

**EFEKTIVITAS *CONCEPT MAP*
BERBANTUAN MEDIA RAGAM KOTAK MISTERIUS
TERHADAP
HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS MADRASAH IBTIDAIYAH**



TESIS

Disusun dan diajukan kepada Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Penulisan Tesis

**NUR INDRIYATI
NIM: 224120300008**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2024**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Nomor 1434 Tahun 2024

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Nur Indriyati
NIM : 224120300008
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Efektivitas Concept Map Berbantuan Media Ragam Kotak Misterius Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Madrasah Ibtidaiyah

Telah disidangkan pada tanggal **04 Juli 2024** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.

Purwokerto, 10 Juli 2024

Direktur,



Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag.
NIP. 19680816 199403 1 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN TESIS

Nama Peserta Ujian : NUR INDRIYATI
NIM : 24120300008
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Efektivitas *Concept Map* Berbantuan Media Ragam Kotak Misterius terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Hj. Khusnul Khotimah, M.Ag. NIP. 19740310 199803 2 002 Ketua Sidang/ Penguji		5 Juli 2024
2	Dr. Munawir, S.Th.I., M.S.I. NIP. 19780515 200901 1 012 Sekretaris/ Penguji		5 Juli 2024
3	Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd. NIP. 19831110 200604 2 003 Pembimbing/ Penguji		5 Juli 2024
4	Dr. H. Siswadi, M.Ag NIP. 19701010 200003 1 004 Penguji Utama		5 Juli 2024
5	Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd NIP. 19640916 199803 2 001 Penguji Kedua		5 Juli 2024

Purwokerto, Juli 2024
Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. H. Siswadi, M.Ag
NIP. 19701010 200003 1 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

**PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS**

Nama : NUR INDRIYATI

NIM : 224120300008

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Efektivitas *Concept Map* Berbantuan Media Ragam Kotak
Misterius terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada
Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah

Mengetahui
Ketua Program Studi

Pembimbing


Dr. H. Siswadi, M.Ag.
NIP. 19701010 2000031004


Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd.
NIP. 19831110 2006042003

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 19 Juni 2024

Hal : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.

Direktur Pascasarjana

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : NUR INDRIYATI

NIM : 224120300008

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Efektivitas *Concept Map* Berbantuan Media Ragam Kotak Misterius terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis. Demikian nota dinas ini disampaikan. Atas perhatian bapak ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Purwokerto, 19 Juni 2024

Pembimbing



Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd.
NIP. 19831110 2006042003

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul "Efektivitas *Concept Map* Berbantuan Media Ragam Kotak Misterius terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah" seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Purwokerto, 19 Juni 2024

Yang Menyatakan



Nur Indriyati

NIM.224120300008

**EFEKTIVITAS *CONCEPT MAP*
BERBANTUAN MEDIA RAGAM KOTAK MISTERIUS TERHADAP
HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS MADRASAH IBTIDAIYAH**

Oleh

**Nur Indriyati
NIM 224120300008
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

ABSTRAK

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang bertujuan untuk menanamkan dan membiasakan nilai-nilai kehidupan demokratis dan sosial kemasyarakatan melalui berbagai aktivitas kelas. Namun, hasil dan motivasi belajar siswa belum optimal sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang tepat. Maka dilakukan penelitian eksperimen dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan *concept map* berbantuan multimedia interaktif untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang bernama media ragam kotak misterius. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius terhadap hasil dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*. Sampel penelitian adalah kelas VI B sebagai kelas eksperimen dan VI A sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa adalah tes berbentuk uraian, sedangkan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa digunakan angket motivasi.

Uji hipotesis menggunakan uji *Normalized Gain* untuk membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *N-Gain* hasil belajar siswa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 0,72 (72%), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,35 (35%). *N-Gain* motivasi belajar siswa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 0,77 (77%), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,21 (21%). Uji hipotesis menunjukkan bahwa skor *N-Gain* hasil dan motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. **Kesimpulannya**, pembelajaran menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius dinilai efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah.

Kata kunci: Efektifitas, *Concept Map*, Hasil dan Motivasi Belajar

**THE EFFECTIVENESS OF CONCEPT MAPS
ASSISTED BY VARIOUS MYSTERIOUS BOX MEDIA
ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AND MOTIVATION IN
SOCIAL STUDIES
AT MADRASAH IBTIDAIYAH**

By

**Nur Indriyati
NIM 224120300008
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

ABSTRACT

Social Studies (IPS) is one of the mandatory subjects in elementary schools aimed at instilling and habituating the values of democratic and social life through various classroom activities. However, students' learning outcomes and motivation have not been optimal, necessitating the implementation of appropriate learning strategies. Therefore, an experimental study was conducted in social studies using concept maps aided by interactive multimedia to support the achievement of learning objectives, referred to as the "mystery box variety" media. This research aims to determine the effectiveness of concept maps assisted by the mystery box variety media on students' learning outcomes and motivation in sixth-grade social studies at Madrasah Ibtidaiyah.

This research is quantitative with a quasi-experimental design. The sample consisted of class VI B as the experimental group and class VI A as the control group. The instruments used to measure the improvement in students' learning outcomes were essay tests, while a motivation questionnaire was used to measure students' motivation levels.

The hypothesis test used the Normalized Gain (N-Gain) to compare pretest and posttest scores between the experimental and control groups, as well as the motivation scores before and after the treatment. The results showed that the N-Gain of the learning outcomes for the experimental group had an average value of 0.72 (72%), while the control group had an average value of 0.35 (35%). The N-Gain of the motivation scores for the experimental group had an average value of 0.77 (77%), while the control group had an average value of 0.21 (21%). The hypothesis test indicated that the N-Gain scores for both learning outcomes and motivation in the experimental group were higher than those in the control group. In conclusion, learning using concept maps assisted by the mystery box variety media was found to be effective in improving students' learning outcomes and motivation in social studies at Madrasah Ibtidaiyah.

Keywords: Effectiveness, Concept Map, Learning Outcomes, Learning Motivation

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ḥ	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	žal	Ž	za (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	mim	M	'em
ن	nun	N	'en
و	waw	W	W
ه	ha'	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	Muta'addidah
غدة	Ditulis	'iddah

C. Ta marbuthah di akhir kara bila dimatikan tulis h

حكمة	ditulis	hikmah
جزية	ditulis	jizyah

(ketentuan ini tidak diperlukan pada kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali, bila dikehendaki lafal aslinya)

1. Bila diketahui dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	karāmah al-auliyā'
----------------	---------	--------------------

2. Bila ta marbuthah hidup atau dengan harakat, fathah atau kasrah atau dammah ditulis dengan t.

زكاة الفطر	ditulis	Zakāt al-fitr
------------	---------	---------------

D. Vokal Pendek

َ	Fathah	Ditulis	a
ِ	Kasrah	Ditulis	i
ُ	Dammah	Ditulis	u

E. Vokal Panjang

1.	Fathah + alif	Ditulis	ā
	جاهلية	Ditulis	jāhiliyah
2.	Fathah + ya' mati	Ditulis	ā
	تنسى	Ditulis	tansā
3.	Kasrah + ya' mati	Ditulis	ī
	كريم	Ditulis	karīm
4.	Dammah + wawu mati	Ditulis	ū
	فروض	Ditulis	furūd'

F. Vokal Rangkap

1.	fathah + ya' mati	Ditulis	ai
	بينكم	Ditulis	bainakum
2.	fathah + wawu mati	Ditulis	au
	قول	Ditulis	qaul

G. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أنتم	ditulis	a'antum
أعدت	ditulis	U'iddat

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	ditulis	al-Qur'ān
القياس	ditulis	al-Qiyās

2. Bila diikuti *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

السماء	ditulis	as-samā'
الشمس	ditulis	asy-syams

I. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذوى الفروض	ditulis	zawī al-furūd
------------	---------	---------------

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (QS. Al Insyirah: 5).

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ. رَوَاهُ مُسْلِمٌ

Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan jalan ke surga baginya. (HR. Muslim)

Belajar membawa kecerdasan, kecerdasan membutuhkan ketekunan, ketekunan mewujudkan impian (Choirun Anwar)



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga tidak ada kata yang pantas terucap selain kata syukur kepada Allah SWT. Alhamdulillah atas segala ridho-Mu tesis ini dapat terselesaikan. Tesis ini saya persembahkan untuk orang tuaku tercinta yang selalu memberikan doa yang tiada hentinya untuk keberhasilanku.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Tesis ini berjudul "Efektivitas *Concept Map* Berbantuan Media Ragam Kotak Misterius terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah".

Sholawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga rahmat dan syafa'atnya sampai kepada kita. Dengan terselesaikannya tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak baik moril maupun materil, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M. Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto
3. Dr. Atabik, M.Ag., selaku Wakil Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto
4. Dr. H Siswadi, M. Ag., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto
5. Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd., selaku pembimbing tesis yang telah meluangkan waktunya dengan penuh kesabaran memberikan arahan sehingga tesis ini dapat terselesaikan
6. Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd. selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan bimbingan dan arahan
7. Segenap dosen dan staff administrasi Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto
8. Segenap dewan guru MI Darwata Karangasem, Kec. Sampang Kabupaten Cilacap yang selalu memberi dukungan.

1. Bapak Latif Mansur, S.Pd.I., beserta dewan guru MI Darwata Nusajati, Kec. Sampang, Kabupaten Cilacap yang telah memberi ruang dan waktu untuk melaksanakan penelitian.
2. Suamiku tercinta Hartono, S. Kep., Ns., atas motivasi yang selalu diberikan kepadaku sehingga dapat menyelesaikan *study* di Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto dan mendapatkan gelar Magister.
3. Anak-anakku yaitu ‘Azzam Maula Zain dan Haddad Syafiq Abdilah yang selalu memberikan doa yang tulus dan yang selalu menjadi penyemangat hidupku.
4. Keluarga baru, teman seperjuangan Magister PGMI angkatan 2022
5. Semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materiil, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga kebaikan dari semua pihak yang telah membantu, tercatat sebagai amal ibadah dan mendapat balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT. serta dengan adanya tesis ini bisa memberikan manfaat bagi para pembaca.

Purwokerto, 19 Juni 2024

Penulis



Nur Indriyati

NIM. 224120300008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
MOTTO	xii
PERSEMBAHAN	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Efektivitas Pembelajaran	10
B. Konsep dan Peta Konsep (<i>Concept Map</i>)	11
C. Media	17
D. Media Pembelajaran	19
E. Multimedia	21
F. Media Ragam Kotak Misterius	22
G. Hasil Belajar	25
H. Motivasi Belajar	31
I. Pembelajaran IPS	34
J. Telaah Pustaka/ Penelitian yang Relevan	38

K. Hipotesis.....	44
L. Kerangka Berpikir.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Paradigma Penelitian.....	46
B. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	47
C. Desain Eksperimen.....	48
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
E. Populasi dan Sampel.....	49
F. Data dan Sumber Data.....	50
G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
H. Instrumen Penelitian.....	55
I. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Deskripsi Data.....	63
B. Deskripsi Statistik.....	68
C. Hasil Pengujian Hipotesis.....	73
D. Proses Penelitian dan Pembelajaran IPS Menggunakan <i>Concept Map</i> Berbantuan Media Ragam Kotak Misterius.....	82
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	91
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Implikasi.....	98
C. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator Level Kognitif Teori <i>Taksonomi Bloom</i> Revisi	29
Tabel 2 Tabel Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	48
Tabel 3 Distribusi Siswa Kelas VI MI Darwata Nusajati	49
Tabel 4 Kisi-kisi Observasi Proses Pembelajaran IPS	51
Tabel 5 Kisi-kisi Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	52
Tabel 6 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	55
Tabel 7 Validitas Soal	58
Tabel 8 Validitas Angket	58
Tabel 9 Reliabilitas Soal	60
Tabel 10 Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	60
Tabel 11 Kriteria Tingkat <i>N Gain</i>	61
Tabel 12 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N Gain</i>	62
Tabel 13 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	63
Tabel 14 Nilai Statistik Deskriptif Hasil <i>Pretest</i>	68
Tabel 15 Nilai Statistik Deskriptif Hasil <i>Posttest</i>	69
Tabel 16 Nilai Statistik Deskriptif Hasil Angket Motivasi Sebelum Pembelajaran IPS	69
Tabel 17 Nilai Statistik Deskriptif Hasil Angket Motivasi Setelah Pembelajaran IPS	70
Tabel 18 Rekap Data Hasil Pretest dan Motivasi Belajar	71
Tabel 19 Kriteria Motivasi Belajar	72
Tabel 20 Rekap Data Hasil Posttest dan Motivasi Belajar	72
Tabel 21 Hasil <i>N Gain</i> Kelas Eksperimen	73
Tabel 22 Kategori Perolehan Skor <i>N Gain</i> Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	74
Tabel 23 Hasil <i>N Gain</i> Kelas Kontrol	75
Tabel 24 Kategori Perolehan Skor <i>N Gain</i> Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol ...	76
Tabel 25 Skor Rata-rata <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76

Tabel 26 Penafsiran Efektifitas <i>N Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	77
Tabel 27 Hasil <i>N Gain</i> Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 28 Kategori Perolehan Skor <i>N Gain</i> Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 29 Hasil <i>N Gain</i> Motivasi Belajar Kelas Kontrol	79
Tabel 30 Kategori Perolehan Skor <i>N Gain</i> Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	80
Tabel 31 Skor Rata-rata Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah, serta <i>N Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
Tabel 32 Penafsiran Efektifitas <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Piramida Level Kognitif <i>Taksonomi Bloom</i> Revisi	30
Gambar 2 Skema Paradigma Penelitian	47
Gambar 3: Siswa kelas VI A sedang mengerjakan soal <i>pretest</i> dan mengisi angket motivasi belajar	83
Gambar 4: Siswa kelas VI B sedang mengerjakan soal <i>pretest</i> mengisi angket motivasi belajar	83
Gambar 5: Tampilan awal game ragam kotak misterius.....	85
Gambar 6: Siswa mengoperasikan media ragam kotak misterius.....	85
Gambar 7: Papan display dan kartu isi dari kotak misterius.....	86
Gambar 8: Siswa bekerja sama dalam pembuatan <i>concept map</i>	87
Gambar 9: Siswa bekerja sama dalam pembuatan <i>concept map</i>	87
Gambar 10: Contoh hasil <i>concept map</i>	88
Gambar 11: Pemberian <i>reward</i> untuk presentasi terbaik.....	88
Gambar 12: Siswa kelas VI B (kelas eksperimen) sedang mengerjakan soal <i>posttest</i> dan mengisi angket motivasi belajar	89
Gambar 13: Siswa kelas VI A (kelas control) sedang mengerjakan soal <i>posttest</i> dan mengisi angket motivasi belajar.....	90

LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal *Pretest*

Lampiran 2 Soal *Posttest*

Lampiran 3 Angket Motivasi Siswa

Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Penelitian

Lampiran 5 Hasil *Pretest* Siswa

Lampiran 6 Hasil *Posttest* Siswa

Lampiran 7 Hasil Angket Motivasi Siswa

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 9 Output SPSS

Lampiran 10 Foto Kegiatan Siswa



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Seperti yang tertera dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana agar terwujud suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif di mana siswa bisa mengembangkan potensi dirinya supaya mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan di dunia tentunya mengalami perubahan dan kemajuan akibat semakin berkembangnya ilmu dan teknologi, tidak terkecuali Indonesia.

Melalui pendidikan, siswa dapat mencari, mengasah, dan mengembangkan potensi yang telah dimiliki sehingga siswa dapat menghadapi dunia luar serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini sesuai dengan Al Qur'an surat Ar Ra'du ayat 11.

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِمَّنْ أَمَرَ اللَّهُ بِإِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ
مَا يَقُومُ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

“Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”(QS. Ar Ra'du:11)

Meskipun tidak secara langsung menyebutkan pendidikan, ayat ini menekankan pada perubahan dan perbaikan yang harus dimulai dari diri

sendiri. Pendidikan menjadi salah satu cara untuk mencari, mengasah, dan mengembangkan potensi yang dimiliki, sehingga seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya dan menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih baik.

Dalam pendidikan terdapat dua kegiatan utama yaitu belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan salah satu usaha untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman, wawasan, sehingga dengan belajar dapat merubah perilaku dan pola pikir manusia untuk menjadi yang lebih baik. Pembelajaran merupakan kegiatan yang urutannya begitu kompleks yang biasanya dimulai dengan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan dengan isi, dan diakhiri dengan penutup.

Kegiatan pembelajaran tentunya ditemukan di setiap mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada dan harus dipelajari di tingkatan sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial antara lain ekonomi, sejarah, geografi, antropologi, dan sosial budaya. Ilmu pengetahuan sosial ini diperoleh dari fenomena dan realitas sosial yang terjadi di sekitar. Ilmu Pengetahuan Sosial membahas mengenai hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya, di mana manusia dihadapkan dengan berbagai permasalahan yang muncul di kehidupannya.¹

Pembelajaran IPS di madrasah belum maksimal dalam penanaman dan membiasakan nilai-nilai kehidupan demokratis dan sosial kemasyarakatan dengan melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas kelas dan madrasah. Pada umumnya, dalam pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta, dan konsep-konsep yang bersifat hapalan belaka. Inilah

¹ Marifatul Ilmi et al., "Pembelajaran IPS Untuk Melatih Sikap Sosial Anak SD/MI," *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School* 3, no. 1 (June 30, 2022): 26–32, <https://doi.org/10.47400/JIEES.V3I1.50>.

yang dianggap sebagai kelemahan yang menyebabkan “kegagalan” pembelajaran IPS di sekolah/madrasah di Indonesia.²

Metode pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran, namun metode ceramah masih mendominasi sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Metode ceramah kurang memberi kesempatan siswa dalam mengemukakan pendapat, penyerapan pengetahuan kurang, kurang menggali kreativitas, suasana kelas monoton, bertumpu pada satu arah, dan kurang merangsang keaktifan siswa.³ Media yang ada seperti buku siswa dan buku guru dianggap kurang efektif dalam membantu proses pembelajaran. Hal tersebut, salah satu yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa bosan sehingga materi yang diajarkan akan tidak diterima secara sempurna.⁴

Motivasi belajar siswa harus lebih dibangkitkan. Hal ini terlihat masih banyak siswa yang hanya menunggu penjelasan dari guru, bersifat pasif dalam menyelesaikan tugas, dan kurangnya kemandirian saat berdiskusi memecahkan masalah sesuai tema pada materi yang sedang mereka pelajari. Selain itu sebagian siswa kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan dan saat menyampaikan pendapat.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan pada 3 MI di Kecamatan Sampang, Cilacap dan salah satu MI di Kecamatan Kebasen, Banyumas pada tanggal 28-30 Maret 2023 diperoleh informasi tentang permasalahan yang dihadapi guru dan siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil dari wawancara dengan Umi Nurokhmah guru kelas 6 MI Darwata Karangjati 01, menyatakan bahwa mata pelajaran IPS di kelas 6 banyak materi sejarah yang tidak dialami

² Muhammad Kaulan and Karima Dan Ramadhani, “Permasalahan Pembelajaran IPS Dan Strategi Jitu Pemecahannya,” *ITTIHAD* 2, no. 1 (June 30, 2018), <http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/35>.

³ Ridwan Wirabumi, “Metode Pembelajaran Ceramah,” *Annual Conference on Islamic Education and Thought* 1, no. 1 (2020): 105–1013, <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/acieta/article/view/660>.

⁴ Safitri Yosita Ratri, “Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pena Karakter* 4, no. 2 (April 30, 2022), <https://e-journal.hikmahuniversity.ac.id/index.php/jpk/article/view/2>.

langsung oleh anak sehingga tingkat pemahaman kurang. Materi IPS cukup banyak sedangkan waktu belajar hanya 2 JTM (Jam Tatap Muka) per minggu.⁵

Menurut M. Zahrul Anam guru kelas 6 MI Ma'arif NU Kaliwedi 02, dalam wawancara beliau menyatakan bahwa mata pelajaran IPS sangat penting karena mempelajari atau masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Beberapa kendala yang dialami yaitu materi cukup luas, metode pembelajaran kurang bervariasi, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan minat siswa masih kurang.⁶

Melalui lembar observasi yang diisi oleh siswa kelas 6 MI di Kecamatan Sampang dan Kecamatan Kebasen, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran IPS, guru belum maksimal dalam mengaktifkan siswa ketika pembelajaran, memberi stimulus akan rasa ingin tahu yang tinggi, memanfaatkan media pembelajaran, serta minimnya penggunaan multimedia dan teknologi informasi.⁷

Sesuai data nilai murni Ujian Madrasah MI se-Kecamatan Sampang Tahun Pelajaran 2021/2022 didapatkan informasi bahwa nilai rata-rata mata pelajaran IPS yaitu 66,48, sedangkan nilai standar kelulusannya adalah 65. Anak yang memperoleh nilai di atas standar kelulusan hanya 55 dari 98 anak dan baru mencapai 56%. Nilai rata-rata mata pelajaran IPS menduduki peringkat ke-7 dibandingkan mata pelajaran lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPS belum maksimal.⁸

Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal pada materi dan pelajaran tersebut, maka diperlukan inovasi dalam aktivitas mendukung hal tersebut yaitu dengan adanya penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai. Metode pembelajaran sangat berkaitan dengan efektivitas pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan serangkaian

⁵ Umi Nurokhmah, "Wawancara Dengan Guru Kelas 6 MI Darwata Karangjati 01, Sampang, Cilacap Pada Tanggal 28 Maret 2023," n.d.

⁶ M. Zahrul Anam, "Wawancara Dengan Guru Kelas 6 MI Ma'arif Kaliwedi 02, Kebasen, Banyumas Pada Tanggal 30 Maret 2023," n.d.

⁷ Lembar Observasi Siswa, "Lembar Observasi Siswa Diisi Oleh Siswa Kelsa 6 MI Di Kecamatan Sampang Cilacap Dan Kecamatan Kebasen Banyumas Pada Tanggal 28-30 Maret 2023," n.d.

⁸ KKMI Kecamatan Sampang, "Data Nilai Ujian Madrasah Tahun Pelajaran 2021/2022," n.d.

kegiatan belajar dengan cara tertentu sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan metode pembelajaran yang tepat diharapkan siswa dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan berpikir kritis, menciptakan suasana yang kondusif, komunikatif, dan meningkatkan motivasi belajar.⁹

Dalam pembelajaran juga dibutuhkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Guru juga harus memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan aktif dan mengembangkan potensinya.

In accordance with Bray & McClaskey's opinion, by encouraging students to actively engage and empowering them to assume responsibility for their own learning, personalized learning transcends traditional teacher-centric approaches to individualization and differentiation. Consequently, the active involvement of students emerges as a fundamental conceptual aspect of personalized learning and is commonly referred to in literature using the terms choice and voice.¹⁰

Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam memudahkan proses pembelajaran seperti media cetak semisal buku, atau alat peraga yang di dalamnya menyajikan materi pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang diciptakan atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempermudah menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, memusatkan perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹¹

Guru kelas enam pada salah satu madrasah dari tiga madrasah yang diobservasi, yaitu di MI Darwata Nusajati berupaya mengatasi beberapa masalah dalam pembelajaran IPS. Dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, guru berusaha untuk menerapkan suatu pembelajaran inovatif. Salah satunya dengan menggunakan *Concept Map* (Peta Konsep).

⁹ Nur Ahyat, "Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 4, no. 1 (October 7, 2017): 24–31, <https://doi.org/10.30957/edusiana.v4i1.5>.

¹⁰ Christine Mötteli et al., "The Influence of Personalized Learning on the Development of Learning Enjoyment," *International Journal of Educational Research Open* 5 (December 1, 2023): 100271, <https://doi.org/10.1016/J.IJEDRO.2023.100271>.

¹¹ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah, 2nd ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 5.

Penggunaan *Concept Map* (Peta Konsep) dapat menjadi solusi bagaimana menciptakan suatu pembelajaran bermakna pada siswa dalam pembelajaran IPS. Melalui *Concept Map* (Peta Konsep), belajar menjadi bermakna karena pengetahuan atau informasi baru dengan pengetahuan terstruktur yang telah dimiliki siswa menjadi lebih mudah terserap, tidak membuat cepat bosan karena cara penulisan yang efektif, efisien, mudah diingat, dan menghemat tempat, serta siswa lebih bebas berkreasi sehingga hasil belajar meningkat.¹²

Penerapan *Concept Map* (Peta Konsep) dapat mendukung pembelajaran IPS dengan kapasitasnya untuk memvisualisasikan pengetahuan sosial dan memfasilitasi pengorganisasian pengetahuan yang diperoleh dalam berbagai bentuk grafik.

*In accordance with Chang's opinion, a concept map serves as a visual tool for connecting different concepts, while concept mapping empowers learners to distill essential concepts from educational materials in order to recognize significant relationships. Meanwhile, according to Ausubel, concept map encompasses the deliberate and structured integration of fresh knowledge into pre-established frameworks.*¹³

Penulis melakukan penelitian eksperimen dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan *Concept Map* (Peta Konsep) berbantuan multimedia interaktif untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang bernama Media ragam kotak misterius.

Media ragam kotak misterius terdiri dari Ragam dan Kotak Misterius. Ragam adalah akronim dari suara dan gambar (audio visual). Suara dan gambar tersebut terdapat dalam berbagai kotak yang ditampilkan melalui alat multimedia (laptop/notebook/komputer). Harapannya melalui media pembelajaran tersebut, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dan siswa lebih antusias dalam mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Sosial

¹² Khuswatun Khasanah, "Peta Konsep Sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 2 (October 28, 2019): 152–64, <https://doi.org/10.37730/edutraind.v3i2.8>.

¹³ Fan Su and Di Zou, "A Comparative Review of Technology-Assisted and Non-Technology Concept Mapping-Based Language Learning," *International Journal of Educational Research Open* 6 (June 1, 2024): 100319, <https://doi.org/10.1016/J.IJEDRO.2024.100319>.

terutama dalam mengidentifikasi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN.

Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti efektivitas *concept map* berbantuan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas *Concept Map* Berbantuan Media Ragam Kotak Misterius terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah”

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Penelitian ini fokus pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial, Kompetensi Dasar (KD) 3.3. Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN yang mana kompetensi dasar tersebut terdapat pada Kelas VI semester Ganjil di Tema Globalisasi Subtema Globalisasi dan Cinta Tanah Air.

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penulis menetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana tingkat efektivitas *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian yang hendak dicapai, yaitu:

Mengetahui tingkat efektivitas *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius terhadap hasil dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang efektivitas *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius mempunyai beberapa manfaat terutama bagi siswa, guru, sekolah, dan penulis sendiri, yaitu:

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan pemahaman dalam mengidentifikasi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN.

- b. Meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar
- c. Mengenal penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi atau ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan tambahan pengetahuan dan inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang interaktif;
- b. Membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan materi pokokperan Indonesia dalam ASEAN.
- c. Diharapkan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

3. Bagi Madrasah

Sebagai bahan rujukan bagi madrasah dan memberikan masukan untuk meningkatkan pengetahuan dan inovasi bagi para pendidik.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri yaitu memberikan pengetahuan, meningkatkan pemahaman gaya belajar, dan menambah wawasan akan inovasi praktik pembelajaran yang menarik secara terus- menerus.

E. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk karya ilmiah yang terdiri dari lima bab. Bab pertama yaitu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Bab kedua yaitu landasan teori yang meliputi deskripsi konseptual dengan mengulas pengertian efektivitas pembelajaran, konsep dan peta kosep (*concept map*), media pembelajaran, multimedia, media ragam kotak misterius, hasil belajar, motivasi belajar, dan pembelajaran IPS. Dilanjutkan dengan hasil-hasil penelitian yang relevan dan kerangkap berfikir. Bab ketiga yaitu metode penelitian yang berisi paradigma, jenis dan pendekatan penelitian, desain eksperimen, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data. Bab

keempat yaitu deskripsi data, uji persyaratan analisis, uji hipotesis penelitian, dan pembahasan hasil penelitian. Bab kelima yaitu penutup yang berisi simpulan, implikasi, dan saran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Efektivitas Pembelajaran

1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas adalah kesesuaian antara tugas yang dilaksanakan seseorang dengan tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas dapat dikatakan sebagai keadaan yang berpengaruh, adanya kemajuan, suatu keberhasilan, atau perbandingan antara tingkat ketercapaian dengan hasil yang telah direncanakan. Efektivitas harus menggambarkan keseluruhan siklus input, proses, dan output. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah disusun sebelumnya.¹⁴

Efektivitas adalah kesesuaian antara tujuan dan sasaran organisasi dengan cara pengelolaan serta pemanfaatan sumber daya untuk melaksanakan tugas-tugas operasional.¹⁵

Jadi efektivitas yaitu pencapaian keselarasan antara tugas yang dilakukan dengan tujuan yang telah ditetapkan, mencakup keseluruhan siklus dari input, proses, hingga output untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pembelajaran dapat dianggap efektif jika proses pembelajaran berhasil mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

2. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Khanifatul menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu memberikan pemahaman yang baik, memberi kesempatan untuk berkembang, dan memberikan perubahan perilaku pada siswa yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan. Sedangkan menurut Saefudin dan Berdiati pembelajaran yang efektif harus mampu memberikan pengalaman

¹⁴ Sitti Asmah, "Efektivitas Penggunaan Peta Konsep Terhadap Belajar Siswa Kelas VII Ponre Kecamatan Ponre Kabupaten Bone," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 3 (August 23, 2021), <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2306>.

¹⁵ Alfiana Yuliana, "Efektivitas Pemanfaatan Video Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Era Literasi Digital," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 10 (2024): 32–43, <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/petik.v10i1.546>.

baru, membentuk kompetensi, dan mengantarkan siswa ke tujuan yang hendak dicapai secara optimal.¹⁶

Menurut Popi Sopiadin berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif harus diimbangi oleh guru yang memahami terlebih dahulu isi/perangkat kurikulum yang terdiri dari: pedagogik, material, dan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran, penentuan metode dan media yang tepat, dan penetapan teknik evaluasi dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif.¹⁷

Dalam proses pembelajaran harus memperhatikan penggunaan model, metode, strategi, pendekatan, teknik, dan media pembelajaran. Ada lima indikator yang menunjukkan pembelajaran dikatakan efektif, yaitu pengelolaan pembelajaran, proses komunikatif, respon siswa, aktivitas belajar, dan hasil belajar. Semua indikator tersebut saling berkaitan dan dalam kategori minimal baik dengan mencapai 75%.¹⁸

Jadi efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai kemampuan suatu sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan cara yang efektif dan efisien. Dalam konteks pendidikan, efektivitas pembelajaran dapat diukur dengan seberapa banyak siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan seberapa besar perubahan yang terjadi pada pemahaman dan keterampilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

B. Konsep dan Peta Konsep (*Concept Map*)

1. Pengertian Konsep dan Peta Konsep (*Concept Map*)

¹⁶ Resmawan Vemsi Damopolii, Nursiya Bitto, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat," *Journal of Mathematics Education (AJME)* 1, no. 2 (2019): 74–85, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v1i1>.

¹⁷ Dewi Nurpuspitasari et al., "Efektivitas Pembelajaran Ditinjau Dari Supervisi Akademik Kepala Sekolah Dan Budaya Sekolah," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 1 (February 8, 2019): 762–69, <https://doi.org/10.33751/jmp.v7i1.962>.

¹⁸ Bistari Bistari, "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan* 1, no. 2 (April 12, 2018): 13, <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>.

Menurut Dahar, konsep adalah suatu abstraksi suatu kelas objek-objek, kejadian-kejadian, kegiatan-kegiatan, atau hubungan-hubungan yang mempunyai atribut yang sama.¹⁹ Belajar akan bermakna bila konsep diurutkan dari yang paling inklusif ke yang kurang inklusif sampai ke bagian-bagian yang khusus. Hal ini sesuai dengan teori Ausubel tentang belajar bermakna. Belajar bermakna terjadi ketika informasi baru disusun dalam hubungan dengan konsep-konsep yang relevan yang sudah ada dalam pemahaman seseorang.²⁰ Penggunaan *Concept Map* adalah solusi untuk menciptakan belajar yang bermakna.

Jika konsep pemetaan diperkenalkan dalam lingkungan yang memiliki makna, di mana kegiatan yang diatur oleh guru menghasilkan pembelajaran yang bermakna, integrasi konsep pemetaan sebagai sarana pembelajaran yang bermakna akan menjadi lebih baik.²¹

Sesuai pendapat Ducker dan Mayer, belajar bermakna yaitu ketika menghadirkan pengetahuan dan proses-proses kognitif yang siswa butuhkan untuk menyelesaikan masalah. Siswa dapat dikatakan dapat menyelesaikan masalah ketika dapat menggagas cara mencapai tujuan yang belum pernah dia capai hingga mengerti bagaimana cara mengubah keadaan menjadi keadaan yang diinginkan.²²

Peta konsep (*Concept Map*) adalah alat yang digunakan untuk menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dalam bentuk prosisi-prosisi yang dihubungkan oleh kata-kata dalam suatu unit semantik.²³ Bentuk paling sederhana dari peta konsep hanya terdiri dari dua konsep yang dihubungkan dengan kata penhubung hingga membentuk suatu

¹⁹ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Yayat Sri Hayati, IX (Jakarta: Erlangga, 2018).

²⁰ Dahar, 95.

²¹ Alberto J Cañas et al., "Improving Learning and Understanding through Concept Mapping," *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal (KM&EL)* *Knowledge Management & E-Learning* 15, no. 3 (2023): 369–80, <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2023.15.021>.

²² Merlin C. Wittrock Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl, Peter W. Airasian, Paul R. Pintrich, James Raths, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen*, ed. David R. Krathwohl Lorin W. Anderson, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 97.

²³ Dahar, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, 106.

prosisi-prosisi dan saling berkaitan. Setiap konsep tidak memiliki bobot yang sama. Hubungan antara konsep satu dengan yang lain, bagi seseorang itu adalah idiosin-kratik, yang artinya kebermaknaan konsep-konsep itu khas bagi setiap orang, sehingga peta konsep yang di buat setiap orang bisa berbeda-beda.

Pengertian *Concept Map* (Peta Konsep) menurut Novak dan Gowin adalah suatu gambar (visual) yang tersusun atas konsep-konsep yang saling berkaitan yang merupakan hasil dari pemetaan konsep. Pemetaan konsep merupakan proses dalam mengidentifikasi konsep-konsep materi pelajaran, dari materi yang umum, kurang umum, dan ke yang lebih khusus (spesifik).²⁴

Peta konsep merupakan gambar atau diagram yang menunjukkan antara konsep satu dengan konsep lainnya, dari yang bersifat umum ke yang khusus. Melalui peta konsep siswa akan lebih mudah memahami materi dan mengembangkan kreativitas.²⁵

2. Karakteristik *Concept Map*

Concept map memiliki karakteristik sebagai berikut:²⁶

- a. Berstruktur hirarkis, konsep-konsep general terletak di bagian atas dan konsep khusus dibagian bawah
- b. Kata-kata yang berhubungan berada di atas garis-garis yang menghubungkan konsep-konsep
- c. *Concept map* mengalir dari atas ke bawah atau dari kanan ke kiri, menggunakan tanda panah untuk menunjukkan arah hubungan.
- d. *Concept map* merupakan representasi atau gambaran pemahaman seseorang pada suatu materi atau topik persoalan.

²⁴ Joseph D. Novak, D. Bob Gowin, and Jane Butler Kahle, *Learning How to Learn* (Cambridge University Press, 1984), <https://doi.org/10.1017/CBO9781139173469>.

²⁵ Lailil Mukarrom, Bayu Widiyanto, and Yuni Arfiani, "Peningkatan Creative Thinking Skill Peserta Didik Melalui Model Cooperative Learning Berbantu Peta Konsep Pada Tema Pencemaran Lingkungan," *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 7, no. 2 (October 20, 2019): 73, <https://doi.org/10.25273/jems.v7i2.5294>.

²⁶ M. Taufiq Rahman, "Peta Konsep (Concept Map)," *Digital Llibrary UIN Sunan Gunung Jati*, 2018, <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/13191>.

- e. *Concept map* berasal dari interkoneksi antar konsep-konsep
- f. *Concept map* mengekspresikan perasaan seseorang apabila memasukan konsep-konsep yang bernada empatis, perasaan suka atau tidak suka tentang suatu konsep.

3. Manfaat *Concept Map*

Beberapa manfaat *Concept map* dalam pembelajaran:

- a. *Concept map* sebagai sarana belajar, guru bisa mengetahui sejauh mana materi yang sudah dikuasai siswa.
- b. *Concept map* dapat dijadikan sebagai catatan ketika belajar.
- c. *Concept map* dapat dipakai oleh siswa secara mandiri sejauh mana penguasaan terhadap materi pembelajaran, dengan membandingkan *concept map* yang dibuat pada awal dan akhir pembelajaran.
- d. *Concept map* dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam belajar. Daya mengingat sebuah gambar jauh lebih melekat daripada mengingat susunan kalimat.

4. Tujuan *Concept Map*

Penggunaan metode *concept map* dalam pembelajaran memiliki berbagai tujuan, seperti dijelaskan oleh Dahar yaitu:²⁷

- a. Untuk Menyelidiki Apa yang telah Diketahui Siswa.
Dengan melihat *concept map* yang disusun siswa, guru dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Dan inilah yang dijadikan titik tolak pengembangan selanjutnya.
- b. Untuk Mengetahui Cara Belajar Siswa
Saat menyusun *concept map* siswa akan melihat hubungan-hubungan yang selama ini tidak mereka lihat. Mereka juga dilatih mengambil inti sari materi pembelajaran, hingga dapat menghasilkan *concept map* yang bermakna bagi dirinya.

²⁷ Dahar, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, 110.

c. Mengungkapkan Miskonsepsi

Dalam pembelajaran biasanya ditemukan miskonsepsi. Supaya tidak bertahan lama dan mengganggu proses belajar, perlu adanya proses mengungkapkan miskonsepsi tersebut, salah satunya melalui *concept map*.

d. Sebagai Alat Evaluasi

Dewasa ini, alat evaluasi berupa *concept map* adalah sebuah alternatif. Ada empat kriteria penilaian pada *concept map*, sesuai yang telah dikemukakan oleh Novak dan Gowin yaitu: kesahihan proposisi, adanya hierarki, adanya ikatan silang, dan adanya contoh-contoh.²⁸

5. Cara Menyusun *Concept Map*

Langkah-langkah dalam menyusun *concept map* (peta konsep) sesuai dalam Dahar sebagai berikut:

- a. Memilih materi (suatu bahan dari buku pelajaran atau sumber lain).
- b. Menentukan konsep-konsep yang sesuai (relevan).
- c. Mengurutkan konsep dari yang paling (umum) di puncak (konsep utama) ke konsep yang lebih khusus.
- d. Menyusun konsep-konsep tersebut di atas kertas.
- e. Menghubungkan konsep-konsep yang berkaitan dengan garis hubung.
- f. Mengembangkan *concept map* dengan menambah konsep baru pada konsep yang sudah ada.

6. Keunggulan *Concept Map*

Beberapa keunggulan penggunaan *concept map* dalam pembelajaran menurut Cliburn, J.W., adalah sebagai berikut:²⁹

- a. Bagi Guru

²⁸ Annisa Chandra, Suhartono Suhartono, and Ella Fitriani, "Penggunaan Peta Konsep Sebagai Instrumen Penilaian Terhadap Pemahaman Konseptual Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran PDEODE Pada Materi Asam Basa," *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 9, no. 1 (September 5, 2019): 1–13, <https://doi.org/10.21009/JRPK.091.01>.

²⁹ Jailani Jailani and Almurrahmah Almurrahmah, "Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Biologi Melalui Pembelajaran Bermakna Dengan Menggunakan Peta Konsep," *Jurnal Biology Education* 8, no. 2 (November 11, 2020), <https://doi.org/10.32672/jbe.v8i2.2371>.

- 1) *Concept Map* dapat menolong guru dalam mengatur dan menyusun pengalaman belajar yang akan disajikan.
- 2) *Concept Map* merupakan salah satu cara untuk menampilkan materi pelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah melihat, membaca, dan mengerti makna yang diberikan.
- 3) Melalui *Concept Map* lebih terstruktur dalam menyajikan materi pelajaran.
- 4) Dengan *Concept Map*, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Bagi Siswa

- 1) *Concept Map* sebagai salah satu cara belajar dengan mengembangkan proses belajar bermakna, menambah pemahaman, dan meningkatkan daya ingat.
- 2) *Concept Map* dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa.
- 3) Dapat mengembangkan struktur kognitif yang saling berkaitan dengan baik.
- 4) Dapat membantu siswa untuk menemukan makna materi pelajaran secara keseluruhan dalam setiap komponen konsep-konsep dan mengenali hubungan antara konsep.

7. Kelemahan *Concept Map*

Hambatan-hambatan yang dapat dialami siswa pada saat membuat *concept map*:³⁰

- a. Membutuhkan waktu yang cukup untuk membuat peta konsep.
- b. Kesulitan dalam menentukan konsep yang ada dalam materi.
- c. Kesulitan dalam menentukan kata penghubung konsep satu dengan konsep lainnya.

³⁰ Hendrizal dan Aisyah Anggraeni, "Strategi Peta Konsep Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran PKn," *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 14, no. 1 (2019): 13–21, https://scholar.google.co.id/scholar?cluster=5199935037823917022&hl=id&as_sdt=0,5.

Cara mengatasi kelemahan atau hambatan dalam membuat *Concept Map* yaitu:

- a. Pembuatan *Concept Map* oleh eserta didik pada pertemuan berikutnya (pertemuan ke-2 atau ke-3).
- b. Siswa diharapkan membaca dan memahami kembali materi yang telah disampaikan sehingga dapat mengenali konsep-konsep yang ada.

C. Media

1. Pengertian Media

Menurut Arsyad media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang berisi materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka.³¹ Melalui media, guru dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Suryani dan Agung S., 2012).³²

Menurut *National Education Association* (NEA), media merupakan seperangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca, beserta instrument yang dapat dimanfaatkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mempengaruhi Efektivitas program instruksional.³³

Dari pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media dalam konteks pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan pendidikan kepada siswa. Media ini tidak

³¹ Khairunnisa, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku," *Jurnal Tarbiyah Wa Ta'lim* 8, no. 1 (2021): 49–60, <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v8i1.3208>.

³² Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 2.

³³ Abi Hamid, "Media Pembelajaran," *Yayasan Kita Menulis*, 2020, 4.

hanya memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyediakan materi instruksional, tetapi juga memainkan peran penting dalam merangsang minat, perhatian, dan motivasi siswa. Media dapat berbentuk fisik maupun digital dan mencakup berbagai alat yang dapat dilihat, didengar, dan dimanipulasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik.

2. Manfaat Media

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik. Menurut Heinich, sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad, menyatakan bahwa istilah "medium" merujuk pada suatu perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Dengan demikian, berbagai bentuk media komunikasi seperti televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya dapat diidentifikasi sebagai media³⁴.

Pendapat ini sejalan dengan pandangan Hamidjojo dalam Latuheru, yang memberikan batasan media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat. Tujuan dari penggunaan media ini adalah agar ide, gagasan, atau pendapat yang disampaikan dapat mencapai penerima yang dituju.

Dengan demikian, dapat diartikan bahwa media berperan sebagai alat yang memfasilitasi komunikasi antara pengirim (sumber) dan penerima pesan (anak didik). Media tidak hanya menyampaikan bahan pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat dengan tujuan agar pesan tersebut dapat diterima dan dipahami oleh penerima dengan efektif.

³⁴ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018), <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

3. Jenis Media

Media di sekitar kita sangat beragam, namun secara garis besar media dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:³⁵

- a. Media Audio
- b. Media audio yaitu media yang bisa dinikmati melalui pendengaran saja, hanya memiliki unsur bunyi, dan sebagainya seperti radio dan rekaman berbunyi.
- c. Media Visual
- d. Media yang bisa dinikmati melalui penglihatan, berupa gambar atau foto,
- e. Media Audiovisual
- f. Media yang merupakan peepaduan antara suara dan gambar, bisa berbentuk film atau video.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sanaky mendefinisikan media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang tidak mudah dijelaskan secara verbal.³⁶

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini didukung dengan menurut Arsyad bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar

³⁵ Nursifa Faujjiah, "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media," *Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik* 3 (2022): 81–87.

³⁶ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 4.

mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.³⁷

Menurut Miarso, media pendidikan atau lebih dikenal dengan media pembelajaran yaitu sebuah wadah yang dapat digunakan untuk memusatkan perhatian, pemikiran, feeling(perasaan), serta ketertarikan peserta didik sehingga motivasi belajar dapat terangsang.³⁸

Media Pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah menyalurkan informasi dari pendidik kepada siswa sehingga dapat membangun minat dan memusatkan perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan siswa yang mampu memahami informasi sesuai tujuan pembelajaran, ini membuktikan bahwa media pembelajaran tersebut cukup efektif.³⁹

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru ke siswa. Dalam konteks komunikasi, media dapat berupa alat, teknologi, atau saluran yang digunakan untuk mengirimkan atau menyampaikan pesan atau informasi.

2. Tujuan dan Peran Media Pembelajaran

Menurut Sanaky tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:⁴⁰

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses belajar.

³⁷ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, ed. M.Pd. Pandi Rais, S.Pd. (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019).

³⁸ Juhaeni et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (June 16, 2020): 34–43, <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>.

³⁹ Khairunnisa, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku."

⁴⁰ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 8–9.

Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar, di antaranya:⁴¹

- a. Memantapkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa.
 - b. Membantu siswa dalam menangkap materi pembelajaran.
 - c. Membangkitkan minat dan keinginan untuk belajar pada siswa dengan berbagai cara.
3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dapat dilihat dari sisi pendidik dan dari sisi siswa. Hujair A.H. Sanaky memaparkan fungsi media pembelajaran bagi pendidik, yaitu: sebagai pedoman dan arah dalam mencapai tujuan pembelajaran, memberi penjelasan struktur dan urutan pengajaran secara baik, memberi kerangka sistematis dalam mengajar, sebagai pengendali pendidik dalam menyampaikan materi, membantu guru supaya lebih cermat dan teliti dalam menyajikan materi, membantu guru supaya lebih percaya diri, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.⁴²

E. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Selain media, kita juga mengenal istilah multimedia. Menurut Surjon istilah multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.⁴³

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media secara terintegrasi dalam suatu kegiatan pembelajaran. Secara sederhana, menurut

⁴¹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

⁴² Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (December 25, 2020): 31, <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.

⁴³ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Pertama (Yogyakarta, 2017), 2.

Smaldino, dkk mendefinisikan multimedia sebagai media yang menggunakan dua unsur atau lebih, media yang terdiri dari teks, gambar, video grafik, audia, dan animasi secara terintegrasi, baik satu arah maupun dua arah.⁴⁴

2. Manfaat Multimedia

Penggunaan multimedia banyak memiliki manfaat dalam pembelajaran, seperti yang dikatakan Arsyad, Aster, dan Syanto yaitu: melalui multimedia dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan hasil belajar, waktu penyajian pembelajaran menjadi lebih efektif, dapat mempermudah komunikasi guru dengan siswa, dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan media yang digunakan.⁴⁵ Manfaat multimedia interaktif menurut Munir yaitu:⁴⁶

- a. Memperjelas materi atau obyek yang masih abstrak menjadi lebih konkrit.
- b. Dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, kreativitas, dan aktivitas belajar.
- c. Materi lebih membekas dan diungkapkan kembali.
- d. Lebih mudah dan cepat dalam menyajikan materi pembelajaran.

F. Media Ragam Kotak Misterius

Menurut teori behavioristik (Skinner), pembelajaran terjadi melalui penguatan dan umpan balik. Media audiovisual dapat digunakan untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa melalui tes interaktif dan latihan multimedia.

⁴⁴ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 195.

⁴⁵ Nugroho Adi Suryandaru, "Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 3, no. 2 (2020): 88–91, <https://doi.org/https://doi.org/10.55215/jppguseda.v3i2.2543>.

⁴⁶ Imani Puspita Sari, Mohammad Edy Nurtamam, and Umi Hanik, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal," *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 2 (May 7, 2020): 83–91, <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>.

Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran:⁴⁷

1. Media audiovisual dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Kombinasi antara audio dan visual dapat membantu siswa mengingat dan menyimpan informasi lebih baik dalam memori jangka panjang.
3. Penggunaan media audiovisual yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.
4. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna melalui media audiovisual.
5. Penggunaan media audiovisual melibatkan lebih dari satu indera (penglihatan dan pendengaran), sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.
6. Pembelajaran multisensorik dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi pada siswa.
7. Media audiovisual dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien, terutama untuk konsep-konsep yang kompleks atau sulit divisualisasikan.

Guru harus bisa memilih atau membuat media yang tepat sesuai kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran IPS khususnya materi peran Indonesia di berbagai bidang dalam lingkup ASEAN juga membutuhkan media yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Salah satu media yang menunjang yaitu ragam kotak misterius.

Ragam merupakan akronim dari suara dan gambar. Ragam juga berarti macam atau jenis. Kotak adalah peti kecil tempat barang perhiasan, barang kecil, dan sebagainya atau ruang (bidang) empat persegi. Sedangkan misterius berarti penuh rahasia, sulit diketahui atau dijelaskan (karena tidak jelas tandatandanya dan sebagainya).⁴⁸ Suara dan gambar tersebut terdapat dalam

⁴⁷ Isma Novia Siregar et al., "Intensitas Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 106163 Bandar Klippa Kelas 5," *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 3 (June 11, 2024): 3574–80, <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/419>.

⁴⁸ "Kamus Besar Bahasa Indonesia," 2023, <https://kbbi.web.id/ragam>.

berbagai kotak yang ditampilkan melalui alat multimedia (laptop/notebook/komputer) dengan memanfaatkan aplikasi powerpoint (PPT).

Media Ragam Kotak Misterius adalah media suara dan gambar (gambar diam atau bergerak/video) yang ada dalam bermacam-macam kotak misterius. Dikatakan misterius karena isi setiap kotak berbeda-beda dan belum diketahui sebelum kotak tersebut diklik atau ditekan.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam mempersiapkan media Ragam Kotak Misterius.⁴⁹

1. Menyiapkan teks, gambar, dan video mengenai peran-peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN di berbagai bidang.
2. Menyiapkan gambar berbagai jenis kotak misterius yang menarik perhatian.
3. Menyiapkan aplikasi PPT dengan membuat layar utama (halaman judul), halaman kotak misterius, serta halaman yang berisi teks, gambar, dan video tentang peran-peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN di berbagai bidang.
4. Membuat tombol navigasi di setiap halaman yang diperlukan, yaitu: tombol mulai, keluar, kembali (home), dan kembali ke kotak misterius.
5. Mengatur setiap tombol agar berfungsi sesuai yang diinginkan menggunakan fitur *insert* (klik tombol) → *insert* → *action* → *hyperlink to* (pilih halaman yang sesuai/diinginkan) → OK.
6. Mengatur jenis transisi dan suara yang menarik perhatian.
7. Menambahkan suara rekaman guru atau suara lain yang sesuai pada teks dan gambar (*insert*) → *audio* → *rekam* → OK.
8. Melakukan uji coba dengan kembali ke halaman awal (*home*) dan mencoba setiap tombol.
9. Menyiapkan kartu bidang (ekonomi, sosial, budaya, politik, IPTEK, dan pendidikan) yang ditulis pada kertas tebal/asturo atau karton.

⁴⁹ Nur Indriyati, "Best Practice Penggunaan Media Ragam Kotak Misterius Pada Materi Peran Indonesia Dalam ASEAN Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah," 2022.

10. Menyiapkan papan display dari styrofoam yang sudah ditempel nomor 1-10 (sesuai kebutuhan).

Suara dan gambar atau audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman nyata pada siswa. Pembelajaran melalui audio visual menurut Arsyad mempunyai karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, projection screen (layar proyektor), dan lain-lain yang pemanfaatannya melalui pandangan dan pendengaran.⁵⁰

Sumantri menjelaskan bahwa salah satu tujuan media adalah menciptakan situasi belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh siswa. Karena media memberikan pengalaman belajar yang mengaktifkan beberapa alat indra secara bersamaan atau berturutan, maka hasil belajarnya dapat bertahan lebih lama daripada sekedar menggunakan satu atau beberapa alat indra.⁵¹ Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa berkesempatan mengoperasikan sendiri dan belajar sendiri dari media yang mereka operasikan itu. Hal ini juga akan meningkatkan daya tahan (resistensi) siswa terhadap materi yang sudah mereka pelajari.

G. Hasil Belajar

Menurut Sudjana hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang telah dikuasai siswa setelah ia melalui proses belajarnya. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar dari sisi siswa dapat dilihat pada tingkatan pertumbuhan mental siswa yang lebih baik apabila dibanding pada saat sebelum belajar.⁵²

Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.⁵³ Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses

⁵⁰ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 53.

⁵¹ Ade Sri Madona Hasnul Fikri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, ed. M.Pd. Hendrizal, S.IP., 1st ed. (Yogyakarta: Samudera Biru, 2018), 12.

⁵² Frita Dwi Lestari et al., "Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (October 14, 2021): 5087–99, <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I6.1436>.

⁵³ Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006).

belajar mengajar yang meliputi penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.⁵⁴ Hasil belajar merujuk pada Tabel Taksonomi Pendidikan (Taksonomi Bloom) yang meliputi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.⁵⁵

Taksonomi pembelajaran yang paling terkenal adalah Taksonomi Bloom yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom. Taksonomi ini merupakan sebuah kerangka berpikir yang terstruktur dari tingkat yang rendah ke tingkat yang lebih tinggi. Taksonomi Bloom sering digunakan dalam merencanakan tujuan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran. Pada awalnya, Bloom hanya mengembangkan dua domain pembelajaran, yaitu domain kognitif yang berkaitan dengan keterampilan mental (pengetahuan) dan domain afektif yang berkaitan dengan pertumbuhan perasaan atau aspek emosional dan sikap. Namun, pada tahun 1966, Simpson melengkapi taksonomi yang diusulkan oleh Bloom dengan menambahkan domain psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan manual atau fisik. Dengan demikian, Taksonomi Bloom mencakup domain pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁵⁶

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh mutu dan kualitas soal yang disusun oleh guru mata pelajaran. Soal pada penilaian harian maupun penilaian semester akan lebih berkualitas jika dirancang sesuai dengan aspek-aspek dalam Taksonomi Bloom. Analisis Taksonomi Bloom digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa berdasarkan proses kognitif mereka dalam memahami suatu masalah.⁵⁷

⁵⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 03 (2018): 171.

⁵⁵ Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl, Peter W. Airasian, Paul R. Pintrich, James Rath, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen*, 43.

⁵⁶ Aulia Sofia Safitri, "Memahami Taksonomi Pembelajaran Menurut Para Pakar," *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 2024, <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/2936/2774>.

⁵⁷ Eni Endriani, "Analisis Taksonomi Bloom Dan Kualitas Butir Soal Sains Biologi MTs Nurul Haramain," *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 1 (2023).

Menurut Anderson dan Krathwohl, level kognitif dalam Taksonomi Bloom terdiri dari enam tahap.⁵⁸ Pertama, mengingat (C1), yang merupakan pengetahuan penting karena menjadi bekal bagi peserta didik dalam menyelesaikan masalah kompleks dalam kegiatan belajar di sekolah. Ranah mengingat (C1) mencakup: mengenali (menempatkan informasi pengetahuan dalam ingatan jangka panjang yang sesuai dengan informasi tersebut) dan mengingat kembali (mengambil pengetahuan relevan dari ingatan jangka panjang).

Kedua, memahami (C2). Peserta didik dianggap memahami jika mereka dapat mengonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan, maupun grafis yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Ranah memahami (C2) mencakup: menafsirkan (mengubah satu bentuk gambaran menjadi bentuk lain), mencontohkan (menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip), mengklasifikasikan (menempatkan sesuatu dalam satu kategori), merangkum (mengabstraksikan tema umum atau poin-poin utama), menyimpulkan (membuat kesimpulan logis dari informasi yang diterima), membandingkan (menentukan hubungan antara dua ide atau objek), dan menjelaskan (membuat model sebab-akibat dalam sebuah sistem).

