

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KANTONG AJAIB  
TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS III  
SDIT MARDHIYAH BINJAI**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

**DIAH ARTHA SARI**

**NPM : 1902090069**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2023**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 04 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, mem perhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Diah Artha Sari  
NPM : 1902090069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( A ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Diah Artha Sari  
NPM : 1902090069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SD IT Mardiah Binjai

Pada hari Selasa, tanggal 04 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

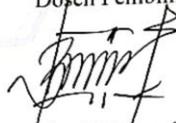
Medan, April 2023

Disetujui oleh :

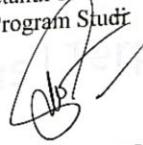
Dosen Pembahas,

  
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

  
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Diah Artha Sari  
NPM : 1902090069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
02-07-2023	Draft bab 4-5	df	
07-07-2023	Revisi bab 4 (hasil penelitian)	df	
25-07-2023	Revisi sesuai catatan	df	
08-08-2023	Perbaiki bab IV - Sesuaikan dengan rumusan masalah	A	
16/08-2023	Perbaiki abstrak	df	
18 Agustus 2023	AAC ujian skripsi	df	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2023  
Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sifepu, S.Sos, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Diah Artha Sari  
NPM : 1902090069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Diah Artha Sari  
NPM. 1902090069



## ABSTRAK

**DIAH ARTHA SARI, 1902090069. “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KANTONG AJAIB TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS III SDIT MARDHIYAH BINJAI”.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran dan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran kantong ajaib. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai di kelas kontrol, 2) untuk mengetahui keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai di kelas eksperimen, 3) untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai Tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kantong ajaib, dan variabel terikatnya adalah keaktifan siswa. Instrumen penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis. Hasil analisis data diperoleh rata-rata (*mean*) setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran kantong ajaib di kelas eksperimen yaitu 88,10. Sedangkan siswa di kelas kontrol rata-rata (*mean*) tanpa diberikan media pembelajaran kantong ajaib yaitu 75,78. Sehingga siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran kantong ajaib memiliki rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran kantong ajaib. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kantong ajaib berpengaruh terhadap keaktifan siswa, karena pada hasil analisis uji t (independent t-test) diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00. Dalam hal ini, nilai sig (2-tailed) yang diperoleh  $< 0,05$  atau  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai.

**Kata Kunci : Media Kantong Ajaib, Keaktifan Siswa**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak dan restu orang tua. Karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd.** selaku Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan masukan dan arahan.
9. Ibu **Esti Tri Martini** selaku kepala sekolah SDIT Mardhiyah Binjai yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
10. Ibu **Devika Syalviani S.Pd** dan Ibu **Winnarta S.Pd** selaku guru SDIT Mardhiyah Binjai yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
11. Orang tua peneliti yang bernama Bapak **Sugiarto**, dan Ibu **Wagiyem** serta keluarga yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan serta doa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
12. **Dwi, Kristi, Ira, Putri**, dan teman-teman peneliti yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari skripsi ini belum sempurna masih terdapat kekurangan serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan segala kritik dan

saran yang bersifat membangun dari pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua. Aamiin

Terima kasih,

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, 17 Agustus 2023

Diah Artha Sari  
1902090069

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
1. Secara Teoritis.....	8
2. Secara Praktis .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>10</b>
A. Kerangka Teoritis.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Karakteristik Media Pembelajaran.....	11
c. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran.....	13

d. Jenis-jenis Media.....	18
2. Media Kantong Ajaib .....	20
a. Pengertian Media Kantong Ajaib.....	20
b. Kelebihan dan Kelemahan Media Kantong ajaib.....	22
c. Langkah-langkah Penggunaan Media Kantong Ajaib .....	23
3. Keaktifan Siswa .....	25
a. Pengertian Keaktifan Siswa .....	24
b. Indikator Keaktifan Siswa.....	26
c. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa.....	28
d. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	31
B. Kerangka Konseptual .....	34
C. Hipotesis Penelitian.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	37
1. Lokasi Penelitian.....	37
2. Waktu Penelitian .....	37
B. Populasi dan Sampel .....	38
1. Populasi.....	38
2. Sampel.....	38
C. Desain Penelitian.....	39
D. Variabel Penelitian .....	40
E. Definisi Operasional Penelitian.....	41
F. Instrumen Penelitian .....	42

a. Validasi.....	44
G. Teknik Analisis Data .....	45
1. Uji Normalitas .....	45
2. Uji Homogenitas .....	46
3. Uji Hipotesis .....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Penelitian .....	49
1) Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	49
a) Validasi Instrumen .....	49
B. Analisis Data Tahap Awal .....	50
1) <i>Pre-test</i> Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen.....	50
2) <i>Post-test</i> Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen .....	52
3) <i>Pre-test</i> Keaktifan Siswa Kelas Kontrol .....	54
4) <i>Post-test</i> Keaktifan Siswa Kelas Kontrol.....	55
C. Uji Prasyarat.....	50
1) Uji Normalitas .....	57
2) Uji Homogenitas .....	58
D. Uji Hipotesis .....	59
E. Diskusi Hasil Penelitian .....	61
1) Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai di Kelas Eksperimen.....	61
2) Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai di Kelas Kontrol .....	62

3) Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai .....	63
F. Keterbatasan Penelitian .....	66
1) Keterbatasan Tempat Penelitian.....	66
2) Keterbatasan Waktu Penelitian .....	62
3) Keterbatasan dalam Objek Penelitian .....	66
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	37
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai .....	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi Keaktifan Siswa .....	43
Tabel 3.4 Kategori Penilaian Keaktifan Siswa .....	44
Tabel 3.5 Kategori Kelayakan Instrumen .....	45
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas Ahli oleh Validator .....	49
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen .	51
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> Keaktifan Siswa Kelas Kontrol .....	54
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Keaktifan Siswa Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas .....	57
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas .....	58
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual .....	35
Gambar 4.1 Diagram Batang <i>Pre-test</i> di Kelas Eksperimen .....	52
Gambar 4.2 Diagram Batang <i>Post-test</i> di Kelas Eksperimen .....	53
Gambar 4.3 Diagram Batang <i>Pre-test</i> di Kelas Kontrol .....	55
Gambar 4.4 Diagram Batang <i>Post-test</i> di Kelas Kontrol.....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	72
Lampiran 2 RPP .....	82
Lampiran 3 Validasi .....	91
Lampiran 4 Hasil Uji Normalitas .....	92
Lampiran 5 Hasil Uji Homogenitas .....	92
Lampiran 6 Hasil Uji Hipotesis .....	93
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Lembar Observasi Keaktifan Siswa SDIT Mardhiyah Binjai .....	94
Lampiran 8 Data Mentah <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	96
Lampiran 9 Surat Izin Riset .....	101
Lampiran 10 Surat Balasan Izin Riset.....	102
Lampiran 11 Lembar Wawancara dan Observasi .....	103
Lampiran 12 Hasil Lembar Observasi Siswa.....	104
Lampiran 13 Dokumentasi.....	113



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah bantuan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain (Pratiwi, S. N. 2017:25). Adapun pendapat lain menurut Oemar Hamalik dalam (Miftahus Surur, (2022:11) mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan adalah hal paling mendasar dalam rangka peningkatan potensi setiap orang. Adapun menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dalam (Sukardjo & Ukim Komarudin, 2013:14), pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan sangat berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan berpengaruh bagi perkembangan bangsa dan negara terutama untuk masa yang akan datang.

Pendidikan di Indonesia dibagi menjadi tiga jalur yaitu formal, nonformal, dan informal. Pendidikan juga dibagi ke dalam empat jenjang, yaitu anak usia

dini, dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Tujuan pendidikan di setiap jenjangnya tidaklah sama. Pada sekolah dasar, pendidikan meletakkan pada kecerdasan dasar, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan melalui pendidikan dasar, peserta didik akan dibekali kemampuan dasar yang terkait dengan kemampuan berpikir secara kritis, membaca, menulis, berhitung dan penguasaan-penguasaan dasar untuk mempelajari saintek serta kemampuan dalam berkomunikasi yang merupakan suatu tuntutan kemampuan minimal dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, guru sangatlah berperan penting dalam membenahi pendidikan.

