. Pakaian adat yang dikenakan oleh suku tersebut.
 - c. Nilai, norma, dan tradisi yang dimiliki oleh suku tersebut.
 - d. Tempat tinggal suku tersebut.
3. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku bangsa di Indonesia?
 - a. Hanya terdiri dari satu suku bangsa.
 - b. Keanekaragaman suku bangsa yang beragam.
 - c. Tidak ada keberagaman suku bangsa.
 - d. Hanya terdiri dari dua suku bangsa.
4. Upacara adat Tari Kecak merupakan bagian dari kebudayaan suku bangsa
 - a. Jawa
 - b. Bali
 - c. Sumatra
 - d. Kalimantan
5. Mana di antara berikut yang bukan merupakan contoh suku bangsa di Indonesia?
 - a. Jawa
 - b. Bali
 - c. Jakarta
 - d. Aceh

85

LAMPIRAN 13

DOKUMENTASI



Gambar Lokasi Sekolah



Gambar Aktivitas di Kelas

Lampiran 14

Surat Izin Penelitian Dari Kampus



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4453/05/C.4-VIII/VI/1445/2024

10 June 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

04 Dzulhijjah 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16418/FKIP/A.4-II/V/1445/2024 tanggal 1 Juni 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD YAUMIL ASLAM HALIK

No. Stambuk : 10540 1106420

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 Mystery Box terhadap Hasil Belajar IPS pada Murid Kelas 5 SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 15 Juni 2024 s/d 15 Agustus 2024.

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761

06-24

Lampiran 15

Surat Izin Penelitian Dari BPKND



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 15057/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4453/05/C.4-VIII/VI/1445/2024 tanggal 10 Juni 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: MUHAMMAD YAUMIL ASLAM HALIK
Nomor Pokok	: 105401106420
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Stt Alauddin No 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH MEDIA MYSTERY BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA MURID KELAS 5 SD NEGERI BONTOA KECAMATAN TAMALANREA KOTA MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **10 Juni s/d 10 Juli 2024**

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 10 Juni 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

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

Lampiran 16

Kartu Kontrol Penelitian


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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Muhammad Yaumi aslam hablu NIM: 105401106420

Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA MYSTERY BOX TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS PADA MURID KELAS 5 SD NEGERI BONTOA KECAMATAN
TAMALANREA KOTA MAKASSAR

Tanggal Ujian Proposal : 23 Maret 2024

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	13/06/2024	observasi	
2.	14/06/2024	Pembelajaran IPS, keragaman suku bangsa dan bahasa	
3.	15/06/2024	Pemberian Test Pretest	
4.	19/06/2024	Pembelajaran IPS menggunakan media mystery Box	
5.	20/06/2024	Pembelajaran IPS menggunakan media mystery Box	
6.	24/06/2024	Pemberian Test Posttest	
7.	27/06/2024	Penutup	
8.			
9.			
10.			

... BONTOA 21 Juni 2024

Ketua Prodi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

S. Anisah, S. Pd.
NIP. 19681111289112002

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

Lampiran 17

Kartu Kontrol Bimbingan SKRIPSI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD YAUMIL ASLAM HALIK
 NIM : 105401106420
 Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA MYSTERY BOX TERHADAP
 HASIL BELAJAR IPS PADA MURID KELAS 5 SD
 NEGERI BONTOA KECAMATAN TAMALANREA
 KOTA MAKASSAR..
 Pembimbing : 1. Dr. Idawati, M.Pd.
 2. Dr. Lukman Ismail, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Rabu, 26/6-24	Bab. III diperbaiki dengan analisis yang ada pada Bab. IV. Bab. V. tidak pada hasil penelitian 2. perubahan layout format dan warna	

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juni 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


 Dr. Asem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD YAUMIL ASLAM HALIK
 NIM : 105401106420
 Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA MYSTERY BOX TERHADAP
 HASIL BELAJAR IPS PADA MURID KELAS 5 SD
 NEGERI BONTOA KECAMATAN TAMALANREA
 KOTA MAKASSAR..
 Pembimbing : 1. Dr. Idawati, M.Pd.
 2. Dr. Lukman Ismail, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 2/7-24	Hal & layout untuk di urikan dalam semua	

Catatan:

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

Makassar, Juni 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


 Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD YAUMIL ASLAM HALIK
 NIM : 105401106420
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA MYSTERY BOX TERHADAP
 HASIL BELAJAR IPS PADA MURID KELAS 5 SD
 NEGERI BONTOA KECAMATAN TAMALANREA
 KOTA MAKASSAR.
 Pembimbing : 1. Dr. Idawati, M.Pd.
 2. Dr. Lukman Ismail, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Sabtu, 29/6-24	bab. III bagian pendefinisian untuk dg jenis penelitian	<i>[Signature]</i>
2.		tabel hasil penelitian	<i>[Signature]</i>
3.		perubahan di urai berdasarkan temuan hasil penelitian ditag dg hasil temuan hasil penelitian.	<i>[Signature]</i>

Catatan:

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

Makassar, Juni 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD



[Signature]
 Dr. Altem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD YAUMIL ASLAM HALIK
 NIM : 105401106420
 Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA MYSTERY BOX TERHADAP
 HASIL BELAJAR IPS PADA MURID KELAS 5 SD
 NEGERI BONTOA KECAMATAN TAMALANREA
 KOTA MAKASSAR.
 Pembimbing : 1. Dr. Idawati, M.Pd.
 2. Dr. Lukman Ismail, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
26	17/7/2024	Abstrak	A
28	17/7/2024	Hasil/penelitian	A
29	17/7/2024	Pembahasan	A
		Daftar pustaka	A
17	17/7/2024	Acc.	A

Catatan:

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

Makassar, Juni 2024

Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913

Lampiran 18

Surat Keterangan Bebas Plagiasi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**
Alamat Kantor: Jl.Sultan Alauddin, NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Muhammad Yaumul Aslam Halik
Nim : 105401106420
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	16 %	25 %
3	Bab 3	8 %	10 %
4	Bab 4	3 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 08 Juli 2024
Mengetahui,
Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Mursyid S. Hum, M.I.P.
NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB 1

BAB I muhammad yaumil aslam halik 105401106420

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
2	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	2%
3	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
5	repository.library.uksw.edu Internet Source	1%
6	www.scribd.com Internet Source	1%
7	j-innovative.org Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

BAB II muhammad yaumul aslam halik 105401106420

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.uny.ac.id

Internet Source

8%

2

eprintslib.ummgl.ac.id

Internet Source

4%

3

repository.umsu.ac.id

Internet Source

2%

4

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography



BAB III muhammad yaumil aslam halik 105401106420

ORIGINALITY REPORT

8% SIMILARITY INDEX	8% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	4% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	6%
2	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



BAB 4

B IV muhammad yaumil aslam halik 105401106420

ORIGINALITY REPORT

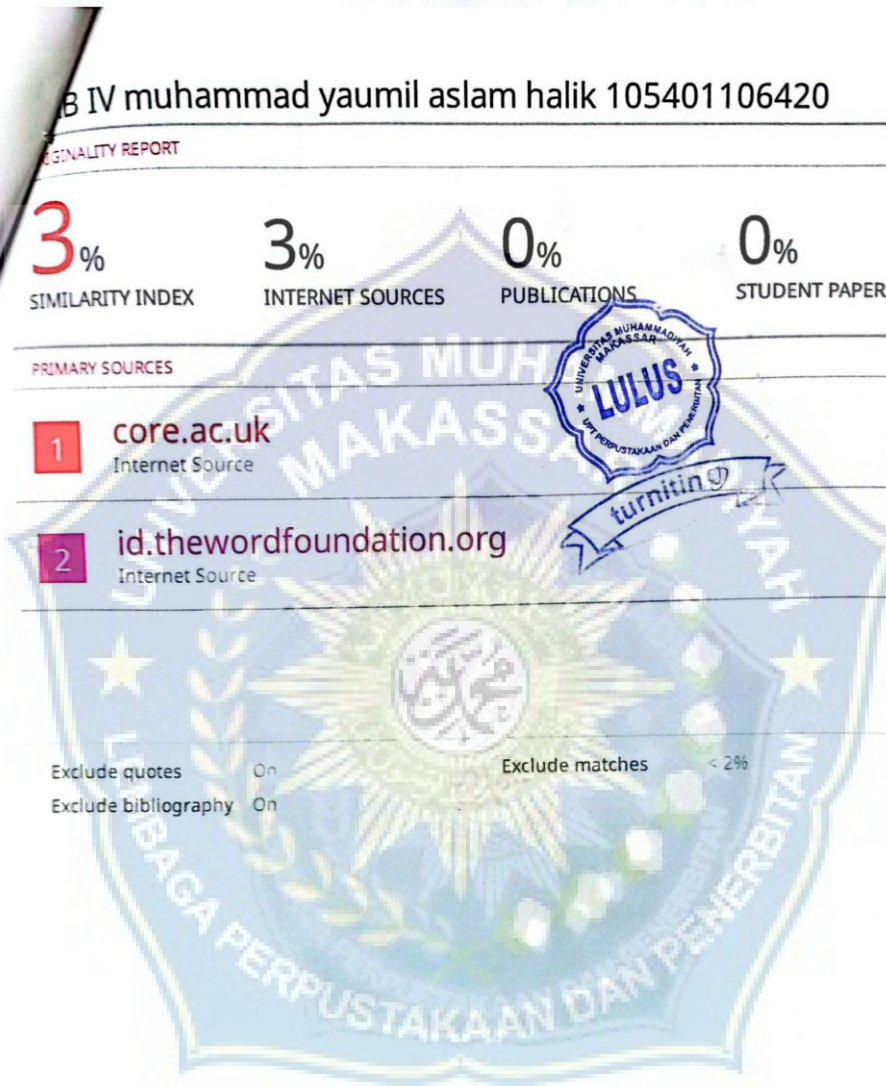
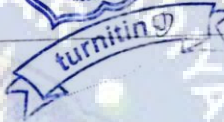
3% SIMILARITY INDEX	3% INTERNET SOURCES	0% PUBLICATIONS	0% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	2%
----------	--------------------------------------	-----------

2	id.thewordfoundation.org Internet Source	2%
----------	--	-----------

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



3 V muhammad yaumil aslam halik 105401106420

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	2%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uksw.edu Internet Source		3%
2	digilib.unila.ac.id Internet Source		3%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On

RIWAYAT HIDUP



Muh Yaumil Aslam H. Dilahirkan di makassar Kecamatan tamalanrea kota makassar pada tanggal 27 maret 2002, dari pasangan Ayahanda h halik dan Ibunda hj kurniati. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2008 di SD negeri bontoa kecamatan tamalanrea kota makassar dan tamat tahun 2014, tamat SMP

Negeri 9 makassar 2017, dan tamat SMA Negeri 15 Makassar 2020. Pada tahun yang sama (2020), penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata Satu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Insya Allah pada tahun 2024 akan menyelesaikan studi sekaligus menyanggah gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Berkat petunjuk dan petolongan Allah SWT, usaha dan disertai doa dan kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “pengaruh media *MYSTERY BOX* terhadap hasil belajar ips pada murid kelas 5 sd negeri bontoa kecamatan tamalanrea kota makassar.