Ketiga, mengaplikasikan (C3), yang berhubungan erat dengan penggunaan prosedur untuk menyelesaikan soal latihan. Dalam proses berpikir pada level mengaplikasikan (C3) terbagi menjadi dua, yaitu: mengeksekusi, ketika tugas hanya berupa soal latihan yang dikenali atau dikuasai oleh siswa, dan mengimplementasikan, yaitu tugas yang berupa penyelesaian masalah. Ranah mengaplikasikan (C3) mencakup: mengeksekusi (menerapkan prosedur pada tugas yang familier) dan mengimplementasikan (menerapkan prosedur pada tugas yang tidak familier).

Keempat, menganalisis (C4) adalah kegiatan kognitif yang melibatkan pemecahan materi menjadi beberapa bagian dan menemukan hubungan antar

⁵⁸ Jerri Cressa, "Level Kognitif Taksonomi Bloom Pada Soal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Journal of Language Education, Linguistics, and Culture* 3, no. 1 (2023): 55–62.

bagian-bagian tersebut, serta mencari hubungan antar hubungan tersebut. Tujuan menganalisis adalah untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang bagaimana menentukan potongan-potongan informasi yang penting (membedakan), cara menyusun potongan-potongan informasi tersebut (mengorganisasikan), dan tujuan di balik informasi tersebut (mengatribusikan).

Kelima, mengevaluasi (C5) diartikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria yang sering digunakan meliputi kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Ranah mengevaluasi (C5) mencakup: memeriksa (menemukan inkonsistensi atau kesalahan dalam suatu proses atau produk, menentukan apakah suatu proses atau produk memiliki konsistensi internal, menemukan efektivitas suatu prosedur yang sedang dipraktikkan) dan mengkritik (menemukan inkonsistensi antara suatu produk dan kriteria eksternal, menentukan apakah suatu produk memiliki konsistensi eksternal, menemukan ketepatan suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah).

Keenam, mencipta (C6) melibatkan proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan dari mencipta adalah meminta peserta didik untuk membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau struktur yang belum pernah ada sebelumnya. Proses kognitif dalam mencipta (C6) umumnya sejalan dengan pengalaman-pengalaman belajar sebelumnya. Ranah mencipta (C6) mencakup: merumuskan (membuat hipotesis berdasarkan kriteria), merencanakan (merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas), dan memproduksi (mencipta suatu produk).

Berdasarkan klasifikasi dimensi proses berpikir dalam Taksonomi Bloom, Kemendikbud mengklasifikasikannya menjadi 3 level kognitif: level 1 menunjukkan tingkat kemampuan rendah (pengetahuan dan pemahaman) dengan kategori kognitif mengingat (C1) dan memahami (C2), level 2 menunjukkan tingkat kemampuan lebih tinggi (aplikasi) dengan kategori kognitif mengaplikasikan (C3), dan level 3 menunjukkan tingkat kemampuan tinggi (penalaran) dengan kategori kognitif menganalisis (C4), mengevaluasi

(C5), dan mencipta (C6). Berdasarkan hierarki Taksonomi, perbandingan soal yang ideal adalah 30% soal kategori mudah (C1 dan C2), 40% soal kategori sedang (C3), dan 30% soal kategori sulit (C4, C5, dan C6).

Berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa bervariasi pada setiap tahapan, sehingga kemampuan setiap siswa akan berbeda. Pemahaman ini dapat dilihat dari cara siswa menyelesaikan soal dan pada tahap mana mereka menunjukkan hasil yang baik. Jika dibuat tabel, berikut ini adalah indikator-indikator pemahaman berdasarkan teori Taksonomi Bloom Revisi, diantaranya:⁵⁹

Tabel 1
Indikator Level Kognitif Teori Taksonomi Bloom Revisi

No	Komponen	Indikator
1.	Mengingat (C1)	Mampu menghafal dari pesan yang sudah didapat sebelumnya
2.	Memahami (C2)	Siswa mampu memahami dan mencerna makna yang terkandung dari pesan yang sudah dihafalkan sebelumnya
3.	Menerapkan (C3)	Siswa mampu menghafal dan memahami makna pesan yang didapat kemudian menerapkan pesan yang bersifat teoritis tersebut dalam aktifitas dan permasalahan yang baru dan lebih konkret.
4.	Menganalisis (4)	Siswa mampu memecahkan atau menguraikan suatu materi atau informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami.

⁵⁹ Nurhasnah and Ahmad Sabri, "Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis Dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (December 12, 2023): 28204–20, <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V7I3.11169>.

No	Komponen	Indikator
5.	Mengevaluasi (C5)	siswa telah mampu memberikan penilaian, argumen, atau tanggapan dari pesan yang telah dipahami. Sehingga siswa memiliki pandangan tersendiri dari pesan tersebut.
6.	Mencipta (C6)	siswa telah mampu menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang utuh atau fungsional; yaitu reorganisasi unsur ke dalam pola atau struktur yang baru.

Pendapat tersebut akan dijadikan acuan pada hasil penelitian ini. Berdasarkan keenam level tersebut (C1 sampai C6) dapat digambarkan sebuah piramida Taksonomi Bloom Revisi mulai dari tingkatan terendah sampai dengan tingkatan tertinggi. Berikut piramida Level Kognitif Taksonomi Bloom Revisi:



Gambar 1: Piramida Level Kognitif *Taksonomi Bloom Revisi*⁶⁰

Enam aspek ini bersifat kontinum dan saling tumpang tindih. Aspek yang berada pada tingkat lebih tinggi mencakup semua aspek di bawahnya:

⁶⁰ Nurhasnah and Sabri.

1. Aspek 2 meliputi juga aspek 1
2. Aspek 3 meliputi juga aspek 2 dan 1
3. Aspek 4 meliputi juga aspek 3, 2, dan 1
4. Aspek 5 meliputi juga aspek 4, 3, 2, dan 1
5. Aspek 6 meliputi juga aspek 5, 4, 3, 2, dan 1

Hasil belajar adalah suatu ukuran yang menggambarkan kemampuan seseorang dalam memahami, menguasai, dan mengaplikasikan suatu materi pelajaran atau keterampilan setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai macam indikator, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Pengukuran hasil belajar biasanya dilakukan melalui evaluasi, baik melalui tes atau ujian, melalui melalui portofolio, unjuk kerja maupun proyek.

H. Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, menjelaskan motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar.⁶¹

Menurut Arifudin kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan adanya motivasi yang tinggi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa akan belajar dengan tekun dan semangat yang tinggi jika mereka memiliki motivasi yang kuat. Motivasi sendiri dapat diidentifikasi dari faktor-faktor yang memperkuat perilaku, yang dapat berasal dari dalam atau luar diri seseorang. Dalam prosesnya, motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Beberapa indikator motivasi belajar menurut Uno yaitu:⁶²

1. Keinginan dan ambisi untuk sukses
2. Dorongan dan kebutuhan dalam proses belajar
3. Aspirasi dan cita-cita masa depan

⁶¹ Annisa Mayasari et al., "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (October 30, 2021): 173–79, <https://doi.org/10.57171/JT.V2I2.303>.

⁶² Jumarniati Jumarniati and Aswar Anas, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD," *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 2, no. 2 (October 31, 2019): 41–47, <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.113>.

4. Penghargaan yang didapat dari belajar
5. Kegiatan yang menarik dalam proses belajar
6. Lingkungan belajar yang mendukung untuk menciptakan kondisi yang baik dalam proses belajar siswa

Untuk menilai sejauh mana motivasi belajar para peserta didik, dapat digunakan indikator keaktifan belajar yang dijelaskan oleh Sudjana, antara lain:⁶³

1. Selama proses belajar mengajar, siswa aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar
2. Siswa bersedia ikut serta dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran
3. Siswa berani bertanya kepada teman atau guru jika materi kurang dipahami atau menemui kesulitan
4. Siswa bersedia mencari informasi yang relevan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi
5. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok sesuai arahan guru
6. Siswa mampu mengevaluasi kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang dicapai
7. Siswa berlatih dalam memecahkan berbagai soal atau masalah
8. Siswa memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapi.

Dari konsep dan indikator di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar mengacu pada usaha individu untuk mencapai hasil yang diinginkan, yang tercermin dalam indikator-indikator tertentu.

Menurut Aritonang, seseorang yang memiliki motivasi belajar dapat dikenali dari sikapnya selama proses pembelajaran. Tanda-tanda siswa yang termotivasi antara lain:⁶⁴

⁶³ Muhammad Arifin and Muhammad Abduh, "Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 24, 2021): 2339–47, <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1201>.

⁶⁴ Wulan Rahayu Syachtiani and Novi Trisnawati, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (March 29, 2021): 90–101, <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.

1. Tekun, mampu bekerja dengan konsisten dalam jangka waktu lama dan menghindari penundaan tugas
2. Ulet, tidak menyerah saat menghadapi kesulitan, bahkan tanpa dorongan eksternal
3. Menunjukkan minat pada berbagai masalah dan mampu mengatasi tantangan
4. Bekerja secara independen/mandiri
5. Cenderung menikmati tantangan, sehingga merasa bosan dengan rutinitas dan kurangnya kreativitas
6. Memiliki keyakinan yang kuat, terutama jika pendapatnya diyakini benar

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran, karena motivasi yang tinggi dapat meningkatkan minat, semangat, dan keterlibatan dalam proses belajar serta membantu siswa untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Motivasi belajar dapat berasal dari berbagai sumber, seperti dorongan untuk mencapai tujuan, kebutuhan untuk memperoleh penghargaan, minat dalam subjek tertentu, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Oleh karena itu, memahami konsep dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

Motivasi belajar yang berhubungan dengan pembelajaran IPS terutama dalam mengidentifikasi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN, yaitu:

1. Aktif dalam pembelajaran IPS materi tentang peran Indonesia dalam ASEAN
2. Senang dan antusias belajar IPS materi tentang peran Indonesia dalam ASEAN
3. Berani bertanya kepada teman atau guru jika materi kurang dipahami
4. Berusaha mencari informasi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan peran Indonesia dalam ASEAN
5. Selalu fokus dan terlibat maksimal dalam pembelajaran IPS

6. Bersedia berpendapat untuk menyelesaikan masalah yang disampaikan guru tentang peran Indonesia dalam ASEAN
7. Merasa tertantang saat guru menyampaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS
8. Tekun dalam usaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru
9. Yakin bisa menghadapi tantangan pada saat mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok
10. Percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok

I. Pembelajaran IPS

Pembelajaran merupakan semua usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Nasution menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.⁶⁵

Menurut Moeljono Cokrodikardjo, bahwa IPS adalah perwujudan suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS ini merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.⁶⁶

Pembelajaran IPS merupakan sebuah proses pembelajaran yang mengarah pada pengembangan pemahaman peserta didik tentang masyarakat, budaya, dan ekonomi, serta interaksi dan perubahan dalam masyarakat. Pembelajaran IPS juga melibatkan penerapan metode ilmiah dalam mempelajari berbagai masalah sosial dan kemanusiaan, seperti masalah ekonomi, politik, sosial, dan lingkungan. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik akan memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk memahami

⁶⁵ Rifqi Festiawan, "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran," *Academia. Edu*, 2020.

⁶⁶ Meli Febriani, "IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 1 (January 2, 2021): 61–66, <https://doi.org/10.37905/AKSARA.7.1.61-66.2021>.

berbagai masalah sosial dan mencari solusi yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini pembelajaran IPS difokuskan pada kompetensi dasar menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN, dengan materi sebagai berikut:⁶⁷

1. Pengertian ASEAN

ASEAN (*Association of Southeast Asian Nations*) adalah organisasi regional yang dibentuk pada tanggal 8 Agustus 1967 oleh lima negara pendiri, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand. Tujuan utama ASEAN adalah untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi, kemajuan sosial, dan pengembangan kebudayaan di kawasan Asia Tenggara.

2. Peran Indonesia dalam ASEAN

Indonesia, sebagai salah satu negara pendiri, memiliki peran yang sangat penting dalam ASEAN di berbagai bidang:

a. Bidang Ekonomi

1) Perdagangan Bebas

Indonesia berperan aktif dalam mendorong implementasi ASEAN *Free Trade Area* (AFTA), yang bertujuan untuk menghilangkan hambatan perdagangan antar negara anggota.

2) Investasi

Mendorong investasi antar negara ASEAN untuk memperkuat ekonomi regional melalui kerjasama ekonomi dan pembangunan infrastruktur.

b. Bidang Sosial dan Budaya

1) Pertukaran Budaya

Mengadakan program pertukaran budaya dan kesenian untuk mempererat hubungan antar negara anggota ASEAN.

⁶⁷ Dwi Tyas Utami, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas VI* (Jakarta: Erlangga, 2019).

2) Penanggulangan Bencana

Berpartisipasi dalam mekanisme penanggulangan bencana di tingkat ASEAN, seperti *ASEAN Coordinating Centre for Humanitarian Assistance on Disaster Management (AHA Centre)*.

c. Bidang Politik dan Keamanan

1) Stabilitas Regional

Aktif dalam forum-forum keamanan seperti ASEAN Regional Forum (ARF) untuk menjaga stabilitas dan keamanan di Kawasan ASEAN.

2) Diplomasi dan Mediasi

Berperan sebagai mediator dalam penyelesaian konflik di antara negara-negara anggota ASEAN.

d. Bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)

1) Proyek Penelitian Bersama

Mengembangkan proyek-proyek penelitian bersama di bidang sains dan teknologi.

2) Pengembangan SDM

Mendukung pengembangan sumber daya manusia melalui program pelatihan dan pendidikan di bidang teknologi.

e. Bidang Pendidikan

1) Pertukaran Pelajar dan Guru

Mempromosikan program pertukaran pelajar dan guru di antara negara-negara ASEAN.

2) Kurikulum Bersama

Mengembangkan kurikulum bersama yang mengedepankan nilai-nilai ASEAN dan meningkatkan kualitas pendidikan di kawasan.

3. Contoh Nyata Peran Indonesia dalam ASEAN

a. KTT ASEAN

Menjadi tuan rumah Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) ASEAN untuk membahas berbagai isu penting di kawasan.

b. AHA Centre

Indonesia menjadi lokasi dari AHA Centre yang berfungsi untuk koordinasi penanggulangan bencana di ASEAN.

c. AFTA

Aktif dalam implementasi dan sosialisasi perjanjian perdagangan bebas ASEAN.

4. Manfaat Kerja Sama ASEAN bagi Indonesia

a. Pertumbuhan Ekonomi

Meningkatnya perdagangan dan investasi yang mendorong pertumbuhan ekonomi nasional.

b. Stabilitas Keamanan

Terjaganya stabilitas politik dan keamanan di kawasan yang mendukung pembangunan nasional.

c. Pengembangan Budaya

Meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya ASEAN.

d. Peningkatan Pendidikan

Meningkatnya kualitas pendidikan melalui berbagai program pertukaran dan kerja sama pendidikan.

Maka, Indonesia memainkan peran kunci dalam ASEAN dengan berbagai kontribusinya di bidang ekonomi, sosial dan budaya, politik dan keamanan, IPTEK, dan pendidikan. Kerja sama ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan, stabilitas, dan kemajuan di kawasan Asia Tenggara, serta memperkuat hubungan antar negara anggota ASEAN.

Menurut Bada dan Olusegun, model pembelajaran konstruktivisme menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman. Pendekatan ini mengutamakan keterlibatan siswa daripada hanya menerima informasi secara pasif. Hal ini sangat sesuai jika diterapkan dalam pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah.

Constructivism, a teaching style highlighted by Bada and Olusegun, emphasizes the role of students as active participants in acquiring knowledge and understanding. This approach prioritizes learner engagement over passive reception of information. Constructivists are

broadly categorized into two groups: those focusing on psychological aspects and those with a sociological perspective. Psychological constructivists, like Jean Piaget, view learning as a process involving the transformation and reorganization of existing knowledge within the student. Conversely, social constructivists, inspired by the work of Lev Vygotsky, stress the importance of social interaction in knowledge formation and absorption. In social studies education, there's a need for interactive teaching environments to enhance student learning. A progressive approach to teaching social science should integrate various pedagogical elements such as aesthetic appreciation, critical reasoning, and creative thinking.⁶⁸

Konstruktivis dapat dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu: mereka yang menitikberatkan pada aspek psikologis dan mereka yang memiliki pandangan sosiologis. Konstruktivis psikologis, seperti Jean Piaget, melihat pembelajaran sebagai proses di mana pengetahuan yang sudah dimiliki siswa mengalami transformasi dan reorganisasi. Sementara itu, konstruktivis sosial, terinspirasi oleh karya Lev Vygotsky, menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembentukan dan penyerapan pengetahuan. Dalam konteks pendidikan studi sosial, terdapat kebutuhan akan lingkungan pengajaran interaktif untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Pendekatan progresif dalam mengajar ilmu sosial harus mencakup berbagai elemen pedagogis seperti penghargaan terhadap estetika, penalaran kritis, dan berpikir kreatif.

J. Telaah Pustaka/ Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pendidikan sudah banyak dilakukan. Berikut ini akan disajikan telaah terhadap beberapa hasil penelitian yang terkait dengan efektivitas *concept map* dan media media ragam kotak misterius (audio visual) dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.

K.W. Liung dalam penelitiannya yang berjudul Pembelajaran Peta Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Karakter Nasionalis Siswa Kelas IV SD Inpres Semangga 1 Merauke menyimpulkan bahwa masalah yang dihadapi oleh siswa kelas IV SD Inpres Semangga 1 di Kabupaten Merauke

⁶⁸ Saif Husam Mohammed, Laszlo Kinyo, and Phd Asst Prof, "The Role Of Constructivism In The Enhancement Of Social Studies Education," *Journal of Critical Reviews*, 2019, <https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.41>.

adalah perlunya peningkatan hasil belajar IPS dan karakter nasionalis siswa. Sebagai solusi, sebuah penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada tema "Indahnya Keragaman di Negeriku" dan karakter nasionalis siswa kelas IV SD Inpres Semangga 1 di Kabupaten Merauke. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus yang dilakukan dengan langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dengan data yang terdiri dari siswa, guru, dan observer. Analisis data dilakukan menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif dengan hasil menunjukkan peningkatan nilai siswa pada setiap siklus dan peningkatan karakter nasionalis siswa secara signifikan. Nilai *pretest* siswa menggunakan metode peta konsep adalah 41,76, sedangkan nilai pada siklus III mencapai 80,59. Karakter nasionalis siswa juga meningkat dari siklus I sebesar 17,65% hingga mencapai 94,12% pada siklus III.⁶⁹

Rima Rikmasari dalam jurnalnya melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Pemahaman Konsep dan Keaktifan Siswa dengan Menggunakan *Concept Mapping* (Peta Konsep) Kelas IV SDN Kranji II Bekasi Barat." Penelitian ini menggunakan Metode *Concept Mapping* (Peta Konsep) untuk meningkatkan pemahaman konsep dan tingkat keaktifan siswa dalam pelajaran PKN kelas IV di SDN Kranji II Bekasi Barat. Melalui metode penelitian tindakan kelas (PTK), hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, pemahaman konsep siswa mencapai 59,09% dengan nilai rata-rata 74,55 dan tingkat keaktifan siswa mencapai 72,73% dengan nilai rata-rata 75,45. Pada siklus II, pemahaman konsep siswa mencapai 86,63% dengan nilai rata-rata 80,63 dan tingkat keaktifan siswa mencapai 86,36% dengan nilai rata-rata 83,33, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *Concept Mapping* (Peta Konsep) berhasil meningkatkan pemahaman konsep dan tingkat keaktifan siswa dalam pelajaran PKN di SDN Kranji II Bekasi Barat.⁷⁰

⁶⁹ Karlina Wong Lieung and Dewi Puji Rahayu, "Penggunaan Metode Pembelajaran Peta Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dan Karakter Nasionalis Siswa Kelas IV SD Inpres Semangga 1 Merauke," *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (May 1, 2020): 6, <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v4i1.11335>.

⁷⁰ Rima Rikmasari and Shifa Hillya Fernanda, "Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Keaktifan Siswa Dengan Menggunakan Metode *Concept Mapping* (Peta Konsep) Kelas IV SDN Kranji II

Dalam jurnalnya, Zuliza menyampaikan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Peta Konsep (*Concept Mapping*) pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.” Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan aktivitas belajar yang pasif pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 012 Langgini, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode peta konsep (*concept mapping*). Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK dengan dua siklus dan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada aktivitas belajar siswa pada siklus II, dimana 7 siswa sangat aktif, 11 siswa aktif, 4 siswa cukup aktif, dan tidak ada siswa yang pasif. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 67, 23%.⁷¹

Penelitian yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dilakukan oleh Dewa Ayu Putri Andini dalam tesisnya yang berjudul “Pengaruh Metode Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas V SDN Gugus 4 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020.” Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi dampak metode peta konsep terhadap hasil belajar IPS. Penelitian ini dilakukan karena hasil belajar IPS di sekolah tersebut kurang memuaskan dan rendahnya tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode peta konsep dalam pembelajaran IPS dan menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari 70 siswa kelas V di SDN 41 Mataram sebagai kelompok eksperimen dan SDN 28 Mataram sebagai kelompok kontrol, dipilih dengan teknik *Purposive Sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dokumentasi,

Bekasi Barat,” *Indonesian Journal of Primary Education* 2, no. 1 (June 28, 2018): 124, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.14228>.

⁷¹ Yuliza Yuliza, Sumianto Sumianto, and Muhammad Syahrul Rizal, “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Peta Konsep (*Concept Mapping*) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar,” *Science and Education Journal (SICEDU)* 1, no. 1 (June 28, 2022): 20–26, <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i1.11>.

dan data dianalisis dengan uji t-tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode peta konsep berdampak signifikan terhadap hasil belajar IPS kelas V di SDN Gugus 4 Mataram, dengan nilai *effect size* sebesar 0,46 yang diklasifikasikan sebagai sedang.⁷²

Penelitian lain tentang peningkatan hasil belajar melalui peta konsep juga dilakukan oleh Nauli Tama Sari pada jurnalnya yang berjudul “Penerapan Metode Peta Konsep untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar.” Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 020 Rambah. Metode peta konsep digunakan untuk memecahkan masalah hasil belajar yang rendah. Penelitian dilakukan dengan metode tindakan kelas dan subjek penelitian adalah 19 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumen. Hasilnya menunjukkan bahwa metode peta konsep meningkatkan persentase siswa yang tuntas dari 21% menjadi 95%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode peta konsep efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 020 Rambah.⁷³

Penelitian tentang efektivitas dilakukan Putri Dewi Nurhasana dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD.” Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Flash* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD kelas IV di SD Sendangadi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimental menggunakan *pretest* dan *posttest* control group design. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan uji *Hotellings Trace* dengan

⁷² Ayu Putri Andini Dewa, “Pengaruh Metode Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas V SDN Gugus 4 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020” (Universitas Mataram, 2020), <http://eprints.unram.ac.id/id/eprint/16828>.

⁷³ Nauli Tama Sari, Pariang Sonang Siregar, and Melsa Yuliawati, “Penerapan Metode Peta Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (January 6, 2022): 625–32, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1972>.

nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Flash* dapat disimpulkan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Sendangadi.⁷⁴

Penelitian lain tentang efektivitas media pembelajaran dilakukan oleh Vemsi Damopolii pada tesisnya yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Segiempat.” Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran matematika tentang segiempat di kelas VII SMP Negeri 11 Gorontalo. Penelitian ini melibatkan empat indikator: kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, aktivitas peserta didik selama pembelajaran, hasil belajar peserta didik, dan respons positif siswa setelah pembelajaran. Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia segiempat efektif.⁷⁵

Dalam jurnalnya Fahrurrozi melakukan penelitian dengan menguji efektivitas melalui uji *N-Gain*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas modul sistem gerak berbasis *inkuiri interactive demonstration* dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Data dianalisis menggunakan desain *pretest-posttest control group*, dengan pengujian menggunakan independent sample t-test dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul berbasis *inkuiri interactive demonstration* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis. Rata-rata perolehan n-gain (%) sebesar 68,52% dan uji independent sample *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kognitif peserta di kelas eksperimen dan kontrol.⁷⁶

⁷⁴ Dewa, “Pengaruh Metode Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas V SDN Gugus 4 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020.”

⁷⁵ Vemsi Damopolii, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat,” *Alogaritma Journal Mathematics Education* 1 (2019): 74–85, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v1i1>.

⁷⁶ Fakhurrazi, Sajidan, and Karyanto Puguh, “Keefektifan Penggunaan Modul Sistem Gerak Pada Manusia Berbasis Inkuiri Interactive Demonstration Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Analitis Siswa,” *Jurnal Pendidikan* 4 (2019): 478–83.

Fikri Alfiani dalam tesisnya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa MI Manggarupi Gowa" juga melakukan penelitian kuantitatif quasi eksperimen. Penelitian ini mengevaluasi pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di MI Manggarupi Gowa. Metode kuantitatif *quasi-eksperimen* digunakan dengan kelas VI A sebagai eksperimen dan kelas VI B sebagai kontrol. Tes uraian digunakan sebagai instrumen penilaian. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen dalam *posttest* dengan nilai rata-rata 81,8, sementara kelas kontrol mencapai rata-rata 77,5. Analisis statistik menunjukkan perbedaan signifikan.⁷⁷

Penelitian tentang efektivitas pembelajaran juga dilakukan oleh Abdul Wahab dalam jurnalnya yang berjudul "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan *N Gain* di PGMI". Fokus utama dari penelitian ini adalah "efektivitas pembelajaran statistika dengan menggunakan uji peningkatan *N Gain* pada mahasiswa PGMI-FAI Universitas Muslim Indonesia." Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas pembelajaran statistika dengan menggunakan uji peningkatan *N-Gain*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pretest pembelajaran adalah 36,3, sedangkan nilai *posttestnya* adalah 76,0, dan *N-Gain* sebesar 0,62. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran statistika efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar statistika.⁷⁸

Penelitian menggunakan quasi eksperimen juga dilakukan oleh Vanny Aditany pada jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa." Penelitian ini bertujuan

⁷⁷ Fikri Alfiani, "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa MI Manggarupi Gowa" (Universitas Muhamadiyah Makasar, 2021).

⁷⁸ Abdul Wahab, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan *N-Gain* Di PGMI," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (March 22, 2021): 1039–45, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.

untuk menemukan pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash* terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain *Non-equivalent control group design*. Hasil analisis menunjukkan hal-hal berikut. Pertama, terdapat perbedaan prestasi belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* dan kelas yang menggunakan media pembelajaran *Power Point*. Rata-rata prestasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata prestasi belajar di kelas kontrol. Kedua, terdapat peningkatan prestasi belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran *Power Point*.⁷⁹

K. Hipotesis

Perumusan hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ho : Penggunaan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius dalam pembelajaran tidak efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa di madrasah.

Ha : Penggunaan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa di madrasah.

L. Kerangka Berpikir

Seorang guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Guru memegang peran penting dalam mendorong partisipasi aktif siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir mereka selama proses belajar. Ketika pembelajaran dilakukan dengan baik, maka hasil belajar siswa juga akan menjadi lebih baik. Menurut Mujiono dan Dimiyati, hasil belajar adalah hasil dari tindakan mengajar dan belajar. Tindakan mengajar dilakukan oleh guru melalui evaluasi, sementara hasil belajar adalah puncak dari proses belajar bagi siswa. Hasil belajar dapat

⁷⁹ Vanny Aditiany and Rani Tania Pratiwi, "Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Kuningan)," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 18, no. 02 (July 24, 2021): 102–9, <https://doi.org/10.25134/equi.v18i2.4420>.

dibedakan menjadi dampak pengajaran, yang dapat diukur seperti angka dalam rapor, dan dampak penggiring, yaitu transfer pengetahuan dan kemampuan ke bidang lain.⁸⁰

Dalam proses pengajaran yang efektif, komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik sangat penting. Hal ini tidak hanya berfokus pada apa yang dipelajari, tetapi juga pada bagaimana cara siswa harus belajar. Guru berupaya menerapkan metode pembelajaran yang inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Salah satu strategi yang digunakan adalah pemanfaatan *concept map* (peta konsep) yang didukung oleh multimedia interaktif, berupa media ragam kotak misterius, untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.