Guru merupakan salah satu pelaku utama dalam mewujudkan tujuan pendidikan sebenarnya. Sesuai dengan amanat undang-undang bahwa tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, memajukan kehidupan dan kesejahteraan masyarakat. Untuk mewujudkan tujuan-tujuan pendidikan tersebut maka diperlukan sistem pendidikan yang menyiapkan tenaga kependidikan yang profesional, bertanggung jawab terhadap tugasnya sebagai guru. Perbaikan kinerja dan profesionalisme guru merupakan usaha mewujudkan tujuan pendidikan yang sebenarnya. Begitu pentingnya eksistensi guru, maka ia sendiri harus memahami dan menghayati peran-peran yang dilaksanakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. (Tasrif, 2021:153)

Adapun peran fungsional guru dalam pembelajaran aktif yang utama adalah sebagai fasilitator. Fasilitator adalah seseorang yang membantu peserta didik untuk belajar dan memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru menyediakan fasilitas pedagogis, psikologis, dan akademik bagi pengembangan dan pembangunan struktur kognitif siswanya. Dengan kata lain, guru wajib dan harus menguasai teori pendidikan dan metode pembelajaran serta mumpuni (*mastery*) dalam penguasaan bahan ajar agar pembelajaran aktif bergulis dengan lancar. Itulah kewajiban mutlak guru abad XXI ini. (Hariyanto, 2017:20)

Saat ini pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*), bukan lagi berfokus pada guru (*Teacher Centered*). Guru lebih bersifat sebagai fasilitator sedangkan siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran juga mempertimbangkan karakteristik pada diri siswa yang akan belajar. Karakteristik setiap siswa digunakan sebagai dasar dalam perancangan proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pembelajaran. (Wahyuningsih, 2020:1) mengatakan pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam hal ini guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan menjadikan siswa aktif dalam belajar.

Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti turut sertanya dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi, dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Sedangkan menurut (Farida Payon et al.,

2021), faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi; kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sementara faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal meliputi ; lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Adapun faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) merupakan segala cara atau strategi yang digunakan guru maupun peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. berdasarkan faktor tersebut, maka dilakukan rekayasa proses pembelajaran seperti pemilihan metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 31 januari 2023 dengan bukti yang dapat diakses pada google drive dengan link sebagai berikut: <https://drive.google.com/drive/folders/1zLx7mWjAU67saR0DSi9ZW95iv54uolLw>. penulis menemukan permasalahan di SDIT Mardhiyah Binjai yaitu guru masih sering menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, serta penugasan. Dalam proses pembelajaran, guru juga masih jarang menggunakan media pembelajaran. Sumber ataupun bahan ajar yang digunakan oleh guru juga masih terpaku pada buku paket guru dan siswa. Hal ini terbukti pada saat penulis melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, guru sesekali

menggunakan media pembelajaran. Media yang tersedia hanya infocus dan media tersebut jarang sekali digunakan. Hal tersebut menjadikan siswa kurang bersemangat, merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Dari jumlah keseluruhan siswa kelas III yakni 38 siswa, masih ada sekitar 60% siswa yang kurang aktif di kelas III-A. sementara itu, pada kelas III-B terdapat 55,55 % siswa yang menunjukkan sikap kurang aktif. Hal tersebut dapat dilihat ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, siswa tidak memperhatikan guru dan malah bercerita dengan temannya.

Selain observasi, penulis juga melakukan wawancara dengan wali kelas. Adapun hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ika selaku wali kelas III-A dan Ibu Wina selaku wali kelas III-B yaitu ada beberapa masalah yang ada di SDIT Mardhiyah Binjai. Masalah tersebut yaitu masalah pada umumnya. Untuk masalah siswanya sendiri, masih ada yang kurang bersemangat dalam belajar. Dan untuk media pembelajaran, mereka masih jarang menggunakan media. Sedangkan alat peraga hanya digunakan pada pembelajaran tertentu seperti pembelajaran SBDP.

Dari permasalahan tersebut, media yang lebih bervariasi sangat dibutuhkan untuk membantu siswa menjadi aktif, kreatif, serta mudah memahami materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk itu, penulis memberikan solusi dari permasalahan yang sudah dijabarkan yaitu dengan menggunakan sebuah media kantong ajaib. Media kantong ajaib diharapkan dapat memberikan pengaruh kepada keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Peranan media kantong ajaib sangat dibutuhkan agar sistem pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan aktif. Menurut (Fidayani et al., 2018), Kantong ajaib merupakan satu media pembelajaran yang berbentuk kantong terbuat dari kain yang dipasangkan tali gantungan. Konsep permainannya serupa dengan arisan, yaitu mengambil barang dari kantong yang telah di desain sebelumnya yaitu berupa gambar dengan jumlah tertentu. Sedangkan (Widiyanti, 2019), mengatakan bahwa media kantong doraemon merupakan media yang dibuat mirip dengan kantong ajaib doraemon yang merupakan tokoh kartun jepang kesukaan anak-anak yang menempel, kantong doraemon merupakan alat sederhana yang bertujuan untuk mempermudah pembelajaran. Penggunaan media kantong ajaib doraemon digunakan dalam pembelajaran karena media ini sangat dikenali anak-anak terutama anak usia sekolah dasar.

Media kantong ajaib dalam proses pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi sehingga memotivasi siswa untuk memperhatikan dalam proses pembelajaran. Media kantong ajaib juga dapat menimbulkan interaksi antara guru dan siswa ataupun siswa dengan siswa. Dengan begitu, siswa pun menjadi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang tertuang dalam judul penelitian yaitu: “Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai “

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Metode yang dipakai dalam proses pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran
3. Guru belum pernah menggunakan media kantong ajaib
4. Sumber atau bahan ajar yang digunakan masih terpaku pada buku tematik siswa
5. Siswa masih kurang bersemangat, merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari adanya kemungkinan yang akan diteliti, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah media pembelajaran kantong ajaib dan keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai Tahun Ajaran 2022/2023.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan permasalahan yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah;

1. Bagaimana keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai di kelas eksperimen?

2. Bagaimana keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai di kelas kontrol?
3. Apakah media pembelajaran kantong ajaib berpengaruh terhadap keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai di kelas kontrol
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai di kelas eksperimen
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

##### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam menambah wawasan mengenai pengaruh media pembelajaran di sekolah dasar terhadap keaktifan siswa .

## **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi guru, diharapkan mampu menambah wawasan mengenai media pembelajaran dan dapat menjadi masukan bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran kepada siswa berupa kantong ajaib sehingga proses pembelajaran menarik perhatian siswa.
- b. Bagi siswa, diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa serta memberikan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran melalui media kantong ajaib.
- c. Bagi sekolah, diharapkan mampu menjadi pertimbangan untuk pengambilan kebijakan dalam penggunaan media kantong ajaib sesuai dengan materi pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, sebagai ilmu pengetahuan dan wawasan tambahan terkait media kantong ajaib sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan di sekolah dasar.
- e. Bagi universitas, diharapkan mampu menjadi tambahan referensi sebagai bahan penelitian lanjutan di masa yang akan datang

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut (Zainiyati, 2017:63), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. (Kurniawan, 2014:176), mengatakan bahwa media pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Menurut (Arsyad, 2015:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Sementara itu, menurut Anderson dalam (Zainiyati, 2017:62), media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan guru “biasa”. Menurut (Sumianto & Aprinawati, 2021), media pembelajaran merupakan sebuah

teknologi atau alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien baik dipergunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan yang sebelumnya telah direncanakan. Menurut (Darmawan, 2020:6) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat untuk mengarahkan informasi yang akan disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

#### **b. Karakteristik Media Pembelajaran**

Menurut Azhar Arsyad dalam (Zainiyati, 2017:62-63), media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 4) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran dapat digunakan secara misal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul: komputer, radio, tape/kaset, video, recorder).

Gerlach & Ely dalam (Darmawan, 2020:13) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya yaitu:

- Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
- Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
- Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Rima (2016:7) menyatakan karakteristik media pembelajaran yaitu (1) tujuan pembelajaran jelas, (2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, (3) kebenaran konsep, (4) alur proses pembelajaran harus jelas, (5) petunjuk penggunaan disertai umpan balik, (6) terdapat apersepsi, (7) terdapat kesimpulan, contoh dan latihan yang disertai umpan balik, (8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, (9)

terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, (10) memiliki intro yang menarik, (11) gambar, animasi, tells, warna yang disaji, harmonis dan professional. (12) interaktif, (13) navigasi yang mudah, (14) Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan karakteristik media pembelajaran yaitu untuk memperjelas materi, tujuan, konsep, serta tampilan harus menarik baik secara fisik maupun nonfisik, media digunakan sebagai alat komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

### **c. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran**

Menurut Levied dan Lentz (Zainiyati, 2017:67-68), khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector*

(OHP) dapat menerangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima.

Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali, untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut (Sanjaya, 2014:73), fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

### 1) Fungsi komunikatif

Media digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang penyampai pesan mengalami kesulitan manakala harus menyampaikan pesan dengan hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan, khusus materi-materi yang bersifat abstrak.

### 2) Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan peserta didik secara optimal dapat menimbulkan kebosanan pada diri peserta didik sebagai penerima pesan. Dengan menggunakan media peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar karena dapat memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.

