

ABSTRAK

Nirmalasari, 2025. *Pengaruh Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasrah, dan Pembimbing II A. Muafiah Nur.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling dalam pembelajaran IPAS dikelas yang menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) dan dikelas yang tidak menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) serta untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 71 peserta didik atau seluruh peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik total sampling atau sampel jenuh. Instrument yang digunakan adalah instrument tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan *Pre-Test dan Post-Test Control Group Design*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, tingkat hasil belajar IPAS peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) diperoleh 82% dengan kategori tuntas belajar dan diperoleh nilai 18% dengan kategori tidak tuntas belajar. Tingkat hasil belajar IPAS peserta didik pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) diperoleh nilai 22% dengan kategori tuntas belajar dan diperoleh nilai 78% dengan kategori tidak tuntas belajar. Hasil uji hipotesis diperoleh sig 0.000 artinya H_0 ditolak ($0.000 < 0.05$) H_1 diterima karena sig (tailed) $> \alpha$ atau ($0,921 > 0,05$). Sedangkan pada analisis uji T, Sig $> t_{tabel}$ atau ($7.964 > 1.994$). Maka penguji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) terhadap hasil belajar IPAS kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius), Materi Pembelajaran IPAS.