⁸⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 3.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Paradigma Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta mengacu pada kajian teori yang telah peneliti kemukakan dapat disusun suatu kerangka pikir guna menghasilkan hipotesis. Paradigma penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus menggambarkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, serta analisis statistik yang akan digunakan.⁸¹

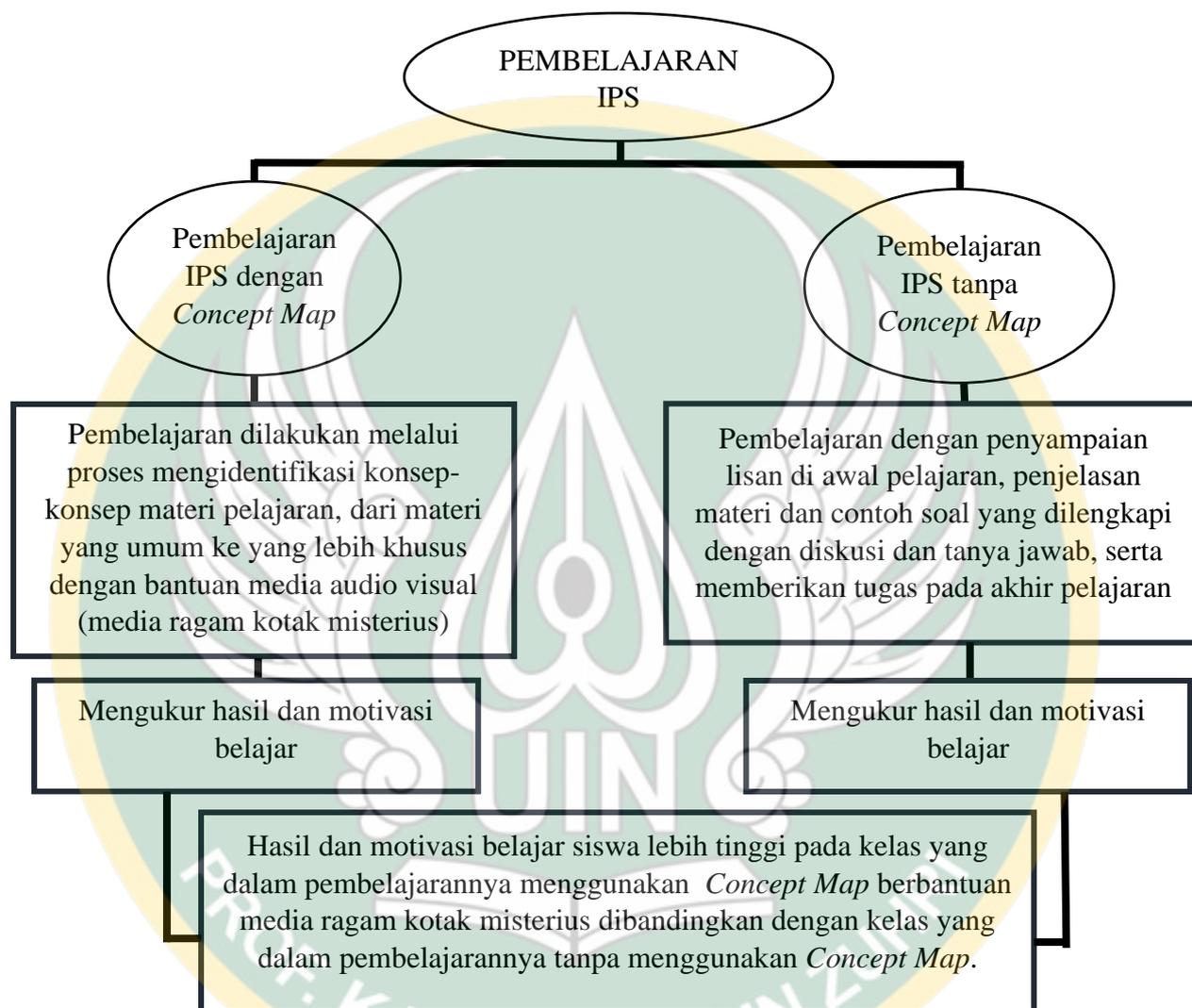
Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas/independen dan variabel terikat. Sebagai variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran (X) yang terdiri dari dua sub variabel bebas yaitu penggunaan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius. Sedangkan sebagai variabel terikatnya adalah hasil belajar (Y_1) dan motivasi belajar (Y_2).

Penggunaan *Concept Map* (Peta Konsep) berbantuan media ragam kotak misterius dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang memiliki makna bagi siswa dalam mata pelajaran IPS. Dengan menerapkan *Concept Map* (Peta Konsep), siswa dapat lebih mudah menyerap pengetahuan atau informasi baru dengan menggunakan pengetahuan terstruktur yang mereka sudah miliki. Selain itu, metode ini juga membantu mencegah rasa bosan karena penggunaan cara penulisan yang efektif, efisien, mudah diingat, dan menghemat ruang. Hal ini juga memberikan kebebasan bagi siswa untuk berkreasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang menggambarkan kemampuan seseorang dalam memahami, menguasai, dan mengaplikasikan suatu materi pelajaran atau keterampilan setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Sedangkan motivasi belajar adalah faktor penting dalam keberhasilan

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, Ke-2 (Bandung: ALFABETA, 2019), 72.

seseorang dalam proses pembelajaran, karena motivasi yang tinggi dapat meningkatkan minat, semangat, dan keterlibatan dalam proses belajar serta membantu siswa untuk mencapai prestasi yang lebih baik.



Gambar 1: Skema Paradigma Penelitian

B. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, di mana peneliti akan mengevaluasi pengaruh suatu tindakan atau campur tangan terhadap hasil penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *quasi eksperimental* yang melibatkan kelompok kontrol, namun

tidak dapat sepenuhnya mengendalikan variabel-variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini didasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkret/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Selain itu, metode ini juga dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru, maka disebut juga metode *discovery*.⁸²

C. Desain Eksperimen

Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* yaitu dengan memberikan tes awal dan tes akhir pada kelas kelas eksperimen maupun kelas kontrol.⁸³

Berikut adalah tabel desain penelitian *nonequivalent control group design*:⁸⁴

Tabel 2

Tabel Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	A ₁	X ₁	A ₂
Kontrol	B ₁	X ₂	B ₂

Keterangan:

A₁ : Pemberian tes awal (*pre test*) pada kelas yang menggunakan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius

B₁ : Pemberian tes awal (*pre test*) pada kelas yang tidak menggunakan menggunakan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius

X₁: Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius

⁸² Sugiyono, 16.

⁸³ Sugiyono, 120.

⁸⁴ Fikri Alifiani, "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa MI Manggarupi Gowa" (2021).

- X₂: Perlakuan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan menggunakan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius
- A₂: Pemberian tes akhir (*post test*) pada kelas yang menggunakan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius
- B₂: Pemberian tes akhir (*post test*) pada kelas yang tidak menggunakan menggunakan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI Darwata Nusajati Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap pada semester I tahun pelajaran 2023/2024. Peneliti memilih madrasah tersebut karena dari 4 madrasah yang ada di Kecamatan Sampang, madrasah tersebut telah menggunakan *Concept Map* dalam pembelajaran, juga memiliki kelas paralel. Hal ini sesuai kebutuhan penelitian, yaitu adanya kelas eksperimen dan kelas control.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subyek atau objek yang menjadi sasaran penelitian dengan memiliki karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI MI Darwata Nusajati tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah sebanyak 35 siswa dengan distribusi kelas sebagai berikut:

Tabel 3
Distribusi Siswa Kelas VI MI Darwata Nusajati

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1	VI A	8	9	17
2	VI B	10	8	18
Jumlah		18	17	35

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁸⁵ Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampel jenuh*, karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara keseluruhan tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut dan populasi dianggap homogen. Berdasarkan teknik pengambilan sampel dan penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh ketentuan sebagai berikut:

- a. Kelas VI B dengan jumlah 18 siswa, sebagai kelas eksperimen yang dalam pembelajaran menggunakan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius.
- b. Kelas VI A dengan jumlah 17 siswa, sebagai kelas kontrol yang dalam pembelajaran tidak menggunakan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius

F. Data dan Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta maupun angka.⁸⁶ Jenis data dilihat dari derajat datanya yaitu data primer dan data skunder. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian. Sedangkan data skunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan (dokumen, jurnal, situs, dan lain-lain).

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang berhubungan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Hasil observasi pada penelitian

⁸⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, 129.

⁸⁶ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian - Google Books," PT. Bina Aksara Jakarta, 1983, https://www.google.co.id/books/edition/Prosedur_penelitian/6PKbQAACA AJ?hl=id.

ini digunakan untuk memberi gambaran proses pembelajaran IPS menggunakan *Concept Map* berbantuan Media Media ragam kotak misterius pada siswa kelas VI MI Darwata Nusajati, yang mengacu pada komponen-komponen pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dalam mata pelajaran IPS,⁸⁷ dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 4
Kisi-kisi Observasi Proses Pembelajaran IPS

No	Indikator	Nomor Pernyataan	Interval Skor
1	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran (Silabus, Prota, Promes, RPP)	1, 2, 3	1 - 4
2	Guru melakukan kegiatan pendahuluan: Salam, doa, mengabsen, memberi motivasi, apersepsi	4, 5	1 - 4
3	Kegiatan Inti: a. Guru menyampaikan kompetensi dasar, materi pokok, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai b. Guru menggunakan strategi, metode, dan media pembelajaran c. Guru melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran	6, 7, 8, 9, 10	1 - 4
4	Penutup a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari b. Siswa mengerjakan evaluasi ranah pengetahuan	11, 12	1 - 4

⁸⁷ Adisel Adisel et al., "Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 1 (June 30, 2022): 298–304, <https://doi.org/10.31539/JOEAI.V5I1.3646>.

No	Indikator	Nomor Pernyataan	Interval Skor
5	Siswa aktif dalam pembelajaran: a. Aktif bertanya, menjawab, dan berpendapat b. Aktif dalam mengoperasikan media interaktif c. Aktif mengerjakan tugas individu maupun kelompok	13, 14, 15	1 - 4

Keterangan:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup baik

1 = kurang baik

2. Tes

Teknik pengumpulan data melalui tes dilakukan sebelum pembelajaran (*pre test*) dan setelah pembelajaran (*post test*) untuk mengetahui hasil belajar IPS sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius.

Berikut adalah kisi-kisi soal *pre test* dan *post test*:

Tabel 5
Kisi-kisi Soal *Pre Test* dan *Post Test*

Kompetensi Dasar	Lingkup Materi	Indikator KD	Indikator Soal	Nonor Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal
3.3.Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	Posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi,	3.3.1. Posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi	Menjelaskan langkah-langkah yang diambil Indonesia untuk memperkuat integrasi ekonomi ASEAN	1	C2	Uraian
		3.3.2. Posisi dan peran	Memberikan contoh konkret di mana Indonesia telah	2	C2	Uraian

	dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	Indonesia dalam kerja sama di bidang politik	berperan sebagai mediator dalam konflik politik di ASEAN, serta hasil yang dicapai melalui upaya mediasi tersebut.			
		3.3.3. Posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang sosial	Mendeskripsikan peran pelajar/pemuda dalam mewujudkan kawasan ASEAN bebas narkoba.	3	C3	Uraian
			Menyampaikan pendapat/gagasan dalam mendukung ASEAN khususnya Indonesia dalam penanganan pengangguran	5	C4	Uraian
		3.3.4. Posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang budaya	Disajikan salah satu contoh warisan budaya Indonesia, siswa mencari strategi bagaimana supaya warisan budaya tersebut dapat dikenal di mata negara lain khususnya ASEAN	9	C6	Uraian
			Mengevaluasi dampak positif ketika Indonesia berpartisipasi dalam ajang SEA Games	7	C5	Uraian
		3.3.5. Posisi dan peran Indonesia dalam	Menjelaskan beberapa upaya yang bisa dilakukan, agar masyarakat ikut berperan dalam	10	C6	Uraian

		kerja sama di bidang teknologi	kerja sama di bidang teknologi			
			Mendeskripsikan peran pelajar untuk mendukung peran Indonesia di bidang teknologi	4	C3	Uraian
		3.3.6. Posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang pendidikan	Disajikan sebuah ilustrasi tentang peran Indonesia dalam kerja sama di bidang pendidikan, peserta didik menganalisis apa saja manfaat bagi Indonesia dan negara-negara ASEAN	6	C4	Uraian
			Mengevaluasi apakah Indonesia dalam kerja sama di bidang pendidikan sudah berperan dengan baik (khususnya dalam pertukaran pelajar dan pemberian beasiswa)	8	C5	Uraian

3. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan/ Pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁸⁸ Pada penelitian ini kuesioner akan diberikan kepada siswa kelas 6 MI Darwata Nusajati untuk mengukur tingkat motivasi siswa.

⁸⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D.*

Berikut ini merupakan kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

Tabel 6
Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Nomor Angket	Interval Nilai
1	Aktif dalam proses pembelajaran	1	1-4
2	Senang dan antusias dalam belajar	2	1-4
3	Siswa berani bertanya kepada teman atau guru jika materi kurang dipahami	3	1-4
4	Siswa bersedia mencari informasi yang relevan untuk menyelesaikan masalah	4	1-4
5	Mampu bekerja dan beraktivitas secara konsisten	5,6	1-4
5	Cenderung menikmati tantangan	7,8	1-4
6	Memiliki keyakinan yang kuat, jika pendapatnya benar	9,10	1-4

Keterangan:

4 = sangat tinggi

3 = tinggi

2 = sedang

1 = kurang

H. Instrumen Penelitian

1. Definisi dan Jenis Instrumen

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang digunakan untuk menghimpun informasi. Dalam penelitian ini, digunakan tes untuk mengukur kemampuan siswa setelah belajar IPS, khususnya materi tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan instrument dalam lingkup ASEAN. Tes ini

berbentuk soal uraian dan akan diberikan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) pertemuan.

Menurut Dahlia Vebriani Simanjuntak, dalam penilaian soal uraian, setiap item diberi bobot sesuai dengan tingkat kesulitannya. Dari beberapa soal uraian, skor maksimum masing-masing soal dapat berbeda. Misalnya, 4 untuk soal pertama, 6 untuk soal kedua, dan 10 untuk soal ketiga. Untuk soal essay dengan jawaban terbatas, digunakan metode poin berdasarkan pedoman jawaban. Sementara itu, penilaian soal essay dengan jawaban terbuka dilakukan dengan metode rating berdasarkan kriteria tertentu. Namun, beberapa pengajar masih memberikan skor yang sama untuk setiap soal, yang dianggap kurang tepat karena tingkat kesulitan setiap soal seharusnya memengaruhi pemberian skor.⁸⁹

Untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, peneliti memberikan kuesioner atau angket yang diisi sebelum dan sesudah materi disampaikan. Indikator motivasi belajar merujuk pada beberapa pendapat (Uno, Sudjana, dan Aritonang).⁹⁰

Gambaran proses pembelajaran IPS menggunakan *Concept Map* berbantuan Media Media ragam kotak misterius pada siswa kelas 6 MI Darwata Nusajati diperoleh dari hasil observasi proses pembelajaran yang mengacu pada komponen-komponen pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dalam mata pelajaran IPS.

2. Kisi-kisi Instrumen

Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur menggunakan tes berupa 10 soal uraian dengan kisi-kisi yang telah disusun berdasarkan Kompetensi Dasar yang ada pada mata pelajaran IPS kelas 6.

⁸⁹ Dahlia Vebriani Simanjuntak¹ and Dorlan Naibaho², "Mampu Memeriksa Jawaban Melalui Penilaian," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 4 (December 6, 2023): 12088–98, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/612>.

⁹⁰ Adisel et al., "Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS."

Sedangkan motivasi belajar diukur menggunakan angket berupa 10 pertanyaan dengan kisi-kisi yang telah disusun berdasarkan indikator motivasi belajar.

3. Uji Validitas dan Realibilitas

a. Uji Validitas

Validitas instrumen merupakan ketepatan dalam mengukur suatu instrumen apakah valid atau tidak. Untuk mencari koefisien korelasi validitas dalam penelitian ini, maka digunakanlah koefisien korelasi *product moment pearson* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien antara skor butir (X) dengan skor total (Y)
- n : banyaknya subyek
- X : skor butir soal/skor item pernyataan atau pertanyaan
- Y : total skor

Dalam penelitian ini, validitas instrumen untuk mengukur hasil belajar pada pembelajaran IPS diuji menggunakan *software SPSS 25 for windows*. Hasil uji validitas ini disajikan dalam *outputnya* yang dilampirkan pada lampiran. Penelitian ini melibatkan 35 siswa dan menggunakan 10 soal uraian untuk mengetahui kemampuan hasil belajar serta 10 pernyataan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa. Untuk menentukan validitas, dilakukan perbandingan antara hasil perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut dianggap valid. Sedangkan apabila hasil penelitian menghasilkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut dinyatakan tidak valid.⁹¹ Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5%. dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*) adalah $N - 2$. Maka,

⁹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*.

DF $35 - 2 = 33$, sehingga akan diperoleh r_{tabel} sebesar 0,334. Hasil validitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7
Validitas Soal

No	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,638	0,334	Valid
2	0,560	0,334	Valid
3	0,712	0,334	Valid
4	0,628	0,334	Valid
5	0,543	0,334	Valid
6	0,817	0,334	Valid
7	0,693	0,334	Valid
8	0,601	0,334	Valid
9	0,619	0,334	Valid
10	0,574	0,334	Valid

Berdasarkan tabel di atas, maka 10 soal dinyatakan valid dan dapat digunakan.

Tabel 8
Validitas Angket

No	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,577	0,334	Valid
2	0,133	0,334	Tidak Valid
3	0,685	0,334	Valid
4	0,531	0,334	Valid
5	0,540	0,334	Valid
6	0,559	0,334	Valid
7	0,494	0,334	Valid
8	0,183	0,334	Tidak Valid
9	0,453	0,334	Valid
10	0,428	0,334	Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan menggunakan aplikasi SPSS, item pernyataan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut tidak valid. Dari 10 pernyataan yang diuji cobakan terdapat 2 pernyataan yang dikatakan tidak valid.

Instrumen penelitian yang terdiri dari soal *pretest* dan *posttest*, angket motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran IPS juga dilakukan validasi ahli oleh Dr. Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen merupakan konsistensi terhadap instrumen yang digunakan. Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen pada penelitian ini yaitu dengan rumus *croanbach alpha* sebagai berikut.⁹²

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r : Koefisien Reliabilitas

n : Banyak Butir Soal

S_i^2 : Variansi Skor Butir Soal ke-i

S_t^2 : Variansi Skor Total

Reliabilitas sebuah instrument dapat dikatakan sah atau reliabel jika mendapat nilai *Croanbach's Alpha* lebih dari 0,60.⁹³

Setelah instrumen berupa soal dan angket tersebut diuji kevalidan dan kereliabelannya, maka soal dan angket tersebut dapat digunakan untuk penelitian. Selanjutnya, soal dan angket dibagikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur dan mengetahui efektivitas *concept map* berbantuan kotak misterius dalam pembelajaran IPS kelas 6 MI Darwata Nusajati.

⁹² Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017).

⁹³ Yudhanegara.

Data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dibagikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya diberikan nilai yang berpedoman pada skor penilaian kemudian dianalisis.

Berikut hasil uji reliabilitas soal *pretest* dan *posttest* serta angket tentang motivasi belajar:

Tabel 9
Reliabilitas Soal

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,839	10

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai koefisien *Cronbach's Alpha* pada instrument soal kemampuan pemecahan masalah matematis adalah $0,839 > 0,60$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tersebut reliabel.

Tabel 10
Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,700	10

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai koefisien *Cronbach's Alpha* pada instrument pernyataan pada angket motivasi belajar adalah $0,700 > 0,60$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket tersebut reliabel.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah seluruh data terkumpul, yaitu dengan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis. Analisis data digunakan

untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian atau untuk menguji hipotesis yang diajukan melalui penyajian data.

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap seperangkat data yaitu data *pre test* dan *post* serta menghitung *N-Gain* antara *pre test* dan *post test*.⁹⁴ Uji *normalized gain* digunakan mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau media pembelajaran. Dalam penelitian ini penggunaan *Concept Map* berbantuan Media Media ragam kotak misterius dalam pembelajaran. Uji tersebut dengan membandingkan nilai *pre test* dan *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data akan dilakukan dengan menggunakan program analisis SPSS Statistics. Rumus *Normal Gain* sebagai berikut:

$$\text{Rumus Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Kriteria Tingkat *N Gain* menurut Hake adalah sebagai berikut:⁹⁵

Tabel 11
Kriteria Tingkat *N Gain*

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan

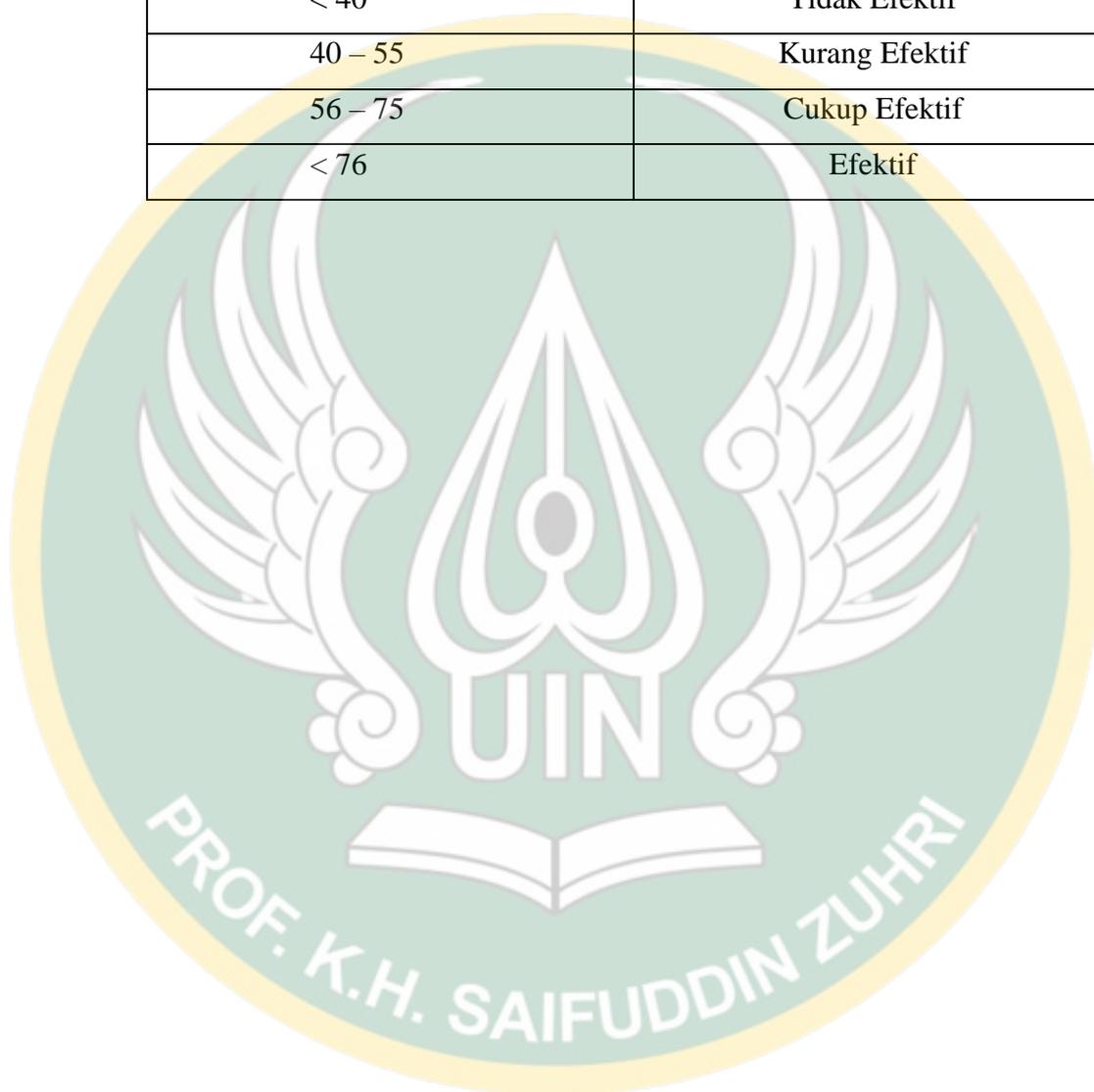
⁹⁴ Rostiana Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, 2nd ed. (Bandung: ALFABETA, 2020).

⁹⁵ Sundayana, 160.

Sedangkan kategori tafsiran efektivitas *N Gain* menurut Arikunto yaitu:⁹⁶

Tabel 12
Kategori Tafsiran Efektivitas *N Gain*

Presentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
< 76	Efektif



⁹⁶ Putri Khoirin Nashiroh, Fitria Ekarini, and Riska Dami Ristanto, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 1 (January 31, 2020): 43–52, <https://doi.org/10.23887/JPTK-UNDIKSHA.V17I1.22906>.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius terhadap hasil dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah pada Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian dilakukan di MI Darawata Nusajati dengan melibatkan populasi siswa kelas VI yang terdiri dari 2 kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampel jenuh*, karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara keseluruhan. Berdasarkan teknik pengambilan sampel dan penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kelas VI B dipilih sebagai kelas eksperimen yang dalam pembelajaran menggunakan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius, sedangkan kelas VI A sebagai kelas kontrol.

Adapun proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 13
Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kelas	Materi
1	Senin, 13 November 2023	09.00-10.30	VI	Uji Coba Instrumen
2	Kamis, 16 November 2023	08.00-09.10	Kelas Kontrol	<i>Pretest</i>
3	Kamis, 16 November 2023	09.25-10.35	Kelas Kontrol	Peran Indonesia dalam ASEAN
4	Senin, 20 November 2023	08.00-09.10	Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i>
5	Senin, 20 November 2023	09.25-10.35	Kelas Eksperimen	Peran Indonesia dalam ASEAN
6	Selasa, 21 November 2024	08.00-09.10	Kelas Kontrol	Pembelajaran IPS melalui metode ceramah dan tanya jawab

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kelas	Materi
7	Selasa, 21 November 2024	09.25-10.10	Kelas Eksperimen	Pembelajaran IPS melalui game Media Ragam Kotak Misterius
8	Rabu, 22 November 2024	08.00-09.10	Kelas Kontrol	Pembelajaran IPS melalui metode ceramah dan penugasan
9	Rabu, 22 November 2024	09.25-10.10	Kelas Eksperimen	Pembelajaran IPS menggunakan <i>Concept Map</i> berbantuan media ragam kotak misterius
10	Kamis, 23 November 2024	08.00-09.10	Kelas Kontrol	<i>Posttest</i> dan Angket Motivasi
11	Kamis, 23 November 2024	09.25-10.10	Kelas Eksperimen	<i>Posttest</i> dan Angket Motivasi

Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan pada hari Senin, 13 November 2024 pukul 09.00 – 10.30. Peneliti membagikan soal *pretest-posttest* dan angket motivasi kepada siswa kelas VI yang terdiri dari 35 siswa. Siswa diberi waktu 45 menit untuk mengerjakan soal *pretest* dan 20 menit untuk mengerjakan angket yang dibagikan. Setelah siswa menyelesaikan soal tersebut peneliti mengambil lembar jawab siswa. Berikut merupakan kegiatan pembelajaran selama penelitian dilakukan:

1. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen dilakukan di kelas VI B MI Darwata Nusajati Sampang Cilacap. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk mengerjakan soal *pretest* guna mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam penguasaan materi IPS tentang peran Indonesia berbagai bidang dalam ASEAN sebelum diberikan perlakuan berupa *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius.

Pertemuan kedua dilakukan pembelajaran dengan materi menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup

ASEAN yang mana kompetensi dasar tersebut terdapat pada Kelas VI semester Ganjil di Tema Globalisasi Subtema Globalisasi dan Cinta Tanah Air berbantuan game interaktif Ragam Kotak Misterius.

Pertemuan ketiga melanjutkan pembelajaran dengan *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius Pertemuan terakhir pemberian *posttest* dan angket motivasi belajar IPS guna mengetahui perbedaan peningkatan hasil dan motivasi belajar sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius.