### 3) Fungsi kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan

mencipta sebagai aspek kognitif yang tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

#### 4) Fungsi penyamaan persepsi

Walaupun pembelajaran di setting secara klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual. Kalau kita memiliki 40 orang peserta didik yang belajar, mungkin ada 40 macam pemikiran atau ada 40 jenis persepsi yang datang dari masing-masing pemikiran peserta didik. Artinya, bisa terjadi setiap peserta didik akan menginterpretasi materi pelajaran secara berbeda. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

#### 5) Fungsi individualitas

Peserta didik datang dari latar belakang yang berbeda balik dilihat dari status social ekonomi maupun dari latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama. Demikian juga halnya mengenali bakat dan minat peserta didik tidak mungkin sama, walaupun secara fisik sama. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Fungsi media dalam proses pembelajaran menurut (Daryanto, 2016:8) adalah sebagai berikut: 1) Menyaksikan benda dan makhluk hidup yang ada di masa lampau, sukar diamati secara langsung, 2) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, 3) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi di masa lampau, 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu, 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, atau sebaliknya, 6) Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung, 7) Melihati bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat, 8) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

Menurut (Zainiyati, 2017:71), kegunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian peran dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

Joko Sutrisno dalam ((Miftah, 2022:4), mengemukakan enam fungsi media yaitu 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

#### **d. Jenis-jenis Media**

Kemp & Dayton dalam (Azhar Arsyad, 2019:39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan, (2) media panjang, (3) overhead transparencies, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer. Adapun menurut Seels & Glasgow dalam (Azhar Arsyad, 2019:35-37), pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

## 1. Pilihan Media Tradisional\

- a) Visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*
- b) Visual yang tak diproyeksikan meliputi gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu
- c) Audio meliputi rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*
- d) Penyajian Multimedia meliputi slide plus suara (tape), *multi-image*
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi film, televisi, video
- f) Cetak meliputi buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (*hand-out*)
- g) Permainan meliputi teka-teki, simulasi, permainan papan
- h) Realia meliputi model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka)

## 2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi
  - Telekonferen
  - Kuliah jarak jauh
- b) Media berbasis mikroprosesor meliputi *Computer-assisted instruction*, Permainan computer, Sistem tutor intelijen, Interaktif, *Hypermedia*, *Compact (video) disc*

## **2. Media Kantong Ajaib**

### **a. Pengertian Media Kantong Ajaib**

Kantong ajaib adalah sebuah media dimana berbentuk kantong yang berisi sebuah angka atau gambar yang menarik terkait materi yang disampaikan guna untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan merangsang keaktifan peserta didik saat proses belajar mengajar berlangsung. (Fidayani et al., 2018) berpendapat, kantong ajaib merupakan satu media pembelajaran yang berbentuk kantong terbuat dari kain yang dipasangkan tali gantungan. Konsep permainannya serupa dengan arisan, yaitu mengambil barang dari kantong yang telah di desain sebelumnya yaitu berupa gambar dengan jumlah tertentu. Barang yang diambil mengandung sebuah bilangan sehingga anak didik didorong untuk mencari sekumpulan angka mainan agar sesuai dengan pembelajaran.

Adapun media kantong ajaib menurut (Suminar & Gustiana, 2018) merupakan salah satu cara bercerita untuk menarik minat anak yang sesuai kebutuhan lapangan yang ditujukan untuk merangsang kemampuan bahasa anak dengan menggunakan metode bercerita dengan demikian kemampuan bahasa anak dapat ditingkatkan. (Khoir & Yulia, 2019) berpendapat bahwa media pembelajaran kantong ajaib merupakan media pembelajaran edukatif yang dikemas secara menarik dengan memiliki banyak warna dan memenuhi kevalid sebagai

pendamping proses belajar dan pembelajaran untuk anak usia dini. Media kantong ajaib menurut (Purwito, 2017) adalah media yang terbuat dari papan triplek, kemudian ada kain flannel yang dibentuk menjadi kantong, dan ada sedotan sebagai alat yang digunakan sebagai perumpamaan bilangan. (Widiyanti, 2019) mengatakan media kantong doraemon merupakan media yang dibuat mirip dengan kantong ajaib doraemon yang merupakan tokoh kartun jepang kesukaan anak-anak yang menempel, kantong doraemon merupakan alat sederhana yang bertujuan untuk mempermudah pembelajaran. Penggunaan media kantong ajaib doraemon digunakan dalam pembelajaran karena media ini sangat dikenali anak-anak terutama anak usia sekolah dasar.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media kantong ajaib dapat merangsang imajinasi siswa dan dapat meningkatkan keaktifan selama proses belajar mengajar. Media kantong ajaib merupakan salah satu media yang termasuk ke dalam jenis media permainan, yang dimana media ini diambil dari salah satu nama tokoh kartun jepang yang disukai anak-anak yakni doraemon. doraemon sendiri memiliki kantong ajaib yang bisa mewujudkan apa yang diinginkan. Namun, pada media ini memiliki kantong ajaib yang berisi materi pembelajaran.

## **b. Kelebihan dan kelemahan Media Kantong Ajaib**

Kelebihan:

Adapun kelebihan menurut (Fidayani et al., 2018), media kantong ajaib dapat menarik perhatian anak dalam mengikuti kegiatan sehingga anak dapat termotivasi mengikuti kegiatan. Selain itu, melalui media kantong ajaib dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Menurut (Zikra Hayati, 2023), Penggunaan media kantong ajaib dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menemukan pengalaman-pengalaman yang memberikan kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya. Karena media ini dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar dengan berbagai tema pembelajaran yang ada di sekolah.

Menurut (Widiyanti, 2019), kelebihan media kantong ajaib yaitu;

- (1) Memudahkan guru menyampaikan informasi
- (2) Memotivasi siswa untuk memperhatikan dalam proses pembelajaran
- (3) Dapat menimbulkan interaksi antara guru dan siswa ataupun siswa dengan siswa.

Menurut (Febriliyanti, 2018), media kantong ajaib dapat memberikan perubahan positif pada siswa. Proses pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sering mengemukakan ide atau gagasan, dan sering menjawab pertanyaan dari

guru ataupun mengerjakan soal di depan kelas, sehingga proses pembelajaran berjalan secara dua arah dari siswa dan guru tidak hanya dari guru saja dan siswa lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Kelemahan:

Adapun kelemahan menurut (Widiyanti, 2019) yaitu sebagai berikut;

- (1) Memerlukan kreativitas dan kemampuan yang memadai untuk mendesain media pembelajaran
- (2) Guru sebagai fasilitator dan komuniator harus memahami siswanya.

Menurut (Febriliyanti, 2018), komponen warna anak masih butuh pengarahan oleh pendidik agar mampu mengeluarkan pendapatnya sesuai dengan ide melalui imajinasinya.

Menurut (Fidayani et al., 2018) , kelemahan media kantong ajaib yaitu membutuhkan dorongan dan motivasi kepada anak serta memberikan kesempatan anak terlibat dalam menggunakan media dan tanya jawab saat kegiatan berlangsung

### **c. Langkah-langkah Penggunaan Media Kantong Ajaib**

Adapun langkah penggunaan media kantong ajaib menurut (Widiyanti, 2019) yaitu sebagai berikut;

- 1) Siapkan kardus, berukuran sedang, kemudian lapisilah salah satunya dengan menggunakan streofom.

- 2) Potong karton warna biru dengan membentuk gambar doraemon.
- 3) Buat kantong doraemon dengan menggunakan kain flanel.
- 4) Masukkan beberapa materi pembelajaran ke dalam kantong doraemon.
- 5) Guru mempersilahkan setiap siswa secara bergiliran mengambil benda yang ada didalam kantong.
- 6) Kemudian guru menjelaskan benda yang telah di ambil oleh siswa.

Adapun langkah-langkah penggunaan media kantong ajaib menurut (Suminar & Gustiana, 2018), konsep permainannya serupa dengan arisan, yaitu dengan mengambil barang dari kantong yang telah di desain sebelumnya yaitu berupa gambar dengan jumlah tertentu. Barang yang diambil mengandung sebuah bilangan sehingga anak didik didorong untuk mencari sekumpulan angka mainan agar sesuai dengan pembelajaran.

Langkah-langkah menggunakan media kantong ajaib menurut (Febriliyanti, 2018), yatu sebagai berikut:

- 1) Tiap kantong berisikan materi
- 2) Siswa dibagi menjadi lima orang dalam tiap kelompok
- 3) Satu kelompok kemudian maju untuk mengambil kartu tulisan yang berada didalam kantong doraemon
- 4) Tiap siswa membaca dengan keras kartu yang telah mereka ambil
- 5) Selanjutnya siswa saling mengurutkan apa yang telah dia dapat sesuai dengan materi.

### **3. Keaktifan Siswa**

#### **a. Pengertian Keaktifan Siswa**

(Septiawati et al., 2022) mengatakan keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang nantinya dapat memperoleh keberhasilan belajar. Menurut (Prasetyo & Abduh, 2021), Keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Sinar, 2018:8), aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus dikelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, cenderung ingin izin keluar kelas dengan alasan ke belakang, tidak konsentrasi, ngobrol dengan teman-temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, sedang jam pelajaran saat ini tengah berlangsung, dan sebagainya.

Sardirman dalam (Sinar, 2018:9), mengatakan bahwa keaktifan adalah aktivitas yang berhubungan dengan fisik dan mental, yaitu berbuat serta berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Sementara itu, Rousseau dalam (Sinar, 2018:10),

mengatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktivitas, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi. Maka segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengamalan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan semua kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik dalam proses pembelajaran yang optimal sehingga dapat menumbuhkan suasana kelas yang kondusif. Tidak hanya hasil tes tulis yang mendapatkan nilai baik namun di dalam proses belajar mengajar peserta didik mampu untuk selalu aktif mengikuti kegiatan belajar.