Adapun langkah-langkah pembelajaran di kelas eksperimen sebagai berikut:

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan salam, berdoa, apresiasi, dan motivasi. Selanjutnya guru menjelaskan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan tujuan pembelajaran.
- b. Guru memberikan arahan kepada siswa dalam penggunaan game interaktif Media ragam kotak misterius.
- c. Guru menerapkan penggunaan game interaktif media ragam kotak misterius dalam pembelajaran:
 - 1) Dengan bantuan beberapa peserta didik, guru menyiapkan laptop, proyektor, layar proyektor, dan pengeras suara.
 - 2) Setelah siap, guru menampilkan suara, gambar, atau video yang berisi peran-peran Indonesia dalam kerja sama di lingkup ASEAN secara acak, ditampilkan melalui game interaktif media ragam kotak misterius.
 - 3) Peserta didik mengikuti game interaktif dengan menyebutkan bidang yang sesuai dengan peran Indonesia secara berkelompok.
 - 4) Guru memberikan kesimpulan dan refleksi kepada peserta didik. Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari. Guru memberikan informasi materi pertemuan berikutnya, dan guru menutup dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.

d. Pada pertemuan selanjutnya guru mengenalkan *concept map* dalam pembelajaran, baik cara maupun penerapan pada materi menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN berbantuan *game* interaktif ragam kotak misterius.

- 1) Secara berkelompok siswa menyiapkan peralatan untuk membuat *concept map* (peta konsep) berupa kertas karton, penggaris, pensil, pensil warna, spidol, dan lain-lain.
- 2) Siswa membuat *concept map* berdasarkan ragam kotak misterius, buku paket, dan wawasan yang mereka miliki.
- 3) Dalam pembuatan *concept map*, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreasi, namun tetap fokus pada materi yang sedang dipelajari.
- 4) Setelah pembuatan *concept map* selesai, siswa mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.
- 5) Guru mengajak siswa berkomunikasi tentang *concept map* yang mmereka buat serta menggali kemampuan siswa dalam pemecahan masalah yang terjadi di Indonesia terkait dengan materi.
- 5) Guru memberikan kesimpulan dan refleksi kepada peserta didik. Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari. Guru menutup dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.

2. Kelas Kontrol

Kelas kontrol dilakukan di kelas VI A MI Darwata Nusajati. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali. Pertemuan pertama digunakan untuk mengerjakan soal *pretest* untuk mengukur sejauh mana kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Pertemuan kedua dilakukan pembelajaran dengan materi menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN yang mana kompetensi dasar tersebut terdapat pada

Kelas VI semester Ganjil di Tema Globalisasi Subtema Globalisasi dan Cinta Tanah Air

Pertemuan ketiga dilakukan pembelajaran dengan materi peran Indonesia dalam ASEAN dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.

Pertemuan keempat dilakukan pembelajaran dengan materi peran Indonesia dalam ASEAN. Pertemuan terakhir pemberian *post test* dan angket motivasi belajar IPS guna mengetahui perbedaan peningkatan hasil dan motivasi belajar sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Adapun Langkah-langkah pembelajaran di kelas kontrol sebagai berikut:

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan salam, berdoa, apresiasi, dan motivasi. Selanjutnya guru menjelaskan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan tujuan pembelajaran.
- b. Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah, dan tanya jawab (tanpa *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius)
- c. Guru melanjutkan materi peran Indonesia dalam ASEAN dengan metode ceramah, diskusi dan penugasan.
- d. Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari. Guru memberikan informasi materi pertemuan berikutnya, dan guru menutup dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Berdasarkan hasil observasi, guru harus mempersiapkan dengan baik perangkat pembelajaran seperti silabus, program tahunan (Prota), program semester (Promes), dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Guru juga melaksanakan kegiatan pendahuluan, termasuk memberikan salam, doa, mengabsen siswa, memberikan motivasi, dan melakukan apersepsi. Dalam kegiatan inti, guru menyampaikan kompetensi dasar, materi pokok, dan tujuan pembelajaran dengan jelas. Selain itu, guru juga menggunakan strategi, metode, dan media pembelajaran yang efektif serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa

membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan melaksanakan evaluasi pengetahuan. Sehingga siswa diharapkan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, baik dalam bertanya, menjawab, dan berpendapat, maupun dalam mengoperasikan media interaktif dan mengerjakan tugas individu atau kelompok.

B. Deskripsi Statistik

1. Hasil Data *Pretest*

Berdasarkan hasil *pretest* siswa yang telah diolah menggunakan software *SPSS 25 for windows* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 14
Nilai Statistik Deskriptif Hasil *Pretest*

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	18	28	63	44.89	10.040
Kelas Kontrol	17	30	63	43.76	10.250
Valid N (listwise)	17				

Dari tabel di atas, diperoleh hasil nilai *pretest* pada kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa dengan nilai tertinggi sebesar 63 dan nilai terendah sebesar 28 dengan rata-rata sebesar 44,89 dan standar deviasi sebesar 10,040. Sedangkan pada kelas kontrol yang respondennya berjumlah 17 siswa dengan nilai tertinggi sebesar 63 dan nilai terendah 30 dengan rata-rata sebesar 43,76 dan standar deviasi sebesar 10,250.

2. Hasil Data *Post Test*

Berdasarkan hasil *post test* siswa yang telah diolah menggunakan software *SPSS 25 for windows* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 15
 Nilai Statistik Deskriptif Hasil *Posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	18	75	93	84.31	5.867
Kelas Kontrol	17	45	80	63.76	8.807
Valid N (listwise)	17				

Dari tabel di atas, diperoleh hasil nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa dengan nilai tertinggi sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 75 dengan rata-rata sebesar 84,31 dan standar deviasi sebesar 5,867. Sedangkan pada kelas kontrol yang respondennya berjumlah 17 siswa dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah 45 dengan rata-rata sebesar 63,76 dan standar deviasi sebesar 8,807.

3. Hasil Data Motivasi Belajar IPS

a. Data Angket Motivasi Belajar sebelum pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol telah diolah menggunakan *software SPSS 25 for windows* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 16
 Nilai Statistik Deskriptif Hasil Angket Motivasi Sebelum Pembelajaran IPS

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	18	47	78	58.72	7.653
Kelas Kontrol	17	47	75	57.71	7.104
Valid N (listwise)	17				

Dari tabel di atas, diperoleh hasil angket motivasi belajar pada kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa dengan nilai tertinggi sebesar 78 dan nilai terendah sebesar 47 dengan rata-rata sebesar 58,72 dan standar deviasi sebesar 7,653. Sedangkan pada kelas kontrol yang respondennya berjumlah 17 siswa dengan nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah 47 dengan rata-rata sebesar 57,71 dan standar deviasi sebesar 7,104.

b. Data Angket Motivasi Belajar setelah pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol telah diolah menggunakan *software SPSS 25 for windows* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 17
Nilai Statistik Deskriptif Hasil Angket Motivasi Setelah Pembelajaran IPS

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	18	81	97	90.67	4.703
Kelas Kontrol	17	50	78	69.00	7.738
Valid N (listwise)	17				

Dari tabel di atas, diperoleh hasil angket motivasi belajar setelah pembelajaran IPS pada kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa dengan skor angket tertinggi sebesar 91 dan skor angket terendah sebesar 81 dengan rata-rata sebesar 90,67 dan standar deviasi sebesar 4.703. Sedangkan pada kelas kontrol yang respondennya berjumlah 17 siswa dengan skor tertinggi sebesar 78 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata sebesar 69,00 dan standar deviasi sebesar 7,738.

4. Rekap Data Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan Angket Motivasi pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- a. Rekap Data Hasil *Pretest* dan Motivasi Belajar

Tabel 18
Rekap Data Hasil *Pretest* dan Motivasi Belajar

	NILAI <i>PRETEST</i>		SKOR MOTIVASI BELAJAR	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Minimal	28	30	47	47
Nilai Maksimal	63	63	78	75
Nilai Rata-rata	44,89	43,76	58,74	57,71
Standar Deviasi	10,040	10,250	7,653	7,104

Dari tabel Rekap Data Hasil *Pretest* dan Motivasi Belajar di atas, diketahui bahwa nilai minimal di kelas eksperimen 28 dan kelas kontrol 30, sedangkan skor angket motivasi di kelas eksperimen 47 dan di kelas kontrol juga 47. Nilai maksimal di kelas eksperimen 63 dan kelas kontrol 63, sedangkan skor maksimal angket motivasi di kelas eksperimen 78 dan di kelas kontrol juga 75. Nilai rata-rata kelas eksperimen 44,89 dan pada kelas kontrol 43,76. Skor rata-rata angket motivasi pada kelas eksperimen 58,74 dan di kelas kontrol 57,71. Standar Deviasi *pretest* pada kelas eksperimen 10,040 dan kelas kontrol 10,250. Sedangkan Standar Deviasi motivasi belajar pada kelas eksperimen 7,653 dan kelas kontrol 7,104.

Melihat data nilai *pretest* dan skor motivasi belajar sebelum pembelajaran IPS menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kurang baik karena masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 dan standar kelulusan yaitu 65. Sedangkan tingkat motivasi siswa masuk kategori sedang, berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 19
Kriteria Motivasi Belajar

Kriteria	Interval		
Sangat Tinggi	83.8	< skor ≤	100.0
Tinggi	67.5	< skor ≤	83.8
Sedang	51.3	< skor ≤	67.5
Kurang	35.0	< skor ≤	51.3

b. Rekap Data Hasil *Posttest* dan Motivasi Belajar

Tabel 20
Rekap Data Hasil *Posttest* dan Motivasi Belajar

	NILAI <i>POSTTEST</i>		SKOR MOTIVASI BELAJAR	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Minimal	75	45	81	50
Nilai Maksimal	93	80	97	78
Nilai Rata-rata	84,31	63,76	90,45	66,47
Standar Deviasi	5,867	8,807	4,703	7,738

Dari tabel Rekap Data Hasil *Posttest* dan Motivasi Belajar di atas, diketahui bahwa nilai minimal di kelas eksperimen 75 dan kelas kontrol 45, sedangkan skor angket motivasi di kelas eksperimen 81 dan di kelas kontrol juga 50. Nilai maksimal di kelas eksperimen 93 dan kelas kontrol 80, sedangkan skor maksimal angket motivasi di kelas eksperimen 97 dan kelas kontrol 78. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 84,31 dan pada kelas kontrol 63,76. Skor rata-rata angket motivasi pada kelas eksperimen 90,45 dan kelas kontrol 66,47. Standar Deviasi *posttest* pada kelas eksperimen 5,867 dan kelas kontrol 8,807. Sedangkan Standar Deviasi motivasi belajar pada kelas eksperimen 4,703 dan kelas kontrol 7,738.

Melihat data nilai *posttest* dan skor motivasi belajar setelah pembelajaran IPS menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi dari pada sebelumnya, baik kelas eksperimen maupun kontrol. Namun

pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih signifikan, selain itu hasil belajar sudah di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan standar kelulusan. Demikian juga tingkat motivasi siswa pada kelas eksperimen sudah masuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol masih dalam kategori sedang.

C. Hasil Pengujian Hipotesis

1. Hasil Belajar

a. Kelas Eksperimen

Data yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan memperhitungkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan rumus *N Gain*, menggunakan software *SPSS Version 25*. Informasi mengenai *N Gain* tersebut diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 21
Hasil *N Gain* Kelas Eksperimen

NO	KODE EKSPERIMEN	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria <i>N-Gain</i>
1	A1	55	92.5	0.83	Tinggi
2	A1	48	80	0.62	Sedang
3	A1	48	85	0.71	Tinggi
4	A1	63	90	0.73	Tinggi
5	A1	60	92.5	0.81	Tinggi
6	A1	35	82.5	0.73	Tinggi
7	A1	48	85	0.71	Tinggi
8	A1	35	77.5	0.65	Sedang
9	A1	30	82.5	0.75	Tinggi
10	A1	40	77.5	0.63	Sedang
11	A1	48	82.5	0.66	Sedang
12	A1	58	87.5	0.71	Tinggi
13	A1	35	85	0.77	Tinggi
14	A1	48	75	0.52	Sedang
15	A1	28	80	0.72	Tinggi
16	A1	43	92.5	0.87	Tinggi
17	A1	43	77.5	0.61	Sedang
18	A1	43	92.5	0.87	Tinggi
Rata-rata				0.72	

Berdasarkan tabel hasil *N Gain* kelas eksperimen di atas, diketahui bahwa dari 18 sampel yang ada di kelas eksperimen dan diberi pembelajaran dengan menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,72 dengan nilai *N Gain* terendah sebesar 0,53 dan nilai *N Gain* tertinggi sebesar 0,87. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Kategorisasi skor *N Gain* hasil belajar siswa dapat dilakukan berdasarkan kategorisasi yang telah ditetapkan dalam tabel berikut:

Tabel 22
Kategori Perolehan Skor *N-Gain* Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$g > 0,7$	Tinggi	12	66,67 %
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	6	33,33 %
3	$0 < g < 0,3$	Rendah	0	0%
4	$g \leq 0$	Gagal	0	0%
5	$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan	0	0%

Berdasarkan tabel di atas dan kriteria tingkat *N Gain* pada tabel 11, diketahui bahwa terdapat 6 siswa dengan skor *N Gain* yang termasuk dalam kategori sedang dan 12 siswa yang termasuk dalam kategori tinggi.

b. Kelas Kontrol

Data yang diperoleh dari kelas kontrol dengan memperhitungkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan rumus *N Gain*, informasi mengenai *N Gain* tersebut dan kriteria tingkat *N Gain* diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 23
Hasil *N Gain* Kelas Kontrol

NO	KODE EKSPERIMEN	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria <i>N-Gain</i>
1	B1	43	55	0.22	Rendah
2	B1	45	58	0.23	Rendah
3	B1	55	65	0.22	Rendah
4	B1	40	60	0.33	Sedang
5	B1	30	65	0.50	Sedang
6	B1	43	50	0.13	Rendah
7	B1	40	65	0.42	Sedang
8	B1	30	68	0.54	Sedang
9	B1	30	60	0.43	Sedang
10	B1	63	70	0.20	Rendah
11	B1	50	60	0.20	Rendah
12	B1	48	68	0.38	Sedang
13	B1	53	75	0.47	Sedang
14	B1	53	70	0.37	Sedang
15	B1	33	45	0.19	Rendah
16	B1	33	70	0.56	Sedang
17	B1	55	80	0.56	Sedang
Rata-rata				0.35	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 17 sampel yang ada di kelas kontrol dan diberi pembelajaran tanpa menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,35 dengan nilai *N Gain* terendah sebesar 0,13 dan nilai *N Gain* tertinggi sebesar 0,56. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, namun kurang signifikan. Kategorisasi skor *N Gain* hasil belajar siswa dapat dilakukan berdasarkan kategorisasi yang telah ditetapkan dalam tabel berikut:

Tabel 24
Kategori Perolehan Skor *N-Gain* Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$g > 0,7$	Tinggi	0	0%
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	10	59%
3	$0 < g < 0,3$	Rendah	7	41%
4	$g \leq 0$	Gagal	0	0%
5	$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan	0	0%

Berdasarkan tabel di atas dan kriteria tingkat *N Gain* pada tabel 12, diketahui bahwa terdapat 10 siswa dengan skor *N Gain* yang termasuk dalam kategori sedang dan 7 siswa yang termasuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan rumusan penelitian yaitu apakah terdapat peningkatan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius. Jika terdapat perbedaan dalam peningkatan nilai *N-Gain* hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan.

Tabel 25
Rata-rata *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N Gain</i>
Eksperimen	44,89 Kurang Baik	84,31 Baik	0,72 Tinggi
Kontrol	43,76 Kurang Baik	63,76 Cukup	0,35 Sedang

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen sebelum mengikuti pembelajaran dengan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius hasil belajar siswa berada pada kategori kurang baik dengan nilai rata-rata 44,89. Namun, setelah

mengikuti pembelajaran dengan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius, hasil belajar siswa meningkat dan berada pada kategori Baik dengan nilai rata-rata sebesar 84,31. Hal ini pun diperkuat dengan perhitungan *N Gain* yang menunjukkan peningkatan yang tinggi dengan skor rata-rata 0,72.

Sementara pada kelas kontrol, saat *pretest* nilai siswa berada pada kategori kurang baik dengan nilai rata-rata sebesar 43,76. Setelah proses pembelajaran, hasil belajar siswa berada pada kategori cukup dengan skor rata-rata sebesar 63,76. Hal ini juga diperkuat dengan perhitungan *N-Gain* yang menunjukkan peningkatan yang sedang dengan skor rata-rata 0,35.

Tabel 26
Penafsiran Efektifitas *N Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata <i>N Gain</i>	Presentase	Tafsiran
Eksperimen	0,72	72%	Cukup Efektif
Kontrol	0,35	35%	Kurang Efektif

Berdasarkan tabel di atas dan tafsiran efektivitas *N Gain* pada tabel 12, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dianggap cukup efektif dengan presentase rata-rata *N Gain* sebesar 72%, sementara kelas kontrol dianggap kurang efektif dengan presentase rata-rata *N-Gain* sebesar 35%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang dengan menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius lebih unggul dibanding dengan kelas kontrol yang dalam pembelajaran tanpa menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius.

2. Motivasi Belajar

a. Kelas Eksperimen

Data yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan memperhitungkan skor angket motivasi sebelum dan sesudah

pembelajaran IPS yang dihitung dengan rumus *N Gain*, menggunakan software *SPSS Version 25*.

Tabel 27
Hasil *N Gain* Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

NO	KODE MOTIVASI	Pretest	Posttest	<i>N-Gain</i>	Kriteria <i>N-Gain</i>
1	M1	66	91	0.74	Tinggi
2	M1	53	94	0.87	Tinggi
3	M1	56	97	0.93	Tinggi
4	M1	63	91	0.76	Tinggi
5	M1	78	97	0.86	Tinggi
6	M1	53	91	0.81	Tinggi
7	M1	56	88	0.73	Tinggi
8	M1	59	88	0.71	Tinggi
9	M1	59	94	0.85	Tinggi
10	M1	63	91	0.76	Tinggi
11	M1	50	88	0.76	Tinggi
12	M1	63	94	0.84	Tinggi
13	M1	47	81	0.64	Sedang
14	M1	50	88	0.76	Tinggi
15	M1	66	84	0.53	Sedang
16	M1	53	97	0.94	Tinggi
17	M1	66	84	0.53	Sedang
18	M1	56	94	0.86	Tinggi
Rata-rata		58.74	90.45	0.77	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 18 sampel yang ada di kelas eksperimen dan diberi pembelajaran dengan menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius mendapatkan nilai rata-rata *N Gain* sebesar 0,77 dengan nilai *N Gain* terendah sebesar 0,53 dan nilai *N Gain* tertinggi sebesar 0,94. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Kategorisasi skor *N Gain* motivasi belajar siswa dapat dilakukan berdasarkan kategorisasi yang telah ditetapkan dalam tabel berikut:

Tabel 28
Kategori Perolehan Skor *N-Gain* Motivasi Belajar Siswa Kelas
Eksperimen

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$g > 0,7$	Tinggi	15	83,33%
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	3	16,67%
3	$0 < g < 0,3$	Rendah	0	0%
4	$g \leq 0$	Gagal	0	0%
5	$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan	0	0%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 15 siswa dengan skor *N Gain* yang termasuk dalam kategori tinggi, 3 siswa termasuk dalam kategori sedang.

b. Kelas Kontrol

Data yang diperoleh dari kelas kontrol dengan memperhitungkan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran IPS yang dihitung menggunakan rumus *N Gain*, informasi mengenai *N Gain* tersebut diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 29
Hasil *N Gain* Motivasi Belajar Kelas Kontrol

NO	KODE MOTIVASI	Pretest	Posttest	<i>N-Gain</i>	Kriteria <i>N-Gain</i>
1	M2	50	63	0.26	Rendah
2	M2	63	66	0.08	Rendah
3	M2	56	69	0.30	Sedang
4	M2	59	63	0.10	Rendah
5	M2	53	66	0.28	Rendah
6	M2	56	63	0.16	Rendah
7	M2	66	74	0.24	Rendah
8	M2	56	69	0.30	Sedang
9	M2	53	66	0.28	Rendah
10	M2	66	78	0.35	Sedang
11	M2	75	78	0.12	Rendah

NO	KODE MOTIVASI	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria N-Gain
12	M2	63	74	0.30	Sedang
13	M2	59	63	0.10	Rendah
14	M2	53	66	0.28	Rendah
15	M2	50	59	0.18	Rendah
16	M2	47	50	0.06	Rendah
17	M2	56	63	0.16	Rendah
Rata-rata		57,71	66,47	0.21	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 17 sampel yang ada di kelas kontrol dan diberi pembelajaran tanpa menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius mendapatkan nilai rata-rata *N Gain* sebesar 0,21 dengan nilai *N Gain* terendah sebesar 0,06 dan nilai *N Gain* tertinggi sebesar 0,35. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, namun masih rendah. Kategorisasi skor *N Gain* motivasi belajar siswa dapat dilakukan berdasarkan kategorisasi yang telah ditetapkan dalam tabel berikut:

Tabel 30
Kategori Perolehan Skor *N-Gain* Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$g > 0,7$	Tinggi	0	0%
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	4	23,53%
3	$0 < g < 0,3$	Rendah	13	76,47%
4	$g \leq 0$	Gagal	0	0%
5	$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan	0	0%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 4 siswa dengan skor *N Gain* yang termasuk dalam kategori sedang dan 13 siswa yang termasuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan rumusan penelitian yaitu apakah terdapat perbedaan dalam peningkatan motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran

dengan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius. Jika terdapat perbedaan dalam peningkatan nilai *N-Gain* motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan.

Tabel 31
Skor Rata-rata Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah, serta
N Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Sebelum		Sesudah		<i>N Gain</i>	
Eksperimen	58,74	Sedang	90,45	Sangat Tinggi	0,77	Tinggi
Kontrol	57,71	Sedang	66,47	Sedang	0,21	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen sebelum mengikuti pembelajaran dengan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 58,74. Namun, setelah mengikuti pembelajaran dengan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius, motivasi belajar siswa meningkat dan berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 90,45. Hal ini pun diperkuat dengan perhitungan *N Gain* yang menunjukkan peningkatan yang tinggi dengan skor rata-rata 0,77.

Sementara pada kelas kontrol, sebelum pembelajaran motivasi siswa berada pada kategori kurang baik dengan nilai rata-rata sebesar 57,71. Setelah proses pembelajaran, motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup dengan skor rata-rata sebesar 66,47. Hal ini juga diperkuat dengan perhitungan *N-Gain* yang menunjukkan peningkatan yang rendah dengan skor rata-rata 0,21.

Tabel 32
Penafsiran Efektifitas *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata <i>N Gain</i>	Presentase	Tafsiran
Eksperimen	0,77	77%	Efektif
Kontrol	0,21	21%	Tidak Efektif

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dianggap efektif dengan presentase rata-rata *N Gain* sebesar 77%, sementara kelas kontrol dianggap tidak efektif dengan presentase rata-rata *N-Gain* sebesar 21%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang dengan menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius lebih unggul dibanding dengan kelas kontrol.

D. Proses Penelitian dan Pembelajaran IPS Menggunakan *Concept Map* Berbantuan Media Ragam Kotak Misterius

1. Pelaksanaan *Pretest* dan Pengisian Motivasi Belajar

Pertemuan pertama, peneliti memberikan soal *pretest* kepada kelas VI A pada hari Kamis, 16 November 2023 dan kelas VI B pada hari Senin, 20 November 2023. Soal *pretest* diberikan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam penguasaan materi IPS tentang peran Indonesia berbagai bidang dalam ASEAN sebelum diberikan perlakuan berupa *Concept Map* berbantuan media ragam kotak misterius. Setelah mengerjakan soal *pretest*, siswa mengisi angket motivasi belajar.



Gambar 2: Siswa kelas VI A sedang mengerjakan soal *pretest* dan mengisi angket motivasi belajar⁹⁷

Siswa kelas VI A mengerjakan soal *pretest* sebanyak 10 soal uraian. Dalam mengerjakan sesuai pengetahuan dan kemampuan siswa. *Pretest* diberikan kepada siswa di awal penelitian untuk mengukur kemampuan awal siswa.



Gambar 3: Siswa kelas VI B sedang mengerjakan soal *pretest* mengisi angket motivasi belajar⁹⁸

⁹⁷ “Pelaksanaan Pretest Kelas VI A (Kelas Kontrol) Di MI Nusajati Tanggal 16 November 2023,” n.d.

⁹⁸ “Pelaksanaan Pretest Kelas VI B (Kelas Eksperimen) Di MI Nusajati Tanggal 20 November 2023,” n.d.

Kelas VI B juga mengerjakan soal *pretest*. Di samping *pretest*, siswa juga mengisi lembar angket motivasi, untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberikan *treatment* (pelakuan) di kelas eksperimen.

2. Pembelajaran IPS melalui game Media ragam kotak misterius

Pertemuan kedua dilakukan pembelajaran dengan materi menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN yang mana kompetensi dasar tersebut terdapat pada Kelas VI semester Ganjil di Tema Globalisasi Subtema Globalisasi dan Cinta Tanah Air berbantuan game interaktif Ragam Kotak Misterius.

Guru menerapkan penggunaan game interaktif media ragam kotak misterius dalam pembelajaran:

- a. Dengan bantuan beberapa peserta didik, guru menyiapkan laptop, proyektor, layar proyektor, dan pengeras suara.
- b. Setelah siap, guru menampilkan suara, gambar, atau video yang berisi peran-peran Indonesia dalam kerja sama di lingkup ASEAN secara acak, ditampilkan melalui game interaktif media ragam kotak misterius.
- c. Peserta didik mengikuti game interaktif dengan menyebutkan bidang yang sesuai dengan peran Indonesia secara berkelompok/berpasangan.
- d. Guru memberikan kesimpulan dan refleksi kepada peserta didik. Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari. Guru memberikan informasi materi pertemuan berikutnya.
- e. Guru menutup dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.



Gambar 4: Tampilan awal game ragam kotak misterius⁹⁹

Media ragam kotak misterius adalah media yang memuat suara dan gambar (baik gambar maupun video) yang terdapat dalam berbagai kotak misterius. Disebut misterius karena isi setiap kotak berbeda-beda dan tidak diketahui sebelum kotak tersebut diklik atau ditekan.

Di dalam kotak terdapat informasi tentang peran Indonesia dalam kerja sama di lingkup ASEAN. Indonesia berperan dalam berbagai bidang.



Gambar 5: Siswa mengoperasikan media ragam kotak misterius¹⁰⁰

⁹⁹ "Media Ragam Kotak Misterius," n.d.

¹⁰⁰ "Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pada Tanggal 21 November 2023," n.d.

Siswa berdiskusi dan bekerja sama dalam mengamati gambar atau video pada kotak yang mereka pilih. Pada kegiatan ini siswa berlatih mengoperasikan laptop/notebook/computer. Secara tidak langsung mereka belajar dengan berbasis IT (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi).



Gambar 6: Papan display dan kartu isi dari kotak misterius¹⁰¹

Setelah mengamati dan mengetahui isi ragam kotak misterius, siswa memilih dan memasang kartu yang sesuai pada papan display.

3. Pembelajaran IPS menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius

Pertemuan ketiga guru menjelaskan tentang pengertian, manfaat, dan cara membuat *concept map* kepada siswa. Selanjutnya siswa praktik membuat *concept map* yang berisi materi tentang menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.

Penjelasan dan data dalam *concept map* yang dibuat, diambil dari materi yang terdapat pada ragam kotak misterius, buku paket, maupun dari wawasan yang siswa miliki.

¹⁰¹ "Media Ragam Kotak Misterius."



Gambar 7: Siswa bekerja sama dalam pembuatan *concept map*¹⁰²

Dalam pembuatan *concept map*, siswa berdiskusi dan saling bekerja sama dengan pasangan/teman sekelompoknya. Model bagan dalam *concept map* setiap kelompok berbeda-beda tergantung pada kreativitas siswa.



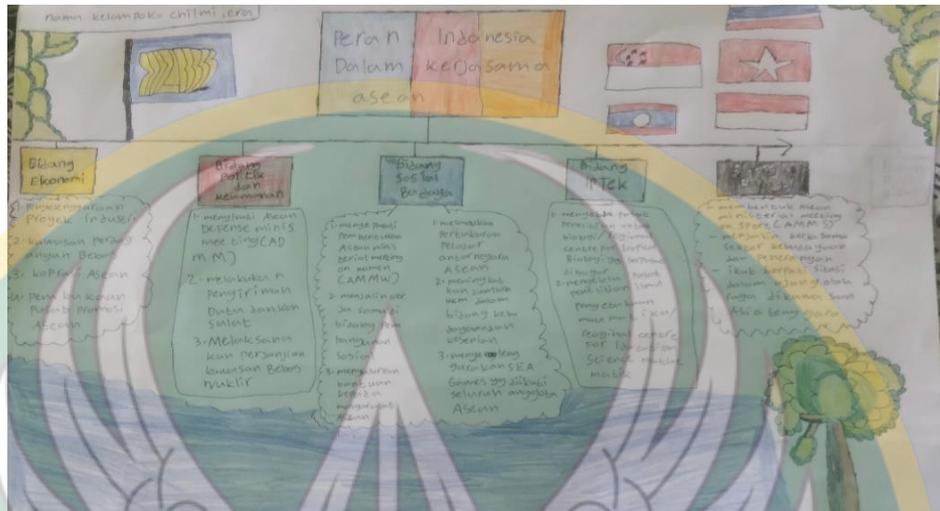
Gambar 8: Siswa bekerja sama dalam pembuatan *concept map*¹⁰³

Setelah *concept map* dibuat, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas. Guru mengkondisikan supaya siswa

¹⁰² “Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pada Tanggal 22 November 2023,” n.d.

¹⁰³ “Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pada Tanggal 22 November 2023.”

dapat mengungkapkan pendapatnya dalam memecahkan masalah terkait materi, yang bisa dirasakan/dilihat/diketahui siswa khususnya di Indonesia.



Gambar 9: Contoh hasil *concept map*¹⁰⁴

Bentuk *concept map* dibuat berdasarkan kreatifitas siswa. *Concept map* disusun semenarik mungkin dan diupayakan hasil karya mereka bermanfaat untuk mempermudah dalam memahami materi.



Gambar 10: Pemberian *reward* untuk presentasi terbaik¹⁰⁵

¹⁰⁴ “Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen pada tanggal 22 November 2023.”

¹⁰⁵ “Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen pada tanggal 22 November 2023.”

Pemberian reward kepada siswa atas hasil karyanya untuk peningkatan motivasi dan keterlibatan, hingga pembentukan kebiasaan dan perilaku positif yang berkelanjutan. Penggunaan *reward* yang tepat dapat menjadi strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Pelaksanaan *posttest* dan pengisian angket motivasi belajar

Pertemuan keempat, peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam penguasaan materi IPS tentang peran Indonesia dalam berbagai bidang di lingkup ASEAN setelah diberikan perlakuan berupa *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius. Setelah mengerjakan soal *posttest*, siswa mengisi angket motivasi belajar.

Angket motivasi belajar membantu dalam membandingkan tingkat motivasi belajar antara siswa yang menerima *treatment* (kelas eksperimen) dan yang tidak menerima *treatment* (kelas kontrol). Hasil dari angket juga bisa digunakan untuk memberikan umpan balik kepada siswa tentang bagaimana mereka memandang motivasi belajar mereka sendiri. Ini dapat memotivasi mereka untuk refleksi diri dan pengembangan pribadi.



Gambar 11: Siswa kelas VI B (kelas eksperimen) sedang mengerjakan soal *posttest* dan mengisi angket motivasi belajar¹⁰⁶

¹⁰⁶ “Pelaksanaan Posttest Kelas VI B (Kelas Eksperimen) Di MI Nusajati tanggal 23 November 2023,” n.d.

Mengisi *posttest* setelah pemberian *treatment* di kelas eksperimen sangat penting untuk mengukur efektivitas intervensi yang telah dilakukan. *Posttest* memungkinkan peneliti menilai perubahan pada siswa akibat *treatment*. Dengan membandingkan hasil *posttest* dengan *pretest* dapat diidentifikasi apakah *treatment* berhasil meningkatkan pencapaian akademik atau aspek lain yang diukur. Data dari *posttest* juga dapat membantu membuktikan atau menolak hipotesis penelitian, mendukung kesimpulan yang diambil.



Gambar 12: Siswa kelas VI A (kelas kontrol) sedang mengerjakan soal *posttest* dan mengisi angket motivasi belajar¹⁰⁷

Mengisi *posttest* di kelas kontrol sangat penting untuk menyediakan basis perbandingan yang valid terhadap kelas eksperimen. *Posttest* di kelas kontrol membantu menentukan apakah perubahan yang diamati di kelas eksperimen adalah hasil dari *treatment* yang diberikan, atau hanya perubahan alami yang terjadi seiring waktu. Data dari *posttest* kelas kontrol memungkinkan pendidik atau peneliti untuk mengevaluasi efektivitas *treatment* dengan lebih akurat, memastikan bahwa hasil yang dicapai bukan disebabkan oleh variabel lain. Hal ini penting untuk validitas dan reliabilitas penelitian, serta untuk mendukung pengambilan keputusan pendidikan yang berdasarkan bukti.

¹⁰⁷ “Pelaksanaan *Posttest* Kelas VI A (Kelas Kontrol) Di MI Nusajati Tanggal 23 November 2023,” n.d.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian akan dijelaskan pada subbab ini dengan mengacu pada rumusan masalah yang diangkat oleh peneliti. Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VI MI Darwata Nusajati, Sampang, Cilacap.. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan dua kelas dan seluruh siswanya sebagai sampel (*sampel jenuh*), kemudian peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen (kelas VI B) diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius dalam pembelajaran IPS. Sedangkan pada kelas control (kelas VI A) tanpa menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius.

1. Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS

Deskripsi hasil belajar dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* pada kelas eksperimen, yang terdiri dari 18 siswa, nilai tertinggi adalah 63 dan nilai terendah 28, dengan rata-rata 44,89. Standar deviasi kelas eksperimen yaitu 10,040. Sedangkan pada kelas kontrol terdiri dari 17 siswa, nilai tertinggi hasil *pretest* adalah 63 dan nilai terendah 30, dengan rata-rata 43,76. Standar deviasi kelas kontrol 10,250.

Dari hasil ini, dapat diketahui bahwa perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan standar deviasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak signifikan, sehingga hasil belajar siswa di kedua kelas tidak jauh berbeda sebelum (*treatment*) perlakuan diberikan.

Setelah *pretest*, kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius. Perlakuan ini bertujuan untuk mengetahui apakah *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah.

Posttest diberikan setelah pembejaran IPS berakhir selama 4 pertemuan. Hasil *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 75, dengan rata-rata 84,31. Standar deviasi kela eksperimen yaitu 5,867. Sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45, dengan rata-rata 63,76. Standar deviasi kelas kontrol 8,807. Dari hasil ini, terlihat adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas setelah perlakuan (*treatment*) diberikan. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Khuswatun Khasanah pada tulisannya yang berjudul Peta Konsep sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.¹⁰⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengaplikasikan strategi pembelajaran peta konsep (*concept mapping*) guna meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka. Latar belakang penelitian ini adalah metode pengajaran guru yang masih cenderung konvensional dengan ceramah, yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Peta konsep dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dalam pembelajaran tematik. Dalam peta konsep, proses belajar menjadi lebih bermakna karena informasi baru yang diperoleh terhubung dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa, sehingga lebih mudah diserap. Metode ini juga tidak membuat siswa cepat bosan karena cara penulisannya yang efektif, efisien, dan menghemat ruang, serta memungkinkan siswa untuk lebih bebas berkreasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

¹⁰⁸ Khasanah, "Peta Konsep Sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

2. Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS

Motivasi merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Siswa mengisi pertanyaan pada angket motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran IPS. Sebelum pembelajaran, skor tertinggi angket motivasi di kelas eksperimen 78 dan skor terendah 47, dengan rata skor 58,74. Standar deviasi kelas eksperimen yaitu 7,653. Sedangkan skor tertinggi angket motivasi di kelas kontrol 75 dan skor terendah 47, dengan rata-rata skor 57,71. Standar deviasi kelas kontrol 7,104.

Setelah pembelajaran IPS, skor tertinggi angket motivasi di kelas eksperimen 97 dan skor terendah 81, dengan rata skor 90,45. Standar deviasi kelas eksperimen yaitu 4,703. Sedangkan skor tertinggi angket motivasi di kelas kontrol 78 dan skor terendah 50, dengan rata-rata skor 66,47. Standar deviasi kelas kontrol 6,983. Dari data tersebut, skor motivasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. Tingkat motivasi siswa pada kelas eksperimen sudah masuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol masih dalam kategori sedang.

Penelitian lain yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar adalah penelitian Failatussyifah.¹⁰⁹ Penelitian ini merumuskan masalah tentang efektivitas media peta konsep dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MI Plus Darussa'adah Lirboyo Kota Kediri. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan efektivitas media peta konsep dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MI Plus Darussa'adah Lirboyo Kota Kediri.

3. Deskripsi Hasil Uji Hipotesis

Setelah penelitian dilakukan dan mendapatkan hasil, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diangkat oleh peneliti. Berikut merupakan penjelasan uji hipotesis sesuai dengan rumusan masalah yang

¹⁰⁹ Failatussyifah, "Efektivitas Media Peta Konsep Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 2 Di MI Plus Darussa'adah Lirboyo Kota Kediri" (2023).

diangkat oleh peneliti, yaitu: apakah *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V1 di Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam uji hipotesis peneliti menggunakan uji *Normalized Gain* melalui *software SPSS 25 for windows*. Uji *Normalized Gain* digunakan mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau media pembelajaran. Dalam penelitian ini penggunaan *concept map* berbantuan media media ragam kotak misterius dalam pembelajaran. Uji tersebut dengan membandingkan nilai *pre test* dan *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu juga membandingkan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (*treatment*) dalam pembelajaran IPS.

a. *N Gain* Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil *N Gain* kelas eksperimen, diketahui bahwa dari 18 sampel diberi pembelajaran dengan menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,72 dengan nilai *N Gain* terendah sebesar 0,53 dan nilai *N Gain* tertinggi sebesar 0,94. Terdapat 6 siswa (33,33 %) dengan skor *N Gain* dalam kategori sedang, 12 siswa (66,67%) masuk kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Hasil *N Gain* kelas kontrol yang terdiri dari 17 sampel yang dalam pembelajaran tanpa menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,35 dengan nilai *N Gain* terendah sebesar 0,13 dan nilai *N Gain* tertinggi sebesar 0,56. Terdapat 10 siswa (59%) dengan skor *N Gain* dalam kategori sedang, 7 siswa (41%) masuk kategori rendah. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, namun kurang signifikan.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dianggap efektif dengan

presentase rata-rata *N Gain* sebesar 72%, sementara kelas kontrol dianggap kurang efektif dengan presentase rata-rata *N-Gain* sebesar 35%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang dengan menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius lebih unggul dibanding dengan kelas kontrol yang dalam pembelajaran tanpa menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius.

Uji *Normalized Gain* juga dilakukan oleh Naila Rahmatin Mazidah dan Septi Budi Sartika dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan”. Penelitian ini untuk mendeskripsikan keterlaksanaan dan pengaruh pendekatan CTL terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Grabagan. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre Experimental* dan *One Group Pretest-Posttest*, penelitian melibatkan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 32 orang sebagai sampel dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes (*pretest* dan *posttest*), dan dianalisis menggunakan RSP dan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Pembelajaran dengan pendekatan CTL berkategori baik dengan skor rata-rata 3,4, (2) *N-Gain* sebesar 0,5 menunjukkan kriteria sedang. Kesimpulannya, penerapan pendekatan CTL berjalan baik dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif.¹¹⁰

b. *N Gain* Motivasi Belajar Siswa

Pada kelas eksperimen yang terdiri dari 18 siswa dengan pembelajaran menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius mendapatkan nilai rata-rata *N Gain* sebesar 0,77

¹¹⁰ Naila Rahmatin Mazidah and Septi Budi Sartika, “Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN Grabagan,” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (January 29, 2023): 9–16, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v5i1.3192>.

dengan nilai *N Gain* terendah sebesar 0,53 dan nilai *N Gain* tertinggi sebesar 0,94. Terdapat 3 siswa (16,67%) masuk kategori sedang, 15 siswa (83,33%) masuk kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Pada kelas kontrol yang terdiri dari 17 dan diberi pembelajaran tanpa menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius mendapatkan nilai rata-rata *N Gain* sebesar 0,21 dengan nilai *N Gain* terendah sebesar 0,06 dan nilai *N Gain* tertinggi sebesar 0,35. Terdapat 4 siswa (23,53%) dengan skor *N Gain* dalam kategori sedang, 13 siswa (76,47%) masuk kategori rendah. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, namun masih rendah.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dianggap efektif dengan presentase rata-rata *N Gain* sebesar 77%, sementara kelas kontrol dianggap kurang efektif dengan presentase rata-rata *N-Gain* sebesar 21%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang dalam pembelajaran menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius lebih unggul dibanding dengan kelas kontrol.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Hilda Dhaniartika Nurma'ardi dalam penelitiannya yang berjudul "Keefektifan Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk menemukan strategi yang efektif dalam mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik purposive sampling. Siswa kelas IV SDN I Kampung Melayu sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran PBL, sedangkan siswa kelas IV SDN V

Kampung Melayu sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung yang biasa diterapkan oleh guru. Data dikumpulkan melalui wawancara, dokumentasi, tes kemampuan berpikir kritis, dan kuesioner motivasi belajar. Uji prasyarat untuk menguji hipotesis meliputi uji normalitas, homogenitas, ketuntasan klasikal, uji beda rata-rata, dan uji *N Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL efektif meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.¹¹¹



¹¹¹ Hilda Dhaniartika Nurma'ardi and Maya Kuswaty, "Keefektifan Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 4 (August 31, 2023): 139–46, <https://doi.org/10.53621/JIDER.V3I4.253>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, pembelajaran dengan menggunakan *concept map* berbantuan media ragam kotak misterius terbukti efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai siswa meningkat dari 44,89 (kurang baik) menjadi 84,31 (baik), dengan *N-Gain* sebesar 0,72 (72%) yang menunjukkan peningkatan yang tinggi dan dinilai cukup efektif. Sebaliknya, pada kelas kontrol, rata-rata nilai siswa hanya meningkat dari 43,76 (kurang baik) menjadi 63,76 (cukup), dengan *N-Gain* sebesar 0,35 (35%) yang menunjukkan peningkatan yang sedang dan dinilai tidak efektif. Selain itu, pada kelas eksperimen, rata-rata motivasi siswa meningkat dari 58,74 (kategori sedang) menjadi 90,45 (kategori sangat baik), dengan *N-Gain* sebesar 0,77 (77%) yang menunjukkan peningkatan yang tinggi dan dinilai efektif. Sebaliknya, pada kelas kontrol, rata-rata motivasi siswa hanya meningkat dari 57,71 (kategori kurang baik) menjadi 66,47 (kategori cukup), dengan *N-Gain* sebesar 0,21 (21%) yang menunjukkan peningkatan yang rendah dan dinilai tidak efektif.

B. Implikasi

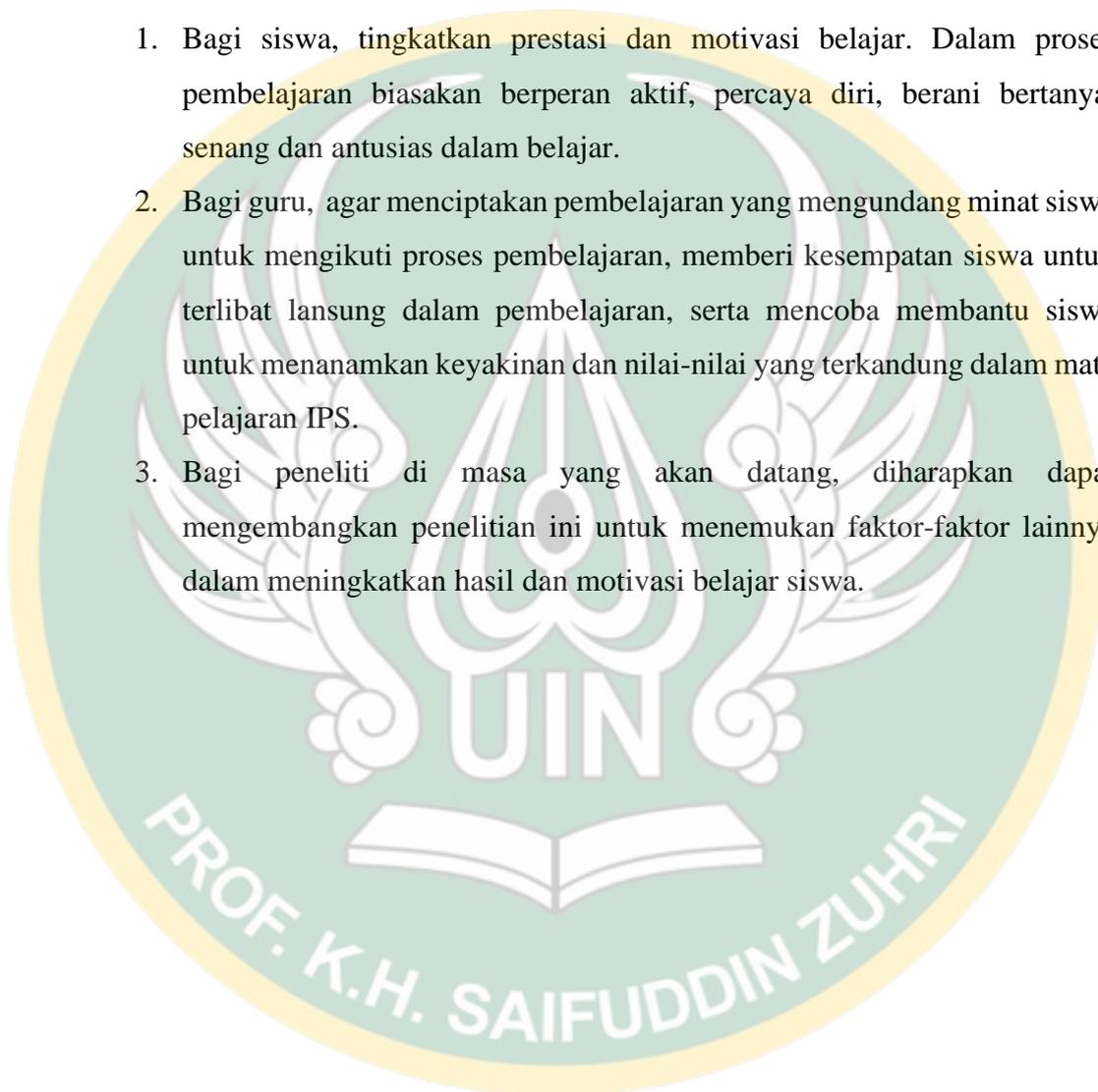
Implikasi dari penelitian ini menunjukkan adanya dampak positif terhadap proses pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah. Penggunaan media ragam kotak misterius sebagai alat bantu dalam menyusun *concept map* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, karena media ini mampu menarik minat dan rasa ingin tahu mereka. Selain itu, *concept map* yang didukung oleh media inovatif ini mempermudah siswa dalam memahami dan mengorganisasikan informasi, sehingga mereka dapat mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik. Penelitian ini memberikan sumbangan penting bagi pengembangan metode pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam mata pelajaran IPS, dan bisa menjadi referensi

bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

C. **Saran**

Setelah melakukan penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi siswa, tingkatkan prestasi dan motivasi belajar. Dalam proses pembelajaran biasakan berperan aktif, percaya diri, berani bertanya, senang dan antusias dalam belajar.
2. Bagi guru, agar menciptakan pembelajaran yang mengundang minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, memberi kesempatan siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, serta mencoba membantu siswa untuk menanamkan keyakinan dan nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran IPS.
3. Bagi peneliti di masa yang akan datang, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk menemukan faktor-faktor lainnya dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, Adisel, Zetira Utari Aprilia, Ridwan Putra, and Teguh Prastiyo. "Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 1 (June 30, 2022): 298–304. <https://doi.org/10.31539/JOEAI.V5I1.3646>.
- Aditiany, Vanny, and Rani Tania Pratiwi. "Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Kuningan)." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 18, no. 02 (July 24, 2021): 102–9. <https://doi.org/10.25134/equi.v18i2.4420>.
- Ahyat, Nur. "Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 4, no. 1 (October 7, 2017): 24–31. <https://doi.org/10.30957/edusiana.v4i1.5>.
- Alfiani, Fikri. "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa MI Manggarupi Gowa." Universitas Muhammadiyah Makasar, 2021.
- Alifiani, Fikri. "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa MI Manggarupi Gowa," 2021.
- Anam, M. Zahrul. "Wawancara Dengan Guru Kelas 6 MI Ma'arif Kaliwedi 02, Kebasen, Banyumas Pada Tanggal 30 Maret 2023," n.d.
- Arifin, Muhammad, and Muhammad Abduh. "Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 24, 2021): 2339–47. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1201>.
- Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian - Google Books." PT. Bina Aksara Jakarta, 1983. https://www.google.co.id/books/edition/Prosedur_penelitian/6PKbQAACA AJ?hl=id.
- Asmah, Sitti. "Efektivitas Penggunaan Peta Konsep Terhadap Belajar Siswa Kelas VII Ponre Kecamatan Ponre Kabupaten Bone." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 3 (August 23, 2021). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2306>.
- Bistari, Bistari. "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif." *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan* 1, no. 2 (April 12, 2018): 13. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>.
- Cañas, Alberto J, Priit Reiska Oleg Shvaikovsky, Priit Reiska, and Oleg

- Shvaikovsky. "Improving Learning and Understanding through Concept Mapping." *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal (KM&EL) Knowledge Management & E-Learning* 15, no. 3 (2023): 369–80. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2023.15.021>.
- Chandra, Annisa, Suhartono Suhartono, and Ella Fitriani. "Penggunaan Peta Konsep Sebagai Instrumen Penilaian Terhadap Pemahaman Konseptual Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran PDEODE Pada Materi Asam Basa." *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 9, no. 1 (September 5, 2019): 1–13. <https://doi.org/10.21009/JRPK.091.01>.
- Cressa, Jerri. "Level Kognitif Taksonomi Bloom Pada Soal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Journal of Language Education, Linguistics, and Culture* 3, no. 1 (2023): 55–62.
- Dahar, Ratna Wilis. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Yayat Sri Hayati. IX. Jakarta: Erlangga, 2018.
- Damopolii, Vemsi. "Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat." *Alogaritma Journal Mathematics Education* 1 (2019): 74–85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v1i1>.
- Dewa, Ayu Putri Andini. "Pengaruh Metode Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas V SDN Gugus 4 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020." Universitas Mataram, 2020. <http://eprints.unram.ac.id/id/eprint/16828>.
- Dhaniartika Nurma'ardi, Hilda, and Maya Kuswaty. "Keefektifan Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 4 (August 31, 2023): 139–46. <https://doi.org/10.53621/JIDER.V3I4.253>.
- Endriani, Eni. "Analisis Taksonomi Bloom Dan Kualitas Butir Soal Sains Biologi MTs Nurul Haramain." *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 1 (2023).
- Failatussyifah. "Efektivitas Media Peta Konsep Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 2 Di MI Plus Darussa'adah Lirboyo Kota Kediri," 2023.
- Fakhrurrazi, Sajidan, and Karyanto Puguh. "Keefektifan Penggunaan Modul Sistem Gerak Pada Manusia Berbasis Inkuiri Interactive Demonstration Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Analitis Siswa." *Jurnal Pendidikan* 4 (2019): 478–83.
- Febriani, Meli. "IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 1 (January 2, 2021): 61–66. <https://doi.org/10.37905/AKSARA.7.1.61-66.2021>.

- Festiawan, Rifqi. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran." *Academia. Edu*, 2020.
- Hamid, Abi. "Media Pembelajaran." *Yayasan Kita Menulis*, 2020, 80.
- Hasnul Fikri, Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Edited by M.Pd. Hendrizal, S.IP. 1st ed. Yogyakarta: Samudera Biru, 2018.
- Hendrizal dan Aisyah Anggraeni. "Strategi Peta Konsep Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran PKn." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 14, no. 1 (2019): 13–21. https://scholar.google.co.id/scholar?cluster=5199935037823917022&hl=id&as_sdt=0,5.
- Ilmi, Marifatul, Alisa Alistiana, Ainur Risalah, Devi Sakinatus Shofiyah, and Laelatul Azizah. "Pembelajaran IPS Untuk Melatih Sikap Sosial Anak SD/MI." *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 3, no. 1 (June 30, 2022): 26–32. <https://doi.org/10.47400/JIEES.V3I1.50>.
- Indriyati, Nur. "Best Practice Penggunaan Media Ragam Kotak Misterius Pada Materi Peran Indonesia Dalam ASEAN Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah," 2022.
- Jailani, Jailani, and Almukarramah Almukarramah. "Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Biologi Melalui Pembelajaran Bermakna Dengan Menggunakan Peta Konsep." *Jurnal Biology Education* 8, no. 2 (November 11, 2020). <https://doi.org/10.32672/jbe.v8i2.2371>.
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, and Aulia Nur Tanzila. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (June 16, 2020): 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>.
- Jumarniati, Jumarniati, and Aswar Anas. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD." *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 2, no. 2 (October 31, 2019): 41–47. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.113>.
- "Kamus Besar Bahasa Indonesia," 2023. <https://kbbi.web.id/ragam>.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kaulan, Muhammad, and Karima Dan Ramadhani. "Permasalahan Pembelajaran IPS Dan Strategi Jitu Pemecahannya." *ITTIHAD* 2, no. 1 (June 30, 2018). <http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/35>.
- "Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pada Tanggal 21 November 2023," n.d.

“Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pada Tanggal 22 November 2023,” n.d.

Khairunnisa. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku.” *Jurnal Tarbiyah Wa Ta’lim* 8, no. 1 (2021): 49–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v8i1.3208>.

Khasanah, Khuswatun. “Peta Konsep Sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 2 (October 28, 2019): 152–64. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v3i2.8>.

Lestari, Frita Dwi, Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufron, and Pance Mariati. “Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (October 14, 2021): 5087–99. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I6.1436>.

Lieung, Karlina Wong, and Dewi Puji Rahayu. “Penggunaan Metode Pembelajaran Peta Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dan Karakter Nasionalis Siswa Kelas IV SD Inpres Semangga 1 Merauke.” *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (May 1, 2020): 6. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v4i1.11335>.

Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl, Peter W. Airasian, Paul R. Pintrich, James Raths, Merlin C. Wittrock. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen*. Edited by David R. Krathwohl Lorin W. Anderson. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.

Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Opan Arifudin, Stai Sabili, and Kata Kunci. “Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (October 30, 2021): 173–79. <https://doi.org/10.57171/JT.V2I2.303>.

Mazidah, Naila Rahmatin, and Septi Budi Sartika. “Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN Grabagan.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (January 29, 2023): 9–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v5i1.3192>.

“Media Ragam Kotak Misterius,” n.d.

Mohammed, Saif Husam, Laszlo Kinyo, and Phd Asst Prof. “The Role Of Constructivism In The Enhancement Of Social Studies Education.” *Journal of Critical Reviews*, 2019. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.41>.

Mötteli, Christine, Urs Grob, Christine Pauli, Kurt Reusser, and Rita Stebler. “The Influence of Personalized Learning on the Development of Learning Enjoyment.” *International Journal of Educational Research Open* 5

(December 1, 2023): 100271.
<https://doi.org/10.1016/J.IJEDRO.2023.100271>.

Mudjiono, Dimiyati dan. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Mukarrom, Lailil, Bayu Widiyanto, and Yuni Arfiani. "Peningkatan Creative Thinking Skill Peserta Didik Melalui Model Cooperative Learning Berbantu Peta Konsep Pada Tema Pencemaran Lingkungan." *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 7, no. 2 (October 20, 2019): 73. <https://doi.org/10.25273/jems.v7i2.5294>.

Nashiroh, Putri Khoirin, Fitria Ekarini, and Riska Dami Ristanto. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 1 (January 31, 2020): 43–52. <https://doi.org/10.23887/JPTK-UNDIKSHA.V17I1.22906>.

Novak, Joseph D., D. Bob Gowin, and Jane Butler Kahle. *Learning How to Learn*. Cambridge University Press, 1984. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139173469>.

Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Edited by M.Pd. Pandi Rais, S.Pd. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.

Nurhasnah, and Ahmad Sabri. "Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis Dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (December 12, 2023): 28204–20. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V7I3.11169>.

Nurokhmah, Umi. "Wawancara Dengan Guru Kelas 6 MI Darwata Karangjati 01, Sampang, Cilacap Pada Tanggal 28 Maret 2023," n.d.