#### **b. Indikator Keaktifan Siswa**

(Puspita sari et al., 2022) mengatakan keaktifan belajar siswa bisa ditinjau melalui beberapa indikator yaitu: 1) Bersemangat ketika melaksanakan proses pembelajaran. 2) Berani menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat proses pembelajaran. 3) Berani menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat proses pembelajaran. 4) Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas ketika proses pembelajaran. 5) Ikut serta dalam melaksanakan tugasnya dalam belajar. 6) Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

Adapun indikator keaktifan belajar menurut (Sinar, 2018:18-19) meliputi;

- (1) Aktif belajar yang terjadi dengan proses mengalami. Artinya proses mengalami disini adalah siswa dibimbing untuk melakukan sendiri mengikuti belajar, yang diawali dengan keberanian bertanya, keberanian menjawab pertanyaan teman, keberanian mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajarinya.
- (2) Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi/peristiwa belajar aktif.
- (3) Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah.

Menurut Nana Sudjana dalam (Sinar, 2018:12), keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya. Maka indikator keaktifan belajar ini, terlibat dalam keikutsertaan memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh. (Al Halik & Aini, 2020) mengatakan, keaktifan belajar siswa diukur dengan berdasarkan indikator yang digunakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Aktivitas visual
- 2) Aktivitas lisan
- 3) Aktivitas mendengarkan
- 4) Aktivitas menulis
- 5) Aktivitas emosional

#### 6) Aktivitas mental

Melalui indikator-indikator tersebut, guru dapat mengukur keaktifan siswa di dalam kelas saat pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga dapat melihat dampak signifikansi keaktifan dalam pembelajaran, yaitu pemahaman materi dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan indikator menurut (Al Halik & Aini, 2020) yaitu diantaranya sebagai berikut: Aktivitas visual , Aktivitas lisan, Aktivitas mendengarkan, Aktivitas menulis, Aktivitas emosional, Aktivitas mental.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa indikator keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari antusiasme ataupun respon siswa dalam aktivitas pembelajaran. Siswa dikatakan aktif apabila siswa tersebut berani bertanya serta menjawab pertanyaan dari guru maupun temannya. Selain memiliki keberanian, siswa tersebut juga ikut serta dalam melaksanakan tugasnya dalam belajar sehingga dapat dikatakan aktif.

#### **c. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa**

Dalam proses pembelajaran terdapat permasalahan di sekolah yaitu saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar yang diinginkan. berpengaruh pada hasil belajar yang ingin diperoleh. Hal ini disebabkan karena dalam interaksi

guru dengan siswa, pembelajaran memerlukan minat dan dorongan melalui usaha-usaha yang diberikan oleh guru dan juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

Menurut (Syam et al., 2022), Kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran karena disebabkan oleh dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa.

Aspek guru diantaranya:

- 1) Guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah saja,
- 2) Kurangnya interaksi guru dengan siswa,
- 3) Guru kurang menerapkan metode yang bervariasi,
- 4) Guru kurang memberi permainan sehingga suasana belajar menjadi pasif.

Aspek siswa yaitu:

- 1) Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran,
- 2) Siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan,
- 3) Kurangnya motivasi dalam mengikuti pelajaran.

Sementara itu, (Farida Payon et al., 2021) mengatakan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (approach to learning).

Gagne dan Briggs dalam (Toharudin, 2020:178) mengatakan faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah :

- (1 Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran ;
- (2 Menjelaskan tujuan intruksional (Kemampuan dasar kepada peserta didik) ;
- (3 Meningkatkan kompetensi belajar kepada peserta didik ;
- (4 Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari) ;
- (5 Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya ;
- (6 Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ;
- (7 Memberikan umpan balik ;
- (8 Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes ;
- (9 Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa yaitu sebagai seorang guru harus mampu menciptakan kreativitas dalam melaksanakan proses pembelajaran agar siswa dapat nyaman, senang dan gembira saat pembelajaran. Sebagai seorang guru juga diharapkan mampu membuat siswa merasa aktif selama pembelajaran berlangsung.

#### d. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Dengan demikian, penentuan tujuan belajar itu sebenarnya harus dikaitkan atau disesuaikan dengan keadaan atau karakteristik siswa itu sendiri.

Mengenai pembicaraan karakteristik siswa ini ada tiga hal yang perlu diperhatikan.

- 1) Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal atau *prerequisite skills*, seperti misalnya kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, mengucapkan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotor, dan lain-lain.
- 2) Karakteristik yang berhubungan dengan latar-belakang dan status sosial (*sociocultural*).
- 3) Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, minat dan lain-lain

Adapun karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa antara lain :

- a) Latar-belakang pengetahuan dan taraf pengetahuan ;
- b) Gaya belajar ;
- c) Usia kronologi ;
- d) Tingkat kematangan ;

- e) Spektrum dan ruang-lingkup minat ;
- f) Lingkungan sosial ekonomi ;
- g) Hambatan-hambatan lingkungan dan kebudayaan ;
- h) Inteligensia ;
- i) Keselarasan dan *attitude* ;
- j) Prestasi belajar ;
- k) Motivasi dan lain-lain.(Sardiman, 2014:120-121)

Adapun menurut (Toharudin, 2020:154), peserta didik memiliki sejumlah karakteristik yaitu :

- 1) Peserta didik merupakan individu yang memiliki sejumlah potensi, baik bersifat fisik maupun psikis yang khas, sehingga ia merupakan insan manusia dengan pribadi yang unik ;
- 2) Peserta didik adalah individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi, sehingga ia akan membutuhkan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya, dimana sekolah merupakan salah satu tempat yang formal untuk mendidik dan mengajar peserta didik.

Sementara itu, peserta didik jenjang SD adalah masa anak-anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan yang dialami peserta didik jenjang SD meliputi perkembangan fisik dan juga mental. Perkembangan mental mencakup perkembangan intelektual, bahasa, social, emosi, dan moral. Karakteristik peserta didik mutlak harus dijadikan pijakan dalam memilih dan mengembangkan strategi

pembelajaran oleh pendidik. Memperhatikan karakteristik peserta didik sangat penting, karena akan membantu pendidik dalam mengambil keputusan dan tindakan pembelajaran, untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adapun karakteristik umum peserta didik SD menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 dalam (Prihantini, 2021:113) yaitu sebagai berikut:

1) Senang bergerak

Berbeda dengan orang dewasa yang betah duduk berjam-jam, anak-anak usia SD lebih senang bergerak. Anak-anak usia ini dapat duduk dengan tenang maksimal sekitar 30 menit.

2) Senang Bermain

Dunia anak memang dunia bermain yang penuh kegembiraan, demikian juga dengan anak-anak usia SD, mereka masih sangat senang bermain. Apalagi anak-anak SD kelas rendah.

3) Senang melakukan sesuatu secara langsung

Anak-anak usia SD akan lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan guru jika ia dapat mempraktikkan sendiri secara langsung.

4) Senang bekerja dalam kelompok

Pada usia SD, anak-anak mulai intens bersosialisasi. Pergaulan dengan kelompok sebaya, akan membuat anak usia SD

bisa belajar banyak hal, misalnya setia kawan, bekerja sama, dan bersaing secara sehat.