Nurpuspitasari, Dewi, Sumardi Sumardi, Rais Hidayat, and Sutji Harijanto. "Efektivitas Pembelajaran Ditinjau Dari Supervisi Akademik Kepala Sekolah Dan Budaya Sekolah." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 1 (February 8, 2019): 762–69. <https://doi.org/10.33751/jmp.v7i1.962>.

Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 03 (2018): 171.

Nursifa Faujiah. "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media." *Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik* 3 (2022): 81–87.

Oemar, Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara, 2006.

"Pelaksanaan Posttest Kelas VI A (Kelas Kontrol) Di MI Nusajati Tanggal 23

November 2023,” n.d.

“Pelaksanaan Posttest Kelas VI B (Kelas Eksperimen) Di MI Nusajati Tanggal 23 November 2023,” n.d.

“Pelaksanaan Pretest Kelas VI A (Kelas Kontrol) Di MI Nusajati Tanggal 16 November 2023,” n.d.

“Pelaksanaan Pretest Kelas VI B (Kelas Eksperimen) Di MI Nusajati Tanggal 20 November 2023,” n.d.

Rahman, M. Taufiq. “Peta Konsep (Concept Map).” *Digital Library UIN Sunan Gunung Jati*, 2018. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/13191>.

Rikmasari, Rima, and Shifa Hillya Fernanda. “Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Keaktifan Siswa Dengan Menggunakan Metode Concept Mapping (Peta Konsep) Kelas IV SDN Kranji II Bekasi Barat.” *Indonesian Journal of Primary Education* 2, no. 1 (June 28, 2018): 124. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.14228>.

Safitri, Aulia Sofia. “Memahami Taksonomi Pembelajaran Menurut Para Pakar.” Sindoro Cendekia Pendidikan, 2024. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/2936/2774>.

Sampang, KKMI Kecamatan. “Data Nilai Ujian Madrasah Tahun Pelajaran 2021/2022,” n.d.

Sari, Imani Puspita, Mohammad Edy Nurtamam, and Umi Hanik. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal.” *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 2 (May 7, 2020): 83–91. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>.

Sari, Nauli Tama, Pariang Sonang Siregar, and Melsa Yuliawati. “Penerapan Metode Peta Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (January 6, 2022): 625–32. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1972>.

Simanjuntak¹, Dahlia Vebriani, and Dorlan Naibaho². “Mampu Memeriksa Jawaban Melalui Penilaian.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 4 (December 6, 2023): 12088–98. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/612>.

Siregar, Isma Novia, Rahma Ayuni, Siti Afsah, Siti Misharyani, Sri Charina Putri Sebayang, and Rosmaini. “Intensitas Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 106163 Bandar Klippa Kelas 5.” *Jurnal Intelek Dan*

Cendikiawan Nusantara 1, no. 3 (June 11, 2024): 3574–80.
<https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/419>.

Siswa, Lembar Observasi. “Lembar Observasi Siswa Diisi Oleh Siswa Kelsa 6 MI Di Kecamatan Sampang Cilacap Dan Kecamatan Kebasen Banyumas Pada Tanggal 28-30 Maret 2023,” n.d.

Su, Fan, and Di Zou. “A Comparative Review of Technology-Assisted and Non-Technology Concept Mapping-Based Language Learning.” *International Journal of Educational Research Open* 6 (June 1, 2024): 100319.
<https://doi.org/10.1016/J.IJEDRO.2024.100319>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. Ke-2*. Bandung: ALFABETA, 2019.

Sundayana, Rostiana. *Statistika Penelitian Pendidikan*. 2nd ed. Bandung: ALFABETA, 2020.

Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Pertama. Yogyakarta, 2017.

Suryandaru, Nugroho Adi. “Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 3, no. 2 (2020): 88–91.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55215/jppguseda.v3i2.2543>.

Suryani, Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Edited by Pipih Latifah. 2nd ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.

Syachtiyani, Wulan Rahayu, and Novi Trisnawati. “Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (March 29, 2021): 90–101.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.

Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Trisiana, Anita. “Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (December 25, 2020): 31.
<https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.

Tyas Utami, Dwi. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Erlangga, 2019.

Vemsi Damopolii, Nursiya Bito, Resmawan. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat.” *Journal of Mathematics*

Education (AJME) 1, no. 2 (2019): 74–85.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v1i1>.

Wahab, Abdul, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar. “Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (March 22, 2021): 1039–45.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.

Wirabumi, Ridwan. “Metode Pembelajaran Ceramah.” *Annual Conference on Islamic Education and Thought* 1, no. 1 (2020): 105–1013. <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660>.

Yosita Ratri, Safitri. “Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pena Karakter* 4, no. 2 (April 30, 2022). <https://e-journal.hikmahuniversity.ac.id/index.php/jpk/article/view/2>.

Yudhanegara, Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama, 2017.

Yuliana, Alfiyana. “Efektifitas Pemanfaatan Video Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Era Literasi Digital.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 10 (2024): 32–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/petik.v10i1.546>.

Yuliza, Yuliza, Sumianto Sumianto, and Muhammad Syahrul Rizal. “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Peta Konsep (Concept Mapping) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.” *Science and Education Journal (SICEDU)* 1, no. 1 (June 28, 2022): 20–26. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i1.11>.

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

Nama :

No Absen :

Lampiran 1

SOAL PRETEST

Nama Madrasah : MI Darwata Nusajati
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/semester : VI/I
Tema/Subtema : Globalisasi/Globalisasi dan Cinta Tanah Air
Kompetensi Dasar : Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN
Hari, tanggal :

JAWABLAH PERTANYAAN BERIKUT DENGAN BENAR!

1. Kawasan perdagangan bebas ASEAN atau *Asean Free Trade Area (AFTA)* dibentuk oleh badan ASEAN bernama Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kemakmuran masyarakat ASEAN. Apa saja langkah-langkah yang diambil Indonesia untuk memperkuat integrasi ekonomi ASEAN?

Jawab:

.....
.....
.....

2. Beberapa konflik pernah berlangsung di antara negara-negara anggota ASEAN. Berikan contoh peran Indonesia sebagai mediator dalam konflik politik di ASEAN, serta hasil yang dicapai melalui upaya mediasi tersebut!

Jawab:

.....
.....
.....

3. Pelajar/pemuda memiliki peran penting dalam menjaga stabilitas politik dan keamanan ASEAN. Tentukan peran pelajar dalam mewujudkan kawasan ASEAN bebas narkoba!

Jawab:

.....
.....

4. Pelajar memiliki peranan penting dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi. Bagaimana peran pelajar dalam menggunakan teknologi supaya membawa manfaat bagi Indonesia!

Jawab:

.....
.....

5. Pengangguran merupakan masalah sosial yang harus diatasi. Bagaimana pendapat/gagasan kalian untuk mendukung ASEAN khususnya Indonesia dalam menangani pengangguran?

Jawab:

.....
.....

6. Pertukaran pelajar antar negara ASEAN merupakan kerja sama di bidang Pendidikan. Apakah pertukaran pelajar dapat meningkatkan kualitas Pendidikan d Indonesia? Berilah alasanmu!

Jawab:

.....
.....

7. SEA Games dilaksanakan dua tahun sekali secara bergantian di negara-negara ASEAN. Mengapa ketika Indonesia berpartisipasi dalam ajang SEA Games membawa dampak positif? Jelaskan!

Jawab:

.....
.....

8. Selain pertukaran pelajar, ASEAN mengadakan olimpiade antarpelajar, seperti olimpade matematika, sains, informatika dan lain-lain. Bagaimana pendapatmu, apakah Indonesia sudah berperan dengan aktif mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut? Mengapa olimpiade antarpelajar perlu dilakukan?

Jawab:

.....
.....

9. Indonesia memiliki banyak warisan budaya. Salah satu warisan budaya Indonesia adalah batik. Carilah strategi bagaimana supaya warisan budaya tersebut dapat dikenal di mata negara lain khususnya ASEAN!

Jawab:

.....
.....

10. Dewasa ini kita sangat dekat dengan teknologi. Buatlah rancangan teknologi dalam pertanian untuk meringankan pekerjaan petani dan meningkatkan hasil pertanian!

Jawab:

.....
.....

Nama :

No Absen :

Lampiran 2

SOAL POSTTEST

Nama Madrasah : MI Darwata Nusajati
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/semester : VI/I
Tema/Subtema : Globalisasi/Globalisasi dan Cinta Tanah Air
Kompetensi Dasar : Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN
Hari, tanggal :

JAWABLAH PERTANYAAN BERIKUT DENGAN BENAR!

1. Kawasan perdagangan bebas ASEAN atau *Asean Free Trade Area (AFTA)* dibentuk oleh badan ASEAN bernama Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kemakmuran masyarakat ASEAN. Apa saja langkah-langkah yang diambil Indonesia untuk memperkuat integrasi ekonomi ASEAN?

Jawab:

.....
.....
.....

2. Beberapa konflik pernah berlangsung di antara negara-negara anggota ASEAN. Berikan contoh peran Indonesia sebagai mediator dalam konflik politik di ASEAN, serta hasil yang dicapai melalui upaya mediasi tersebut!

Jawab:

.....
.....
.....

3. Pelajar/pemuda memiliki peran penting dalam menjaga stabilitas politik dan keamanan ASEAN. Tentukan peran pelajar dalam mewujudkan kawasan ASEAN bebas narkoba!

Jawab:

.....
.....

4. Pelajar memiliki peranan penting dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi. Bagaimana peran pelajar dalam menggunakan teknologi supaya membawa manfaat bagi Indonesia!

Jawab:

.....
.....

5. Pengangguran merupakan masalah sosial yang harus diatasi. Bagaimana pendapat/gagasan kalian untuk mendukung ASEAN khususnya Indonesia dalam menangani pengangguran?

Jawab:

.....
.....

6. Pertukaran pelajar antar negara ASEAN merupakan kerja sama di bidang Pendidikan. Apakah pertukaran pelajar dapat meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia? Berilah alasanmu!

Jawab:

.....
.....

7. SEA Games dilaksanakan dua tahun sekali secara bergantian di negara-negara ASEAN. Mengapa ketika Indonesia berpartisipasi dalam ajang SEA Games membawa dampak positif?

Jelaskan!

Jawab:

.....
.....

8. Selain pertukaran pelajar, ASEAN mengadakan olimpiade antarpelajar, seperti olimpiade matematika, sains, informatika dan lain-lain. Bagaimana pendapatmu, apakah Indonesia sudah berperan dengan aktif mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut? Mengapa olimpiade antarpelajar perlu dilakukan?

Jawab:

.....
.....

9. Indonesia memiliki banyak warisan budaya. Salah satu warisan budaya Indonesia adalah batik. Carilah strategi bagaimana supaya warisan budaya tersebut dapat dikenal di mata negara lain khususnya ASEAN!

Jawab:

.....
.....

10. Dewasa ini kita sangat dekat dengan teknologi. Buatlah rancangan teknologi dalam pertanian untuk meringankan pekerjaan petani dan meningkatkan hasil pertanian!

Jawab:

.....
.....

KUNCI JAWABAN PRETEST/^POSTTEST

NO	JAWABAN	SKOR MAKSIMAL	KRITERIA SKOR
1	<ul style="list-style-type: none"> - Indonesia berpartisipasi dalam berbagai perjanjian dan kerangka kerja ekonomi ASEAN - Ikut bekerjasama dalam bidang investasi - Indonesia berpartisipasi dalam proyek-proyek infrastruktur - Turut dalam perjanjian kerja sama dalam pengembangan keterampilan tenaga kerja. - Mempromosikan pariwisata dan pertukaran budaya 	3	1 = mengisi jawaban, tetapi tidak benar 2 = jawaban benar, tetapi kurang lengkap 3 = jawaban benar dan lengkap
2	<ul style="list-style-type: none"> - Indonesia berperan dalam meredakan ketegangan terkait sengketa Laut China Selatan. - Terlibat dalam upaya diplomatik untuk mengatasi krisis kemanusiaan dan politik di Myanmar - Melakukan pemberantasan terorisme di Kawasan ASEAN - Mengirim duta besar antar negara ASEAN 	3	1 = mengisi jawaban, tetapi tidak benar 2 = jawaban benar, tetapi kurang lengkap 3 = jawaban benar dan lengkap
3	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan pengetahuan bahaya penyalahgunaan narkoba - Mendukung gaya hidup sehat dan membuat kegiatan positif untuk mengisi waktu luang (olahraga, seni, dan festival) - Hindari rasa penasaran untuk mencoba - Hindari pergaulan bebas - Segera laporkan ke guru bila ada sesuatu yang berhubungan dengan narkoba 	3	1 = mengisi jawaban, tetapi tidak benar 2 = jawaban benar, tetapi kurang lengkap 3 = jawaban benar dan lengkap
4	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan keterampilan di bidang IT dan ilmu computer - Bergabung dalam komunitas teknologi lokal atau nasional bergabung dalam komunitas teknologi lokal atau nasional - Mengikuti kompetisi/festival/lomba di bidang teknologi - Terus belajar mengikuti perkembangan /kemajuan teknologi 	3	1 = mengisi jawaban, tetapi tidak benar 2 = jawaban benar, tetapi kurang lengkap 3 = jawaban benar dan lengkap
5	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan keterampilan (Skill Development) - Mendorong semangat kewirausahaan sejak 	4	1 = mengisi jawaban, tetapi tidak benar 2 = jawaban mendekati

	<p>dini</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberdayaan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) - Promosi Ekonomi Digital 		<p>benar dan kurang lengkap 3 = jawaban benar tetapi kurang lengkap 4 = jawaban benar dan lengkap</p>
6	<p>Pertukaran pelajar antar negara ASEAN dapat memberikan sejumlah manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Alasannya yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ada pengalaman multicultural - Penguasaan Bahasa - Peningkatan kualitas akademis - Peka terhadap isu global/internasional 	4	<p>1 = mengisi jawaban, tetapi tidak benar 2 = jawaban mendekati benar dan kurang lengkap 3 = jawaban benar tetapi kurang lengkap 4 = jawaban benar dan lengkap</p>
7	<p>Partisipasi Indonesia dalam ajang SEA Games membawa sejumlah dampak positif, baik dari segi olahraga, budaya, maupun diplomasi. Alasannya yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - meningkatkan citra positif Indonesia di mata masyarakat internasional. - memberikan kesempatan bagi atlet Indonesia untuk bersaing di tingkat regional - peningkatan infrastruktur olahraga dan transportasi - Keberhasilan atlet di SEA Games dapat menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi masyarakat Indonesia, terutama generasi muda 	4	<p>1 = mengisi jawaban, tetapi tidak benar 2 = jawaban mendekati benar dan kurang lengkap 3 = jawaban benar tetapi kurang lengkap 4 = jawaban benar dan lengkap</p>
8.	<p>Partisipasi Indonesia dalam olimpiade antarpelajar di tingkat ASEAN memiliki nilai yang signifikan dan perlu dipertimbangkan secara aktif. Alasannya yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan standar Pendidikan - Mendorong prestasi akademik - Pertukaran pengetahuan dan keterampilan - Meningkatkan daya saing global - Memotivasi guru dan dosen 	4	<p>1 = mengisi jawaban, tetapi tidak benar 2 = jawaban mendekati benar dan kurang lengkap 3 = jawaban benar tetapi kurang lengkap 4 = jawaban benar dan lengkap</p>
9.	<ul style="list-style-type: none"> - Berpartisipasi dalam pameran dan festival internasional ASEAN - Kolaborasi dengan negara-negara ASEAN lainnya untuk mengadakan pertunjukan bersama, workshop, atau pameran. 	6	<p>1 = mengisi jawaban, tetapi tidak benar 2 = jawaban mendekati benar dan kurang lengkap 3 = jawaban benar tetapi</p>

	- Memanfaatkan teknologi modern seperti media sosial, situs web, dan platform digital untuk mempromosikan warisan budaya		<p>kurang lengkap</p> <p>4 = jawaban benar dan lengkap</p> <p>5 = jawaban benar dan lengkap tetapi kurang mendalam</p> <p>6 = jawaban benar dan lengkap tetapi kurang mendalam</p>
10	<p>Rancangan pemanfaatan teknologi untuk meringankan beban petani dan meningkatkan hasil pertanian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gunakan aplikasi mobile untuk memberikan peringatan dini kepada petani tentang perubahan cuaca yang dapat mempengaruhi pertanian. - Penggunaan traktor untuk mengolah tanah - Memanfaatkan mesin pemanen padi - Bantu petani mengakses benih unggul dan teknologi pemuliaan terbaru 	6	<p>1 = mengisi jawaban, tetapi tidak benar</p> <p>2 = jawaban mendekati benar dan kurang lengkap</p> <p>3 = jawaban benar tetapi kurang lengkap</p> <p>4 = jawaban benar dan lengkap</p> <p>5 = jawaban benar dan lengkap tetapi kurang mendalam</p> <p>6 = jawaban benar, lengkap, dan mendalam</p>



Lampiran 3

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEBELUM/SESUDAH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *CONCEPT MAP*
BERBANTUAN RAGAM KOTAK MISTERIUS**

Nama :

Kelas : VI (Enam)

NO	Pernyataan	JAWABAN				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Saya aktif dalam pembelajaran IPS materi tentang peran Indonesia dalam ASEAN					
2	Saya senang dan antusias belajar IPS materi tentang peran Indonesia dalam ASEAN					
3	Saya berani bertanya kepada teman atau guru jika materi kurang dipahami					
4	Saya berusaha mencari informasi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan peran Indonesia dalam ASEAN					
5	Saya selalu fokus dan terlibat maksimal dalam pembelajaran IPS					
6	Saya bersedia berpendapat untuk menyelesaikan masalah yang disampaikan guru tentang peran Indonesia dalam ASEAN					
7	Saya merasa tertantang saat guru menyampaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS					
8	Saya tekun dalam usaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru					
9	Saya yakin bisa menghadapi tantangan pada saat mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok					
10	Saya percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok					
	Jumlah Skor					

Keterangan:

4 = motivasi sangat tinggi 3 = motivasi tinggi 2 = motivasi sedang 1 = motivasi kurang

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEBELUM/SESUDAH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *CONCEPT MAP*
BERBANTUAN RAGAM KOTAK MISTERIUS**

Nama :

Kelas : VI (Enam)

NO	Pernyataan	JAWABAN				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Saya aktif dalam pembelajaran IPS materi tentang peran Indonesia dalam ASEAN					
2	Saya berani bertanya kepada teman atau guru jika materi kurang dipahami					
3	Saya berusaha mencari informasi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan peran Indonesia dalam ASEAN					
4	Saya selalu fokus dan terlibat maksimal dalam pembelajaran IPS					
5	Saya bersedia berpendapat untuk menyelesaikan masalah yang disampaikan guru tentang peran Indonesia dalam ASEAN					
6	Saya merasa tertantang saat guru menyampaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS					
7	Saya yakin bisa menghadapi tantangan pada saat mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok					
8	Saya percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok					
	Jumlah Skor					

Keterangan:

4 = motivasi sangat tinggi 3 = motivasi tinggi 2 = motivasi sedang 1 = motivasi kurang

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN PRETEST HASIL BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN IPS

A. Identitas Validator

Nama : Dr.Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.

NIP : 198209292011011010

Jabatan : Lektor, III d

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap tes kemampuan pemahaman konsep matematika pada penelitian yang telah saya susun. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan dan saran terhadap bagian yang salah, serta masukan untuk tes kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas VI pada pembelajaran IPS materi posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.

D. Penilaian

No. Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		

No. Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
5	✓	-	
6	✓	-	
7	✓	-	
8	✓	-	
9	✓	-	
10	✓	-	

E. Komentar Umum dan Saran

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Bapak/Ibu atas kesediannya dalam mengisi lembar validator tes yang diberikan. Mohon diberikan komentar umum dan saran dari instrumen yang peneliti berikan pada kolom berikut:

Layak digunakan untuk instrumen penelitian

Purwokerto, 14 November 2023
Validator

Dr. Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.
NIP.198509292011011010

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN POSTTEST HASIL BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN IPS**

A. Identitas Validator

Nama : Dr.Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.
NIP : 198209292011011010
Jabatan : Lektor, III d

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap tes kemampuan pemahaman konsep matematika pada penelitian yang telah saya susun. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan dan saran terhadap bagian yang salah, serta masukan untuk tes kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas VI pada pembelajaran IPS materi posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.

D. Penilaian

No. Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	√	-	
2	√	-	
3	√	-	
4	√	-	

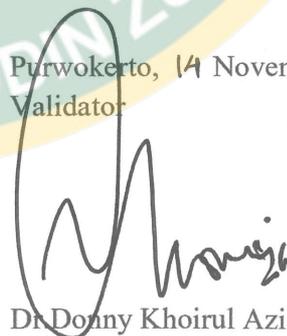
No. Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
5	✓	-	
6	✓	-	
7	✓	-	
8	✓	-	
9	✓	-	
10	✓	-	

E. Komentar Umum dan Saran

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Bapak/Ibu atas kesediannya dalam mengisi lembar validator tes yang diberikan. Mohon diberikan komentar umum dan saran dari instrumen yang peneliti berikan pada kolom berikut:

Layak digunakan untuk instrumen penelitian

Purwokerto, 14 November 2023
Validator



Dr. Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.
NIP.198509292011011010

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN PRETEST MOTIVASI BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN IPS

A. Identitas Validator

Nama : Dr.Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.

NIP : 198509292011011010

Jabatan : Lektor, III d

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap tes kemampuan pemahaman konsep matematika pada penelitian yang telah saya susun. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan dan saran terhadap bagian yang salah, serta masukan untuk tes kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas VI pada pembelajaran IPS materi posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.

D. Penilaian

No. Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		

No. Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8		✓	
9	✓		
10		✓	

E. Komentar Umum dan Saran

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Bapak/Ibu atas kesediannya dalam mengisi lembar validator tes yang diberikan. Mohon diberikan komentar umum dan saran dari instrumen yang peneliti berikan pada kolom berikut:

Layak digunakan sebagai instrumen penelitian
No 8 dan 10 tidak relevan

Purwokerto, 14 November 2023

Validator

Dr. Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.
NIP.198509292011011010

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN POSTTEST MOTIVASI BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN IPS

A. Identitas Validator

Nama : Dr.Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.

NIP : 198509292011011010

Jabatan : Lektor, III d

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap tes kemampuan pemahaman konsep matematika pada penelitian yang telah saya susun. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan dan saran terhadap bagian yang salah, serta masukan untuk tes kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas VI pada pembelajaran IPS materi posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.

D. Penilaian

No. Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓	-	
2	✓	-	
3	✓	-	
4	✓	-	

No. Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8		✓	
9	✓		
10		✓	

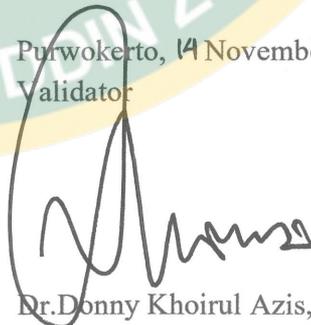
E. Komentar Umum dan Saran

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Bapak/Ibu atas kesediannya dalam mengisi lembar validator tes yang diberikan. Mohon diberikan komentar umum dan saran dari instrumen yang peneliti berikan pada kolom berikut:

Layak digunakan sebagai instrumen penelitian
No 8 dan 10 kurang relevan

Purwokerto, 14 November 2023

Validator:



Dr. Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.
NIP.198509292011011010

Nama : Asyraf Maulik Affaatich
No Absen : 4

SOAL PRETES

Nama Madrasah : MI Darwata Nusajati
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/semester : VI/I
Tema/Subtema : Globalisasi/Globalisasi dan Cinta Tanah Air
Kompetensi Dasar : Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN
Hari, tanggal : Kamis 16/11-2023

JAWABLAH PERTANYAAN BERIKUT DENGAN BENAR!

1. Kawasan perdagangan bebas ASEAN atau *Asean Free Trade Area* (AFTA) dibentuk oleh badan ASEAN bernama Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kemakmuran masyarakat ASEAN. Apa saja langkah-langkah yang diambil Indonesia untuk memperkuat integrasi ekonomi ASEAN?

2 Jawab: mengadakan ekspor dan impor, Indonesia mengadakan kerja sama

2. Beberapa konflik pernah berlangsung di antara negara-negara anggota ASEAN. Berikan contoh peran Indonesia sebagai mediator dalam konflik politik di ASEAN, serta hasil yang dicapai melalui upaya mediasi tersebut!

Jawab: Perang, bencana, ekonomi

3. Pelajar/pemuda memiliki peran penting dalam menjaga stabilitas politik dan keamanan ASEAN. Tentukan peran pelajar dalam mewujudkan kawasan ASEAN bebas narkoba!

2 Jawab: menghindari narkoba, bergaulnya harus baik dgn siapa saja, bertakwa kepada yg Maha Esa

4. Pelajar memiliki peranan penting dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi. Bagaimana peran pelajar dalam menggunakan teknologi supaya membawa manfaat bagi Indonesia!

Jawab: belajar

5. Pengangguran merupakan masalah sosial yang harus diatasi. Bagaimana pendapat/gagasan kalian untuk mendukung ASEAN khususnya Indonesia dalam menangani pengangguran?

Jawab: supaya, karena dgn ikut menanggapi pengangguran

2 akan mengalami hasil positif

6. Pertukaran pelajar antar negara ASEAN merupakan kerja sama di bidang Pendidikan. Apakah pertukaran pelajar dapat meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia? Berilah alasanmu!

3 Jawab: iya, karena dgn Pertukaran Pelajar maka terjadi
meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia

7. SEA Games dilaksanakan dua tahun sekali secara bergantian di negara-negara ASEAN. Mengapa ketika Indonesia berpartisipasi dalam ajang SEA Games membawa dampak positif? Jelaskan!

2 Jawab: karena dgn mengikuti SEA Games, Indonesia akan
maju

8. Selain pertukaran pelajar, ASEAN mengadakan olimpiade antarpelajar, seperti olimpiade matematika, sains, informatika dan lain-lain. Bagaimana pendapatmu, apakah Indonesia sudah berperan dengan aktif mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut? Mengapa olimpiade antarpelajar perlu dilakukan?

3 Jawab: Sudah, karena supaya antar Pelajar di ASEAN
akan baik dan maju

9. Indonesia memiliki banyak warisan budaya. Salah satu warisan budaya Indonesia adalah batik. Carilah strategi bagaimana supaya warisan budaya tersebut dapat dikenal di mata negara lain khususnya ASEAN!

4 Jawab: meng ekspor batik, mengadakan pameran batik, mengadakan
fashion batik di berbagai negara

10. Dewasa ini kita sangat dekat dengan teknologi. Buatlah rancangan teknologi dalam pertanian untuk meringankan pekerjaan petani dan meningkatkan hasil pertanian!

2 Jawab: Mesin perontok padi

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maks}} = \frac{20}{40} \times 100 = 50$$

Nama : Shifa husnaya
No Absen : 10

SOAL POST TES

Nama Madrasah : MI Darwata Nusajati
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/semester : VI/I
Tema/Subtema : Globalisasi/Globalisasi dan Cinta Tanah Air
Kompetensi Dasar : Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN
Hari, tanggal : 23 November 2023

JAWABLAH PERTANYAAN BERIKUT DENGAN BENAR!

1. Kawasan perdagangan bebas ASEAN atau *Asean Free Trade Area* (AFTA) dibentuk oleh badan ASEAN bernama Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kemakmuran masyarakat ASEAN. Apa saja langkah-langkah yang diambil Indonesia untuk memperkuat integrasi ekonomi ASEAN?

Jawab: ikut aktif dalam (MEA), ikut serta dlm Pasar perdagangan bebas, melakukan ekspor impor antar negara

2. Beberapa konflik pernah berlangsung di antara negara-negara anggota ASEAN.

- 3 Berikan contoh peran Indonesia sebagai mediator dalam konflik politik di ASEAN, serta hasil yang dicapai melalui upaya mediasi tersebut!

Jawab: ikut berperan dalam mendamaikan kedua pihak yang berselisih - mengirimkan Duta konsulat - mengirimkan senjata. ikut serta dlm mempertahankan negara² asean

3. Pelajar/pemuda memiliki peran penting dalam menjaga stabilitas politik dan keamanan ASEAN.

- 3 Tentukan peran pelajar dalam mewujudkan kawasan ASEAN bebas narkoba!

Jawab: misalnya ada yang mengajak menggunakan narkoba saya harus menolak krn narkoba berbahaya, menghindari pergaulan sesat / toxic kalau ada yg menawarkan sesuatu tapi mencurigakan saya harus melapor kepada polisi / guru.