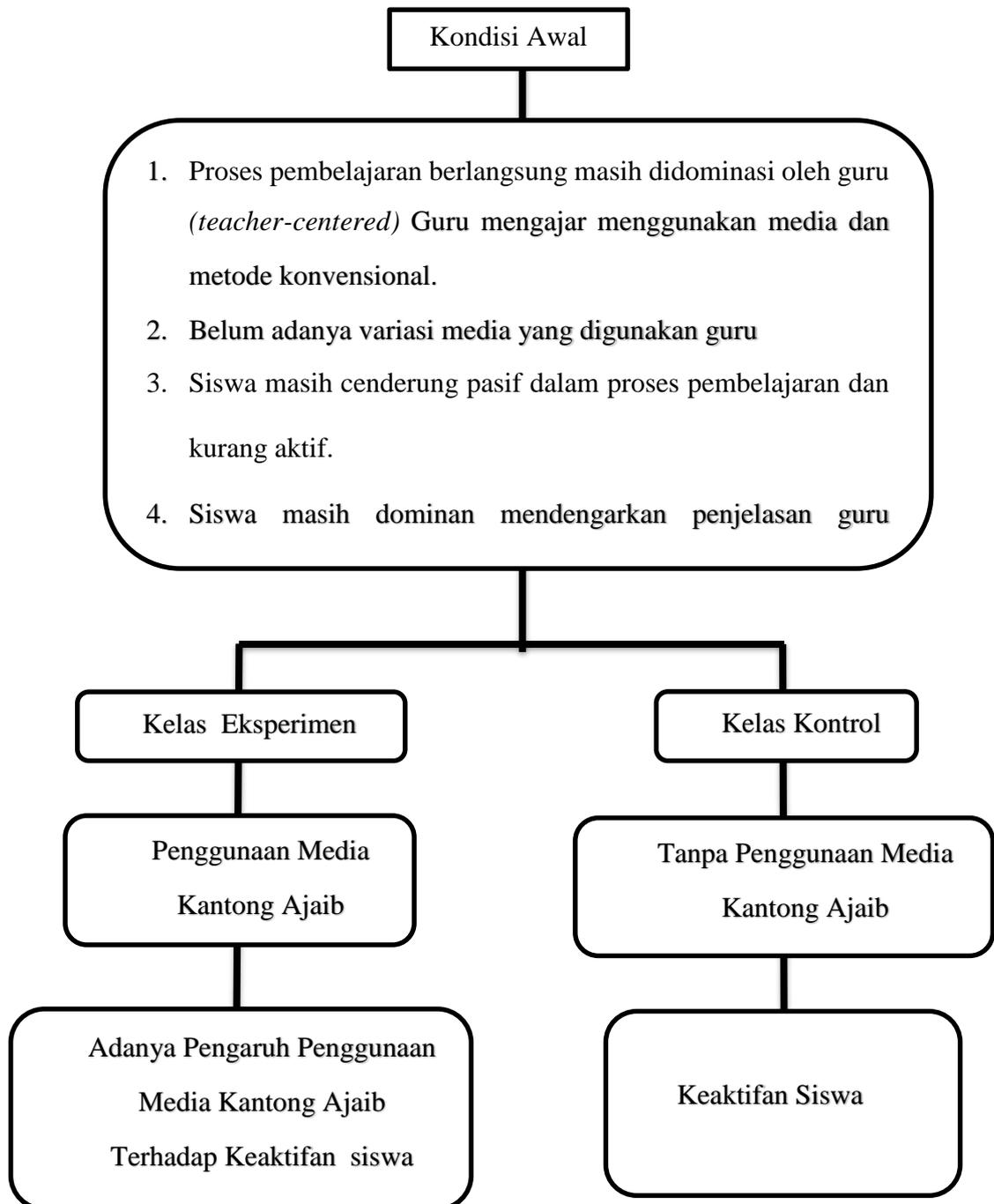
## **B. Kerangka Konseptual**

Saat ini pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*), bukan lagi berfokus pada guru (*Teacher Centered*). Guru lebih bersifat sebagai fasilitator sedangkan siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya masih ada beberapa sekolah yang selama proses pembelajaran berlangsung masih didominasi oleh guru (*teacher-centered*) sehingga pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) belum terintegrasi sepenuhnya. Selain itu guru masih sering menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, serta penugasan.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru juga masih jarang menggunakan media pembelajaran. Sumber ataupun bahan ajar yang digunakan oleh guru juga masih terpaku pada buku paket guru dan siswa. Hal ini berdampak pada aktivitas siswa selama pembelajaran. Siswa masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan kurang aktif.

Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, peneliti menggunakan media kantong ajaib dalam proses pembelajaran. Dengan media ini, peneliti berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dan dapat membantu siswa memahami juga mengingat materi yang disampaikan dalam jangka waktu yang cukup panjang, dan terkhususnya

dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Untuk memudahkan pemahaman tersebut, maka kerangka berfikir digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

### **C. Hipotesis Penelitian**

Menurut (Sugiyono, 2018:99), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karenanya rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H<sub>0</sub> : Tidak adanya pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap keaktifan siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai

H<sub>a</sub> : Adanya pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap keaktifan siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

**1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di SDIT Mardhiyah Binjai, Jl. Danau Tondano No. 103, Sumber Karya, Kec. Binjai Timur., Kota Binjai, Sumatera Utara 20351.

**2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2023 sampai bulan Juni 2023. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut :

**Tabel 3.1**

**Waktu Penelitian**

No.	Kegiatan	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agust	Sep
1	Observasi Awal									
2	Penyusunan Proposal									
3	Bimbingan Proposal									
4	Seminar Proposal									
5	Pelaksanaan Penelitian									
6	Bimbingan Skripsi									
7	Sidang Skripsi									

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2018:130) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai pada tahun ajaran 2022/2023.

**Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	III A	20
2	III B	18
<b>Jumlah</b>		38

### 2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2018:131), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan yaitu *purposive sampling*.

Menurut (Sinambela, 2022:172), *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel untuk tujuan tertentu saja. Teknik ini berorientasi kepada pemilihan sampel dimana populasi dan tujuan yang spesifik dari penelitian,

diketahui oleh peneliti sejak awal. Dalam pelaksanaannya, peneliti dapat memanfaatkan pengetahuan dan pengalamannya dalam menentukan responden yang tepat melalui observasi awal sehingga sampel tersebut memenuhi kriteria yang ditentukan sebelumnya. Pengambilan sampel purposive, apabila penentuan sampel didasarkan pada karakteristik atau ciri-ciri tertentu berdasarkan ciri atau sifat populasinya. Maka, dalam penelitian ini, yang menjadi sampel adalah siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai yaitu kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan III-B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 38 siswa.

### **C. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berdasarkan informasi statistika. Pendekatan penelitian yang menjawab permasalahan penelitian memerlukan pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel dari objek yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan terlepas dari konteks waktu, tempat dan situasi.

Menurut Sugiyono (2018:15) metode kuantitatif adalah metode yang berdasar filsafat positivisme bertujuan menggambarkan dan menguji hipotesis yang dibuat peneliti. Penelitian kuantitatif memuat banyak angka-angka mulai dari pengumpulan, pengolahan, serta hasil yang didominasi angka.

Adapun desain penelitian ini yaitu Eksperimental Semu (*Quasi Experimental Design*) dengan kategori *Nonequivalent Control Group Design* yaitu sebagai berikut:

O1	X	O2
O1		O2

Keterangan :

X = Perlakuan

O1 = Pretest

O2 = Posttest

#### **D. Variabel Penelitian**

Penelitian ini mempunyai variabel independen dan variabel dependen. Adapun menurut (Sugiyono, 2018:57) variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Variabel independen (X) : Media Pembelajaran Kantong Ajaib
- b) Variabel dependen (Y) : Keaktifan Siswa Kelas III

Oleh karena itu penelitian ini bersifat kuantitatif yaitu suatu penelitian yang menjabarkan data berupa angka-angka tentang pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai dan kemudian mengambil kesimpulan dari hasil penjabaran data yang diperoleh dari penelitian menggunakan statistik.

## **E. Definisi Operasional Variabel**

Definisi Operasional Variabel adalah suatu konsep yang bersifat abstrak yang menjabarkan secara sederhana mengenai variabel yang akan di teliti. Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **1. Media Kantong Ajaib**

Media kantong ajaib merupakan sebuah media yang dirancang untuk pembelajaran agar siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran, yang dimana media ini diambil dari salah satu nama tokoh kartun jepang yang disukai anak-anak yakni doraemon. Doraemon memiliki kantong ajaib yang bisa mewujudkan apa yang diinginkan. Doraemon dalam media pembelajaran ini terletak pada kantongnya yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media kantong ajaib yaitu: memasukkan materi ke dalam setiap kantong ajaib. Kemudian guru mempersilahkan setiap siswa secara bergiliran untuk mengambil benda yang ada di dalam kantong. Setelah itu guru menjelaskan benda yang telah di ambil oleh siswa, kemudian siswa diminta untuk menjawabnya.

### **2. Keaktifan Siswa**

Keaktifan siswa adalah kegiatan atau aktivitas secara langsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan sehingga dapat menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, dan sikap. Siswa dikatakan aktif

ketika siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterlibatan aktif secara fisik siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai yang ditandai dengan 6 indikator keaktifan belajar siswa yang diamati diantaranya sebagai berikut: Aktivitas visual , Aktivitas lisan, Aktivitas mendengarkan, Aktivitas menulis, Aktivitas emosional, Aktivitas mental

#### **F. Instrumen Penelitian**

Alat ukur dalam suatu penelitian dinamakan instrumen penelitian. Menurut (Sugiyono, 2018:166) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi.

Lembar observasi digunakan selaku pedoman guna melakukan pengamatan yang diperuntukkan untuk memperoleh informasi yang ingin diketahui. Lembar observasi berisi indikator-indikator proses pendidikan dalam melaksanakan pengamatan di kelas. Lembar ini diisi dengan memberikan skor pada masing-masing indikator yang sudah dicoba peserta didik berdasarkan frekuensi kemunculannya. Dalam lembar observasi ini dilakukan penilaian keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun indikator lembar observasi keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Keaktifan Siswa

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penyajian
1	Aktivitas visual	Peserta didik membaca materi pembelajaran	1, 2
		Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi	
2	Aktivitas lisan	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	3,4
		Peserta didik menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran	
3	Aktivitas mendengarkan	Peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi	5, 6
		Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat temannya berbicara di kelas	
4	Aktivitas Menulis	Peserta didik menyalin materi pelajaran	7, 8
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan	
5	Aktivitas emosional	Peserta didik antusias dalam belajar	9
6	Aktivitas mental	Peserta didik mampu mengingat materi yang telah dipelajari	10

Sumber: (Al Halik & Aini, 2020)

Rata-rata setiap aspek keaktifan siswa dapat dihitung dengan penghitungan rata-rata. Menurut (Kunandar, 2014:133) dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**Tabel 3.4** Kategori Penilaian Keaktifan Siswa

<b>Keterangan Penilaian</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kriteria</b>
91-100	Sangat baik	Tuntas
81-90	Baik	
71-80	Cukup	Tidak Tuntas
60-70	Kurang	
< 60	Sangat Kurang	

Sumber : (Kunandar, 2014:133)

#### **a. Validasi**

Validasi data adalah langkah pengecekan untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria yang ditentukan dengan tujuan agar data yang akan dimasukkan ke dalam basis data diketahui dan dapat dijelaskan sumber dan keakuratan datanya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian ini menggunakan validitas konstruk (construct validity). Dimana setelah butir instrumen telah disusun, peneliti mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (judgment expert) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis. Apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang ingin di ukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Kriteria penilaian judgment expert dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya. Sebagai ketentuan kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut::

**Tabel 3.5 Kategori Kelayakan Instrumen**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
76% -100%	Sangat Layak	Tidak Perlu Direvisi
51% - 75%	Layak	Tidak Perlu Direvisi
26% - 50%	Kurang Layak	Direvisi
0% - 25%	Tidak Layak	Direvisi

### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan. (Sugiyono, 2018:226)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data penelitian ini adalah:

#### **1. Uji Prasyarat Analisis**

##### **a) Uji Normalitas**

Pada penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk. Shapiro Wilk lebih cocok digunakan dalam penelitian ini

karena sampel kurang dari 50. Pengujian normalitas data dengan uji Shapiro Wilk dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS *versi 23.0 for windows* dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 5% (0,05).

Kriteria uji:

- 1) Jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

1. Klik menu *analyze*, lalu ke *descriptive statistics*, lalu *explore*
2. Pada jendela *explore*, terdapat kolom *dependent list*, pindahkan variabel yang ingin di uji ke kolom tersebut, jika variabel bersifat kuantitatif, pindahkan ke kolom *factor list*
3. Pilih *both* pada *display*, centang bagian *descriptive*, lalu isi *confidence interval for mean* dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan, kemudian klik *continue*
4. Klik *plots*, lalu beri centang pada *normality plots with tests*, jika sudah klik *continue* kemudian klik *ok*.

#### **b) Uji Homogenitas**

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah pasangan data yang akan diuji perbedaannya mewakili varians yang tergolong homogen (tidak berbeda). Hal ini dilakukan karena untuk menggunakan uji beda, maka varians dari kelompok data yang akan diuji harus homogen.

Kriteria uji homogenitas:

$\alpha = 5\%$  (0,05) yaitu:

- 1) Nilai signifikan  $> 0,05$  maka distribusi data adalah homogen
- 2) Nilai signifikan  $< 0,05$  maka distribusi data adalah tidak homogen

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

1. Klik *compare means > one-way ANOVA*
2. Masukkan variabel yang diujikan pada kolom *dependent list*
3. Masukkan variabel yang membedakan kelompok ke kolom *factor*
4. Klik options lalu centang *homogeneity of variance test*
5. Klik ok.

### c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak. Uji t ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Adapun Kriteria pengambilan keputusan uji t :

- Nilai signifikan (2-tailed)  $< \alpha = 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak
- Nilai signifikan (2-tailed)  $\geq \alpha = 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima

Keterangan :

H<sub>0</sub> : Tidak adanya pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap keaktifan siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai

H<sub>a</sub> : Adanya pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap keaktifan siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

1. Klik *analyze > compare means > independent-samples T Test*
2. Memilih variabel yang diuji pada kotak test variabel (s)
3. Memilih grouping variable
4. Tentukan 2 jenis kelompok pada define groups
5. Klik ok.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

###### a) Validasi Instrumen

Instrumen yang baik ialah instrumen yang memenuhi syarat valid. Sehingga sebelum instrumen tersebut digunakan perlu dilakukan uji validasi terlebih dahulu. Pada penelitian ini, instrument yang digunakan adalah lembar observasi keaktifan siswa yang terdiri dari 10 poin pengamatan dengan 6 indikator. Instrumen divalidasi oleh expert, yaitu seorang dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi PGSD yaitu Ibu Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.

Adapun hasil validasi expert menunjukkan bahwa secara umum format lembar observasi mendapat penilaian sangat baik. Akan tetapi pada bagian aspek yang dinilai berdasarkan 6 indikator keaktifan memperoleh penilaian cukup baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.1 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Ringkasan Hasil Uji Validitas Ahli oleh Validator**

No.	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skor Maximal	Skor Perolehan
1	Aktivitas visual	Membaca dan mengamati orang lain	5	4
2	Aktivitas lisan	Mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat	5	4

No.	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skor Maximal	Skor Perolehan
3	Aktivitas mendengarkan	Mendengarkan dengan baik ketika orang lain berbicara	5	3
4	Aktivitas menulis	Menyalin dan mengerjakan tugas yang diberikan	5	4
5	Aktivitas emosional	Keantusiasan saat belajar	5	4
6	Aktivitas mental	Mengingat materi pembelajaran	5	3
<b>Jumlah</b>			30	22

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aspek yang dinilai berdasarkan 6 indikator keaktifan dinyatakan layak atau dapat digunakan tanpa ada direvisi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa skor yang diperoleh yaitu 22 dari 30 skor yang diharapkan. Maka persentase hasil penilaian instrumen lembar observasi dari validasi ahli adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{22}{30} \times 100 \\
 &= 73,33
 \end{aligned}$$

Hasil validasi ahli dapat dilihat selengkapnya pada bagian lampiran 3 hal 91.

## B. Analisis Data Tahap Awal

### 1) *Pre-test* Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen

*Pre-test* yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keaktifan siswa pada kelas eksperimen didapat dari hasil lembar observasi *pre-test*. *Pre-test* bertujuan

untuk mengetahui sejauh manakah keaktifan siswa sebelum diberikan perlakuan di kelas eksperimen.

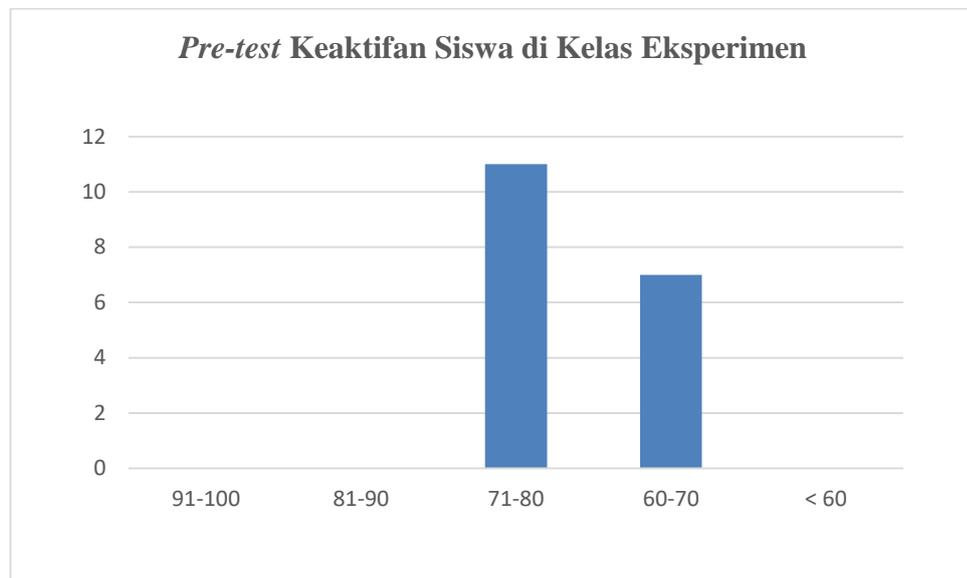
Adapun distribusi frekuensi nilai *pre-test* keaktifan siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Pre-test* Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen

<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
<b>91-100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>81-90</b>	<b>1</b>	<b>5</b>
<b>71-80</b>	<b>13</b>	<b>65</b>
<b>60-70</b>	<b>6</b>	<b>30</b>
<b>&lt; 60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>75,20</b>
<b>Nilai Maksimum</b>		<b>84</b>
<b>Nilai Minimum</b>		<b>68</b>

Sumber: Nilai *pre-test* keaktifan siswa kelas eksperimen

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa nilai *pre-test* keaktifan siswa pada kelas eksperimen rata-rata siswa belum memenuhi standar penilaian, dimana nilai maksimum yaitu 84 dan nilai minimum 68, dengan nilai 91-100 sebanyak 0 orang (0%), nilai 81-90 sebanyak 1 orang (5%), nilai 71-80 sebanyak 13 orang (65%), nilai 60-70 sebanyak 6 orang (30%), nilai < 60 sebanyak 0 orang (0%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4.1** Diagram Batang *Pre-test* di Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram data diatas, keaktifan siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran kantong ajaib belum memenuhi standart penilaian, dimana siswa yang belum memnuhi standart penilaian sebanyak 19 orang dari 20 jumlah siswa.