4. Pelajar memiliki peranan penting dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi.

- 3 Bagaimana peran pelajar dalam menggunakan teknologi supaya membawa manfaat bagi Indonesia!

Jawab: menggunakannya dg bijak. jgn terlalu lama melihat televisi jika memiliki alat baru hrs meningkatkan kepintaran agar dpt mengoperasikan alat tersebut jika sudah pintar menggunakan teknologi hrs berpartisipasi dlm lomba teknologi

5. Pengangguran merupakan masalah sosial yang harus diatasi. Bagaimana pendapat/gagasan kalian untuk mendukung ASEAN khususnya Indonesia dalam menangani pengangguran?

4 Jawab: men bagi yng punya modal menciptakan lapangan kerja baru
Jika tdk memiliki modal hrs memiliki keterampilan dan pendidikan yg tinggi

6. Pertukaran pelajar antar negara ASEAN merupakan kerja sama di bidang Pendidikan. Apakah pertukaran pelajar dapat meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia? Berilah alasanmu!

4 Jawab: Pertukara pelajar dpt meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia
dpt meningkatkan kualitas Pendidikan dpt meningkatkan kemampuan bahasa
menambah wawasan pengetahuan meningkatkan kualitas akademik

7. SEA Games dilaksanakan dua tahun sekali secara bergantian di negara-negara ASEAN. Mengapa ketika Indonesia berpartisipasi dalam ajang SEA Games membawa dampak positif? Jelaskan!

4 Jawab: Sea games membawa dampak positif
- krn memberi kesempatan kepada atlet Indonesia
- meningkatkan citra positif Indonesia
- memotivasi pemuda Indonesia

8. Selain pertukaran pelajar, ASEAN mengadakan olimpiade antarpelajar, seperti olimpiade matematika, sains, informatika dan lain-lain. Bagaimana pendapatmu, apakah Indonesia sudah berperan dengan aktif mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut? Mengapa olimpiade antarpelajar perlu dilakukan?

3 Jawab: Indonesia aktif mengikuti olimpiade antar Pelajar
- bisa meningkatkan kepintaran

9. Indonesia memiliki banyak warisan budaya. Salah satu warisan budaya Indonesia adalah batik. Carilah strategi bagaimana supaya warisan budaya tersebut dapat dikenal di mata negara lain khususnya ASEAN!

4 Jawab: mempromosikannya lewat internet
- menggunakannya selalu
- mempromosikannya kepd dunia luar

10. Dewasa ini kita sangat dekat dengan teknologi. Buatlah rancangan teknologi dalam pertanian untuk meringankan pekerjaan petani dan meningkatkan hasil pertanian!

5 Jawab: Petani mengelola tnh menggunakan traktor petani kalau membeli
Pupuk melalui atm memilih Pupuk di internet dpt melihat cuaca
di aplikasi yg terdpt di hp

Nilai =

$$= \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maks}} \times 100\% = \frac{36}{40} = 90$$

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEBELUM/SESUDAH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CONCEPT MAP
BERBANTUAN RAGAM KOTAK MISTERIUS**

Nama : Agista

Kelas : VI (Enam)

NO	Pernyataan	JAWABAN				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Saya aktif dalam pembelajaran IPS materi tentang peran Indonesia dalam ASEAN		✓			
2	Saya berani bertanya kepada teman atau guru jika materi kurang dipahami		✓			
3	Saya berusaha mencari informasi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan peran Indonesia dalam ASEAN		✓			
4	Saya selalu fokus dan terlibat maksimal dalam pembelajaran IPS		✓			
5	Saya bersedia berpendapat untuk menyelesaikan masalah yang disampaikan guru tentang peran Indonesia dalam ASEAN		✓			
6	Saya merasa tertantang saat guru menyampaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS			✓		
7	Saya yakin bisa menghadapi tantangan pada saat mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok			✓		
8	Saya percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok	✓				
	Jumlah Skor	1	10	6		

Keterangan:

4 = motivasi sangat tinggi 3 = motivasi tinggi 2 = motivasi sedang 1 = motivasi kurang

$$\begin{aligned} \text{Skor Motivasi} &= \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maks}} \times 100 \\ &= \frac{17}{32} \times 100 = 53 \end{aligned}$$

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEBELUM/SESUDAH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *CONCEPT MAP*
BERBANTUAN RAGAM KOTAK MISTERIUS**

Nama : Agista

Kelas : VI (Enam)

NO	Pernyataan	JAWABAN				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Saya aktif dalam pembelajaran IPS materi tentang peran Indonesia dalam ASEAN				✓	
2	Saya berani bertanya kepada teman atau guru jika materi kurang dipahami				✓	
3	Saya berusaha mencari informasi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan peran Indonesia dalam ASEAN			✓		
4	Saya selalu fokus dan terlibat maksimal dalam pembelajaran IPS				✓	
5	Saya bersedia berpendapat untuk menyelesaikan masalah yang disampaikan guru tentang peran Indonesia dalam ASEAN				✓	
6	Saya merasa tertantang saat guru menyampaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS			✓		
7	Saya yakin bisa menghadapi tantangan pada saat mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok				✓	
8	Saya percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok				✓	
	Jumlah Skor			6	24	

Keterangan:

4 = motivasi sangat tinggi 3 = motivasi tinggi 2 = motivasi sedang 1 = motivasi kurang

$$\begin{aligned} \text{Skor Motivasi} &= \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor max}} \times 100 \\ &= \frac{30}{32} \times 100 = 94 \end{aligned}$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Madrasah : MI Darwata Karangasem
Kelas /Semester : 6 / 1 (Satu)
Tema 4 : Globalisasi
Subtema 3 : Globalisasi dan Cinta Tanah Air
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi Waktu : 4 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
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 dan di sekolah.
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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPS

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.
- 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.

Indikator

- Menjelaskan bentuk kerja sama Indonesia dalam lingkup ASEAN
- Menyajikan informasi tentang peran Indonesia dalam kerja sama di lingkup ASEAN di berbagai bidang

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah pembelajaran, siswa mampu menjelaskan bentuk kerja sama Indonesia dalam lingkup ASEAN dengan benar.

- Setelah mengamati isi Ragam Kotak Misterius, siswa mampu menyajikan informasi tentang peran Indonesia dalam kerja sama di lingkup ASEAN dalam bentuk *concept map* (peta konsep) dengan benar.

D. Media dan Alat Pembelajaran

- ❖ Kertas asturo untuk membuat *concept map*.
- ❖ Buku teks siswa Tema 4 : Globalisasi
- ❖ Buku teks guru. Tema 4 : Globalisasi
- ❖ Ragam Kotak Misterius (Apikasi PPT dan Kartu Bidang)

E. MATERI

- ASEAN (Association of Southeast Asian Nations) adalah organisasi regional yang dibentuk pada tanggal 8 Agustus 1967 oleh lima negara pendiri, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand. Tujuan utama ASEAN adalah untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi, kemajuan sosial, dan pengembangan kebudayaan di kawasan Asia Tenggara.
- ASEAN bertujuan menjalin kerja sama antarnegara di Asia Tenggara. Indonesia banyak memberikan sumbangsih untuk ASEAN, mulai dari bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan.
- Indonesia memainkan peran kunci dalam ASEAN dengan berbagai kontribusinya di bidang ekonomi, sosial dan budaya, politik dan keamanan, IPTEK, dan pendidikan. Kerja sama ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan, stabilitas, dan kemajuan di kawasan Asia Tenggara, serta memperkuat hubungan antar negara anggota ASEAN

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Sainifik.

Metode Pembelajaran : Game Interaktif, diskusi, tanya jawab, penugasan kelompok, dan ceramah.

Sumber Belajar : 1. Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 6, Tema 4: Globalisasi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Informasi, gambar/video pembelajaran yang terdapat dalam Ragam Kotak Misterius

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran Kegiatan Pembuka ▪ Guru memberikan salam dan memepersilakan	15 menit

	<p>ketua kelas untuk memimpin berdoa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. ▪ Guru memberi motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa ▪ Tanya jawab materi sebelumnya tentang peran-peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN di berbagai bidang (apersepsi). 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Kita Buka Ragam Kotak Misterius</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan bantuan beberapa peserta didik, guru menyiapkan laptop, proyektor, layar proyektor, dan pengeras suara. 2. Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan media Ragam Kotak Misterius dan melakukan simulasi dengan beberapa peserta didik. 3. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik yang ingin bertanya. 4. Setelah peserta didik paham, guru membagi peserta didik secara berpasangan. 5. Guru membuka tampilan awal media Ragam Kotak Misterius. 6. Secara berpasangan peserta didik mengoperasikan/menggerakkan cursor dan menekan tombol "mulai" 7. Di layar akan muncul berbagai macam kotak misterius. 8. Peserta didik memilih kotak yang disukai dan menekannya hingga muncul suara/tanda bahwa kotak berubah menjadi suara/gambar/video yang menunjukkan peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN. 	110 menit

9. Setelah mendengarkan, melihat, atau mengamati suara/gambar/video tersebut, peserta didik memilih kartu yang berisi bidang-bidang kerja sama ASEAN, kemudian memasangkan ke papan display.
10. Bila benar, bisa duduk kembali, bila masih salah diberi kesempatan memilih kartu sampai 3 kali.
11. Demikian seterusnya sampai semua kelompok terlibat dalam memilih kotak misterius.
12. Jika semua kotak sudah dipilih dan masih ada yang belum mencoba, guru mengacak letak kotak supaya posisi kotak berubah.
13. Guru memberi penguatan materi peran-peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN di berbagai bidang.
14. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan dan refleksi kepada peserta didik.

Menyusun Concept Map

1. Secara berkelompok siswa menyiapkan peralatan untuk membuat concept map (peta konsep) berupa kertas karton, penggaris, pensil, pensil warna, spidol, dan lain-lain.
2. Siswa membuat concept map berdasarkan ragam kotak misterius, buku paket, dan wawasan yang mereka miliki.
3. Dalam pembuatan concept map, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreasi, namun tetap fokus pada materi yang sedang dipelajari.
4. Setelah pembuatan concept map selesai, siswa mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

	5. Guru mengajak siswa berkomunikasi tentang concept map yang mmereka buat serta menggali kemampuan siswa dalam pemecahan masalah yang terjadi di Indonesia terkait dengan materi.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesimpulan dan refleksi kepada peserta didik. ▪ Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari. ▪ Guru menutup dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	15 menit

H. PENILAIAN

1. Penilaian Keaktifan, Keterampilan, dan Ketepatan Menjawab (Kerja Kelompok)
2. Tugas Kelompok Menyusun *Concept Map*
3. Penilaian Tertulis Individu

Karangasem, 21 November 2023

Guru Pamong



Tati Handayani, S.Pd.I.
NIP. 197704112005011006

Peneliti



Nur Indriyati
NIP. -



Mengetahui,
Kepala MI Darwata Nusajati

Latif Mansur, S. Pd. I.
NIP. -

Penilaian IPS

1. Penilaian Keaktifan, Keterampilan, dan Ketepatan Menjawab (Kerja kelompok)

KRITERIA	BAIK SEKALI	BAIK	CUKUP	KURANG
Keaktifan	Sangat aktif dalam menggunakan media, melihat, mendengarkan, dan mengamati gambar/video	Aktif dalam menggunakan media, melihat, mendengarkan, dan mengamati gambar/video	Cukup aktif dalam menggunakan media, melihat, mendengarkan, dan mengamati gambar/video	Kurang aktif dalam menggunakan media, melihat, mendengarkan, dan mengamati gambar/video
Keterampilan	Sangat terampil dalam menggunakan media (menggerakkan cursor dan memilih gambar) dalam ragam kotak misterius)	Terampil dalam menggunakan media (menggerakkan cursor dan memilih gambar) dalam ragam kotak misterius)	Cukup terampil dalam menggunakan media (menggerakkan cursor dan memilih gambar) dalam ragam kotak misterius)	Kurang terampil dalam menggunakan media (menggerakkan cursor dan memilih gambar) dalam ragam kotak misterius)
Ketepatan menjawab	Dengan bisa memasang kartu isi kotak misterius (kartu bidang) dan tepat	Berfikir terlebih dahulu untuk bisa memasang kartu isi kotak misterius (kartu bidang) dan tepat	Berfikir terlebih dahulu untuk bisa memasang kartu isi kotak misterius (kartu bidang) dan kurang tepat, diulangi 1kali sampai benar	Berfikir terlebih dahulu untuk bisa memasang kartu isi kotak misterius (kartu bidang) dan kurang tepat, diulangi beberapa kali sampai benar

2. Buatlah *Concept Map* peran-peran Indonesia dalam kerja sama ASEAN di berbagai bidang!

	Sig. (2-tailed)	.004	.121	.000	.003	.072		.000	.009	.003	.006	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X7	Pearson Correlation	.279	.380*	.557**	.326	.151	.688**	1	.274	.385*	.411*	.693**
	Sig. (2-tailed)	.105	.024	.001	.056	.385	.000		.111	.022	.014	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X8	Pearson Correlation	.218	.300	.242	.396*	.412*	.436**	.274	1	.281	.224	.601**
	Sig. (2-tailed)	.208	.080	.162	.019	.014	.009	.111		.102	.195	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X9	Pearson Correlation	.419*	.201	.389*	.182	.333	.490**	.385*	.281	1	.267	.619**
	Sig. (2-tailed)	.012	.247	.021	.295	.051	.003	.022	.102		.121	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X10	Pearson Correlation	.263	.256	.275	.385*	.163	.455**	.411*	.224	.267	1	.574**
	Sig. (2-tailed)	.126	.138	.110	.022	.350	.006	.014	.195	.121		.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
VA	Pearson Correlation	.638**	.560**	.712**	.628**	.543**	.817**	.693**	.601**	.619**	.574**	1
R0	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	
000	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliabilitas Instrumen Soal *Pretest*

```
RELIABILITY  
/VARIABLES=X1 X2 X3 X4 X5 X6 X7 X8 X9 X10  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA  
/SUMMARY=TOTAL.
```

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.839	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	15.4286	16.605	.524	.825
X2	15.7429	17.138	.431	.834
X3	15.1714	16.617	.630	.815
X4	15.1714	16.911	.521	.825
X5	15.6286	17.534	.428	.833
X6	15.4571	15.138	.744	.801
X7	15.6571	16.644	.604	.817
X8	15.4857	16.787	.477	.829
X9	15.3429	16.879	.507	.826
X10	15.4571	17.314	.461	.830

Validitas Angket Motivasi-Pra

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	VAR00001
X1	Pearson	1	.084	.367*	.190	.304	.147	-.011	.000	.372*	.152	.577**
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)		.630	.030	.274	.076	.399	.949	1.00	.028	.382	.000
N		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X2	Pearson	.084	1	-.058	-.223	-.142	.157	-.185	.000	.102	-.125	.133
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	.630		.743	.197	.417	.368	.286	1.00	.559	.473	.447
N		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X3	Pearson	.367*	-.058	1	.415*	.415*	.257	.319	.000	.042	.292	.685**
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	.030	.743		.013	.013	.136	.062	1.00	.811	.089	.000
N		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X4	Pearson	.190	-.223	.415*	1	.225	.145	.296	.118	-.142	.432*	.531**
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	.274	.197	.013		.194	.406	.084	.498	.416	.010	.001
N		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X5	Pearson	.304	-.142	.415*	.225	1	.000	.302	.000	.368*	.062	.540**
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	.076	.417	.013	.194		1.00	.078	1.00	.029	.725	.001
N		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X6	Pearson	.147	.157	.257	.145	.000	1	.334*	.204	.214	.000	.559**
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	.399	.368	.136	.406	1.000		.050	.240	.217	1.00	.000
N		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X7	Pearson	-.011	-.185	.319	.296	.302	.334*	1	-.136	.177	.176	.494**
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	.949	.286	.062	.084	.078	.050		.435	.309	.312	.003

	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X8	Pearson	.000	.000	.000	.118	.000	.204	-.136	1	-.116	.000	.183
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	1.000	1.000	1.000	.498	1.000	.240	.435		.505	1.000	.294
		0	0	0							0	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X9	Pearson	.372*	.102	.042	-.142	.368*	.214	.177	-.116	1	.026	.453**
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	.028	.559	.811	.416	.029	.217	.309	.505		.882	.006
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X10	Pearson	.152	-.125	.292	.432*	.062	.000	.176	.000	.026	1	.428*
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	.382	.473	.089	.010	.725	1.000	.312	1.000	.882		.010
							0		0			
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
VAR0001	Pearson	.577*	.133	.685*	.531*	.540**	.559*	.494*	.183	.453*	.428*	1
	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	.000	.447	.000	.001	.001	.000	.003	.294	.006	.010	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

[DataSet1] H:\S2\A_TESIS\DATA_DATA_TESIS\motivasi-pra-data.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.700	11

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	39.74	25.550	.498	.670
X2	39.69	28.339	.031	.712
X3	39.77	24.358	.610	.653
X4	39.71	25.798	.445	.675
X5	40.26	26.020	.464	.675
X6	40.06	25.173	.461	.669
X7	40.23	26.358	.417	.680
X8	40.06	28.173	.106	.705
X9	39.91	26.257	.357	.683
X10	40.11	26.634	.341	.686
VAR00001	21.03	7.205	1.000	.605

Nilai Statistik Deskriptif Hasil *Pretest*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	18	28	63	44.89	10.040
Pretest Kontrol	17	30	63	43.76	10.250
Valid N (listwise)	17				

Nilai Statistik Deskriptif Hasil *Posttest*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	18	75	93	84.31	5.867
Posttest Kontrol	17	45	80	63.76	8.807
Valid N (listwise)	17				

Hasil *N-Gain* Hasil Belajar Kelas Eksperimen

NO	KODE EKSPERIMEN	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria <i>N-Gain</i>
1	A1	55	92.5	0.83	Tinggi
2	A1	48	80	0.62	Sedang
3	A1	48	85	0.71	Tinggi
4	A1	63	90	0.73	Tinggi
5	A1	60	92.5	0.81	Tinggi
6	A1	35	82.5	0.73	Tinggi
7	A1	48	85	0.71	Tinggi
8	A1	35	77.5	0.65	Sedang
9	A1	30	82.5	0.75	Tinggi
10	A1	40	77.5	0.63	Sedang
11	A1	48	82.5	0.66	Sedang
12	A1	58	87.5	0.70	Tinggi
13	A1	35	85	0.77	Tinggi
14	A1	48	75	0.52	Sedang
15	A1	28	80	0.72	Tinggi
16	A1	43	92.5	0.87	Tinggi
17	A1	43	77.5	0.61	Sedang
18	A1	43	92.5	0.87	Tinggi
Rata-rata		44.58	84.31	0.72	

Hasil *N-Gain* Hasil Belajar Kelas Kontrol

NO	KODE EKSPERIMEN	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria <i>N-Gain</i>
1	B1	43	55	0.22	Rendah
2	B1	45	58	0.23	Rendah
3	B1	55	65	0.22	Rendah
4	B1	40	60	0.33	Sedang
5	B1	30	65	0.50	Sedang
6	B1	43	50	0.13	Rendah
7	B1	40	65	0.42	Sedang
8	B1	30	68	0.54	Sedang
9	B1	30	60	0.43	Sedang
10	B1	63	70	0.20	Rendah
11	B1	50	60	0.20	Rendah
12	B1	48	68	0.38	Sedang
13	B1	53	75	0.47	Sedang
14	B1	53	70	0.37	Sedang
15	B1	33	45	0.19	Rendah
16	B1	33	70	0.56	Sedang
17	B1	55	80	0.56	Sedang
Rata-rata		43.76	63.76	0.35	

Nilai Statistik Deskriptif Hasil Angket Motivasi Sebelum Pembelajaran IPS

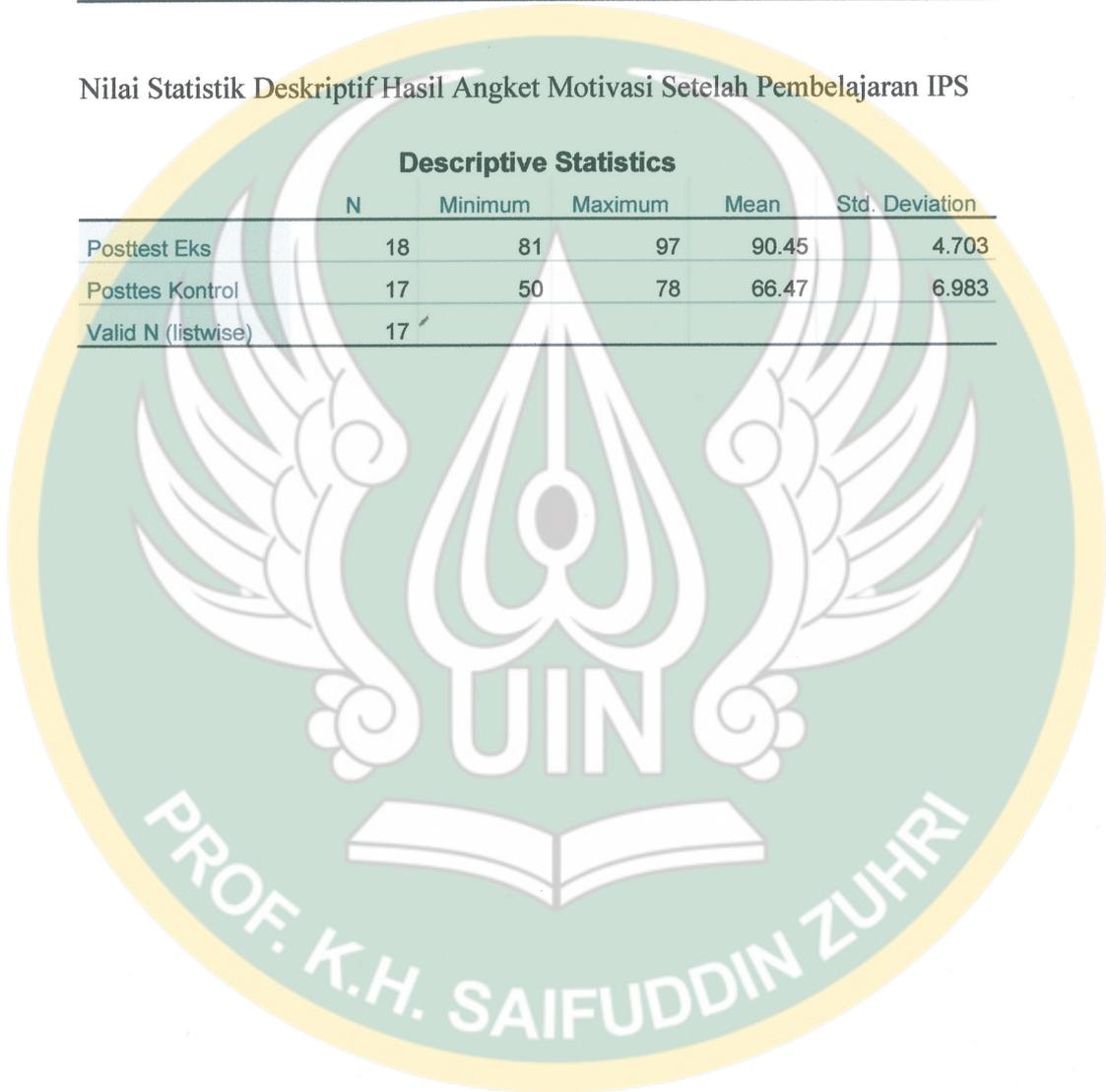
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	18	47	78	58.74	7.653
Kelas Kontrol	17	47	75	57.71	7.104
Valid N (listwise)	17				

Nilai Statistik Deskriptif Hasil Angket Motivasi Setelah Pembelajaran IPS

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eks	18	81	97	90.45	4.703
Postes Kontrol	17	50	78	66.47	6.983
Valid N (listwise)	17				



Lampiran 10

Foto Kegiatan Pembelajaran Siswa



Secara berpasangan siswa memainkan game Ragam Kotak Misterius



Siswa menempel kartu ke papan display



Siswa bekerjasama dalam pembuatan *concept map*



Hasil *concept map*



Pemberian *reward* untuk presentasi terbaik

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA
NOMOR 377 TAHUN 2023
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING TESIS

DIREKTUR PASCASARJANA UNIVERSTAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI
SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

- Menimbang** : a. Bahwa dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis, perlu ditetapkan dosen pembimbing.
b. Bahwa untuk penetapan dosen pembimbing tesis tersebut perlu diterbitkan surat keputusan.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
4. Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
5. Peraturan Presiden RI Nomor 41 tahun 2021 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menjadi Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- MEMUTUSKAN:**
- Menetapkan** :
Pertama : Menunjuk dan mengangkat Saudara **Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd.** sebagai Pembimbing Tesis untuk mahasiswa **Nur Indriyati NIM 224120300008** Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**.
Kedua : Kepada mereka agar bekerja dengan penuh tanggungjawab sesuai bidang tugasnya masing-masing dan melaporkan hasil tertulis kepada pimpinan.
Ketiga : Proses Pelaksanaan Bimbingan dilaksanakan selama 3 (tiga) semester dan berakhir sampai **22 Agustus 2024**.
Keempat : Semua biaya yang timbul sebagai akibat keputusan ini, dibebankan pada dana anggaran yang berlaku.
Kelima : Keputusan ini akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya, dan berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Purwokerto
Pada tanggal : 22 Februari 2023
Direktur,



Sunhaji

TEMBUSAN:

1. Wakil Rektor I
2. Kabiرو AUPK



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik. Silakan cek keaslian dokumen pada tte.kemenag.go.id

Token : quFekm



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PASCASARJANA

Alamat Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.iainpurwokerto.ac.id Email : pps@iainpurwokerto.ac.id

KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama : Nur Indriyati
NIM : 224120300008
Program Studi : MPGMI
Judul : Efektivitas *Concept Map* Berbantuan Media Ragam Kotak Misterius terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah.

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	8 Desember 2023	Konsultasi tentang kisi – kisi instrument penilaian	
2	15 Desember 2023	Melengkapi landasan teori	
3	26 Januari 2024	Cara menganalisis data menggunakan aplikasi SPSS untuk mengolah hasil penelitian	
4	28 Feruari 2024	Penjelasan sistematika penulisan IV dan V	
5	27 Mei 2024	Konsultasi dan perbaikan isi tesis BAB I - IV	
6	5 Juni 2024	Perbaikan penulisan BAB 1-5	
7	11 Juni 24	Konsultasi perbaikan penulisan, tabel, serta melengkapi lampiran-lampiran	
8	19 Juni 2024	ACC	

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Hj. Ifada Novikasari, M.Pd.
NIP. 19831110 200604 2 003



YAYASAN AL-MUKARROMAH
MI DARWATA NUSAJATI

Alamat : Jln. Protokol No.12 Desa Nusajati Kec. Sampang Kab. Cilacap

SURAT KETERANGAN

Nomor: MI. 001/S. Ket.015/Mi.d/1/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Latif Mansur, S. Pd. I.
Jabatan : Kepala MI Darwata Nusajati

Menerangkan bahwa:

Nama : Nur Indriyati
NIM : 224120300008
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana PGMI
Perguruan Tinggi : UIN Saizu Purwokerto

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Tesis yang berjudul, "*Efektivitas Concept Map Berbantuan Media Ragam Kotak Misterius terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah,*" dimulai pada tanggal 13 November 2023 s.d. 12 Januari 2024 di MI Darwata Nusajati Kecamatan Sampang.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sampang, 12 Januari 2024

Kepala Madrasah,



Latif Mansur, S. Pd. I.

NIP. -

RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

1. Nama : Nur Indriyati
2. Tempat / Tgl lahir : Kebumen, 21 September 1977
3. Agama : Islam
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Warga Negara : Indonesia
6. Pekerjaan : PNS
7. Alamat : Kalisalak, RT 03/RW 04, Kebasen, Banyumas
8. Email : nurindriyanti6@gmail.com
9. No. HP : 081327057204

B. PENDIDIKAN FORMAL

1. SDN Sitiadi Lulus Tahun 1990
2. SMPN 1 Kebumen Lulus Tahun 1993
3. SMAN 1 Kebumen Lulus Tahun 1996
4. Institut Studi Islam Darul Qalam (D2) Lulus Tahun 2001
5. Institut Agama Islam Imam Ghazali Lulus Tahun 2011

Demikian biodata penulis semoga dapat menjadi perhatian dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya,



Nur Indriyati