## 2) *Post-test* Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen

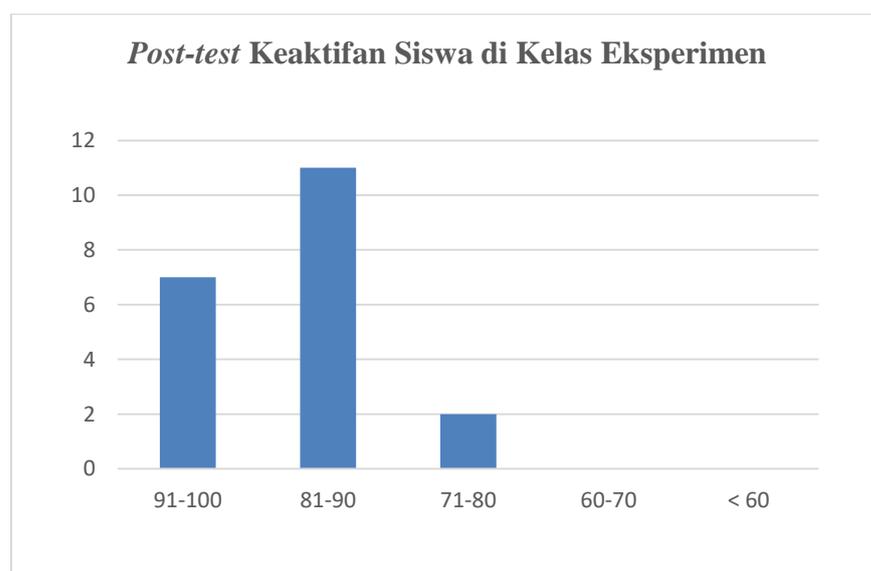
Setelah *pre-test* diberikan kemudian memberikan perlakuan media pembelajaran kantong ajaib untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keaktifan siswa yang terlihat dari proses belajar mengajar di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran kantong ajaib selama proses pembelajaran. Adapun distribusi frekuensi nilai *post-test* keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut in:

**Tabel 4.3** Distribusi Frekuensi Post-test Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
<b>91-100</b>	<b>7</b>	<b>35</b>
<b>81-90</b>	<b>11</b>	<b>55</b>
<b>71-80</b>	<b>2</b>	<b>10</b>
<b>60-70</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>&lt; 60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>88,10</b>
<b>Nilai Maksimum</b>		<b>96</b>
<b>Nilai Minimum</b>		<b>80</b>

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat diketahui bahwa keaktifan siswa di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran kantong ajaib memenuhi standar penilaian, dimana nilai maksimum yaitu 96 dan nilai minimum 80, dengan nilai 91-100 sebanyak 7 orang (35%), nilai 81-90 sebanyak 11 orang (55%), nilai 71-80 sebanyak 2 orang (10%), nilai 60-70 sebanyak 0 orang (0%), nilai < 60 sebanyak 0 orang (0%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram batang sebagai berikut:

**Gambar 4.2** Diagram Batang *Post-test* di Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram data diatas, keaktifan siswa di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran kantong ajaib sudah memenuhi standart penilaian, dimana siswa yang memenuhi standart penilaian sebanyak 17 orang dari 20 jumlah siswa.

### 3) *Pre-test* Keaktifan Siswa Kelas Kontrol

*Pre-test* yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keaktifan siswa pada kelas kontrol didapat dari hasil lembar observasi *pre-test*. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah keaktifan siswa sebelum diberikan perlakuan di kelas kontrol.

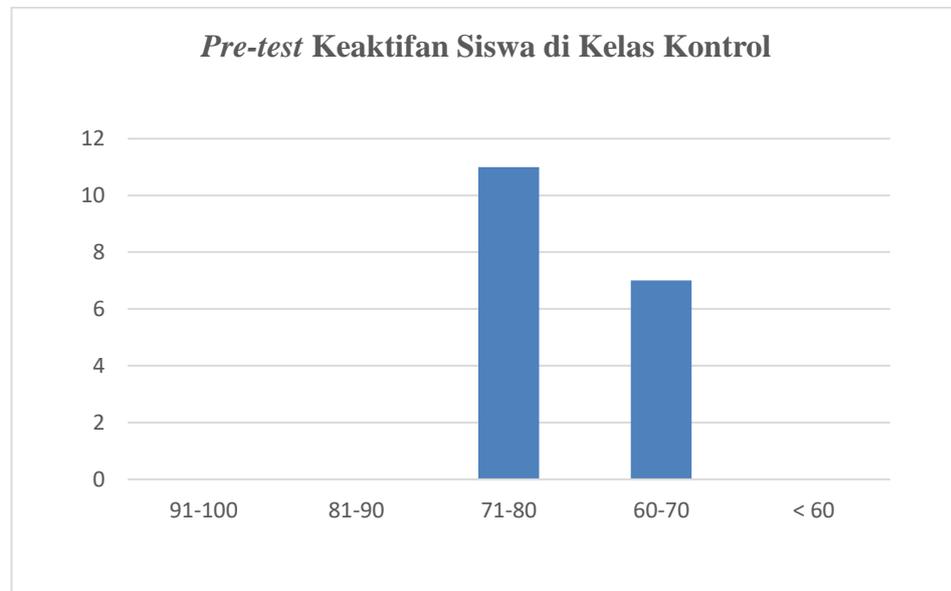
Adapun distribusi frekuensi nilai *pre-test* keaktifan siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut :

**Tabel 4.4** Distribusi Frekuensi *Pre-test* Keaktifan Siswa Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
91-100	0	0
81-90	0	0
71-80	11	61,11
60-70	7	38,88
< 60	0	0
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>72,78</b>
<b>Nilai Maksimum</b>		<b>80</b>
<b>Nilai Minimum</b>		<b>64</b>

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa nilai *pre-test* keaktifan siswa di kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran kantong ajaib belum memenuhi standar penilaian, dimana nilai maksimum yaitu 80 dan nilai minimum 64, dengan nilai 91-100 sebanyak 0 orang (0%), nilai 81-90 sebanyak 0 orang (0%), nilai 71-80 sebanyak 11 orang (61,11%), nilai 60-70 sebanyak 7 orang

(38,88%), nilai < 60 sebanyak 0 orang (0%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4.3** Diagram Batang *Pre-test* di Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram data diatas, keaktifan siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran kantong ajaib belum memenuhi standart penilaian, dimana siswa yang belum memnuhi standart penilaian sebanyak 18 orang dari 18 jumlah siswa.

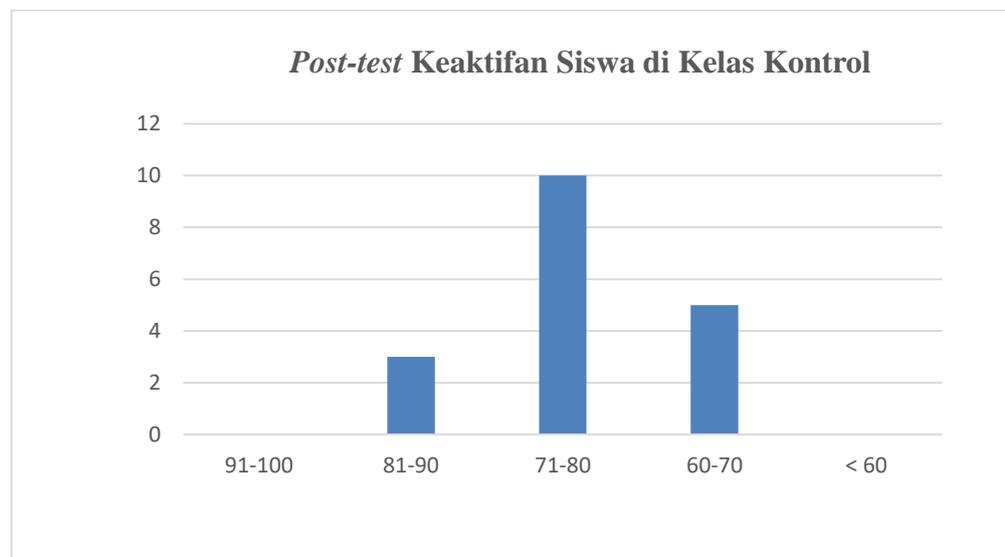
### 3) *Post-test* Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen

Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui keaktifan siswa yang terlihat dari kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas kontrol menggunakan media pembelajaran kantong ajaib selama waktu proses belajar. Adapun hal-hal yang diamati yaitu:

**Tabel 4.5** Distribusi Frekuensi *Pre-test* Keaktifan Siswa Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
91-100	0	0
81-90	3	16,66
71-80	10	55,55
60-70	5	27,77
< 60	0	0
Total	18	100
Rata-rata		75,78
Nilai Maksimum		84
Nilai Minimum		68

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat diketahui bahwa keaktifan siswa di kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran kantong ajaib belum memenuhi standar penilaian, dimana nilai maksimum yaitu 84 dan nilai minimum 68, dengan nilai 91-100 sebanyak 0 orang (0%), nilai 81-90 sebanyak 3 orang (16,66%), nilai 71-80 sebanyak 10 orang (55,55%), nilai 60-70 sebanyak 5 orang (27,77%), nilai < 60 sebanyak 0 orang (0%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram batang sebagai berikut:

**Gambar 4.4** Diagram Batang *Post-test* di Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram data diatas keaktifan siswa di kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran kantong ajaib belum memenuhi

standart penilaian, dimana siswa yang belum memenuhi standart penilaian sebanyak 15 orang dari 18 jumlah siswa.

### C. Uji Prasyarat

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS *versi 23.0 for windows* dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 5%, (0,05), dan dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Berikut adalah data hasil uji normalitas:

**Tabel 4.6** Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Keaktifan Siswa	Kelas Eksperimen	.173	20	.119	.929	20	.150
	Kelas Kontrol	.132	18	.200*	.946	18	.359

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output uji normalitas pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa uji *Shapiro-Wilk* nilai sig. kelas eksperimen yaitu 0,150 dan sig. kelas kontrol yaitu 0,359. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. kelas

eksperimen  $> 0,05$  atau  $0,150 > 0,05$  dan sig. kelas kontrol  $> 0,05$  atau  $0,359 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berdistribusi normal. Untuk hasil uji normalitas lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 4 hal 92.

## 2) Uji Homogenitas

Setelah mengetahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka langkah berikutnya yaitu melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah siswa di kelas memiliki variansi homogen atau tidak. Uji homogenitas biasanya digunakan sebagai syarat dalam analisis independen sample T Tes dan Anova. Uji homogenitas dilakukan menggunakan SPSS versi 23.0 for windows dengan kriteria uji homogenitas sebagai berikut:

$\alpha = 5\%$  (0,05) yaitu:

- 1) Nilai signifikan  $> 0,05$  maka distribusi data adalah homogen
- 2) Nilai signifikan  $< 0,05$  maka distribusi data adalah tidak homogen

Berikut adalah data hasil uji homogenitas :

**Tabel 4.7** Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Keaktifan Siswa	Based on Mean	.177	1	36	.676
	Based on Median	.136	1	36	.715
	Based on Median and with adjusted df	.136	1	35.801	.715
	Based on trimmed mean	.180	1	36	.674

Berdasarkan hasil output uji homogenitas pada tabel 4.7 dapat diketahui bahwa nilai sig. 0,676. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $\text{sig} \geq 0,05$  atau  $0,676 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel mempunyai item dengan varian yang sama ( homogen ). Untuk hasil uji homogenitas lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 5 hal 92.

#### **D. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat ada tidaknya pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan SPSS dengan uji Independent Sample T Test dapat dilihat pada tabel 4.3.

Adapun Kriteria pengambilan keputusan uji t :

- Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak
- Jika  $\text{sig} \geq 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima

**Tabel 4.8** Hasil Uji Hipotesis**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Keaktifan Siswa	Equal variances assumed	.006	.939	7.491	36	.000	12.322	1.645	8.986	15.658
	Equal variances not assumed			7.488	35.526	.000	12.322	1.646	8.983	15.661

Berdasarkan tabel 4.8, maka dapat diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00. Dasar pengambilan keputusan dalam Independent T Test ini ialah apabila nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dalam hal ini, nilai sig (2-tailed) yang diperoleh < 0,05 atau 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kantong ajaib berpengaruh terhadap keaktifan siswa. Untuk hasil uji hipotesis lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 6 hal 93.

## **E. Diskusi Hasil Penelitian**

### **1) Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai di Kelas Eksperimen**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan keaktifan siswa dalam menggunakan media pembelajaran kantong ajaib sudah lebih baik atau lebih aktif, dimana siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias ketika proses pembelajaran berlangsung dan menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran hendaknya mampu memberikan kegiatan yang mendorong siswa aktif serta dapat memberi pelajaran kepada siswa. (Sumianto & Aprinawati, 2021). Ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran siswa.

Salah satu langkah yang dapat digunakan untuk keaktifan siswa adalah menggunakan media pembelajaran kantong ajaib. Dengan menggunakan media pembelajaran kantong ajaib tersebut siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran dan menjadi termotivasi dalam belajar. Ketika siswa mudah mengerti dalam pembelajaran dan antusias saat proses pembelajaran maka proses belajar mengajar akan terjalin dengan baik dan efisien.

Dari hasil analisis data lembar observasi ialah keseluruhan siswa memiliki skor keaktifan belajar pada rentang 81-100 (Tuntas). Pada kelas eksperimen telah diperoleh nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah

sebesar 80. Selain itu juga diperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran yaitu sebesar 88,10. sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa media pembelajaran kantong ajaib lebih baik atau lebih aktif daripada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan media pembelajaran kantong ajaib.

## **2) Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai di Kelas Kontrol**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan keaktifan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran kantong ajaib belum lebih baik atau lebih aktif, dimana siswa masih ada yang tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa tidak antusias ketika proses pembelajaran berlangsung dan sulit dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat melalui analisis data lembar observasi ialah keseluruhan siswa memiliki skor keaktifan belajar pada rentang 0-80 (Tidak Tuntas). Pada kelas kontrol telah diperoleh nilai tertinggi yaitu sebesar 84 dan nilai terendah sebesar 68. Selain itu juga diperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran yaitu sebesar 75,78. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol tanpa diberi perlakuan berupa media pembelajaran kantong ajaib masih belum sepenuhnya baik atau aktif.

Keaktifan siswa dapat dilihat dari sikap antusiasme ketika mengikuti pembelajaran. Maksudnya adalah siswa yang antusias dalam belajar dibuktikan dengan respon siswa selama pembelajaran di kelas. Respon

siswa selama pembelajaran di kelas yaitu mampu memperhatikan pembelajaran dan tidak mengobrol dengan teman yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Selain itu siswa juga tidak takut untuk bertanya.

Media pembelajaran yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran hendaknya mampu memberikan kegiatan yang mendorong siswa aktif serta dapat memberi pelajaran kepada siswa. (Sumianto & Aprinawati, 2021). Ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran siswa.

Oleh karena itu, untuk membantu siswa agar dapat aktif dengan baik maka media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran kantong ajaib.

### **3) Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai**

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran kantong ajaib berpengaruh terhadap keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti pada (uji t) nilai signifikan sebesar .000 yang mana  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hasil menunjukkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap keaktifan siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai.

Penggunaan media kantong ajaib dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menemukan pengalaman-pengalaman

yang memberikan kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya. Karena media ini dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar dengan berbagai tema pembelajaran yang ada di sekolah. (Zikra Hayati, 2023).

Media kantong ajaib dapat menarik perhatian anak dalam mengikuti kegiatan sehingga anak dapat termotivasi mengikuti kegiatan. Selain itu, melalui media kantong ajaib dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. (Fidayani et al., 2018).

Hal ini juga didukung penelitian terdahulu yang dilakukan (Amir Danis, 2023), dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pokok Bahasan Magnet Pada Siswa Kelas V SDN 068474 Medan Labuhan“. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kantong ajaib terhadap hasil belajar tematik materi magnet dalam siswa kelas V SDN 068474 Medan Labuhan pada tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen (eksperimental research). Hasil penelitian ini mengarahkan pengaruh atau dampak penggunaan media kantong ajaib terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 068474 Medan Labuhan. Hal tersebut telah dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata yaitu 75,3. Dari analisis nilai dibawah rata-rata sebesar 37% dan nilai diatas rata-rata sebesar 63%.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Zikra Hayati, Hijriati, Asri Wijayanti. Dengan judul “Pengaruh Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Di TK Mekar Setaman”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperimental Design* dengan pendekatan kuantitatif yaitu *One Group Pre-test and Post-test Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan data *Pre-test* diperoleh nilai rata-rata 5,83 dan *Post-test* diperoleh nilai rata-rata 10,95. Hasil penerapan media kantong ajaib dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10. Sebagaimana yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $11,797 > 1,713$  dimana  $\alpha = 0,05$  dengan demikian maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  berbunyi pengaruh penggunaan media kantong ajaib berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman kota Fajar Aceh Selatan.

Adapun dalam penelitian (Febriliyanti, 2018) dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan keterampilan guru, meningkatkan aktivitas siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan kantong ajaib doraemon. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus penelitian, masing-masing siklus 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 18 siswa kelas 1 SDN Gabahan Semarang. Data hasil penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Variabel penelitian ini adalah (1) keterampilan guru, (2) aktivitas siswa, dan (3) hasil belajar. Simpulan penelitian ini adalah penerapan kantong ajaib doraemon dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas

siswa, dan hasil belajar siswa pada kompetensi mengenal sila-sila dan lambang pancasila kelas I SDN Gabahan Semarang.

## **F. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya memiliki banyak keterbatasan-keterbatasan antara lain :

### **1) Keterbatasan Tempat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu siswa kelas III SDIT Mardhiyah Binjai untuk dijadikan tempat penelitian. Apabila penelitian dilakukan di tempat lain yang berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan. Tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **2) Keterbatasan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat ini termasuk sebagai salah satu factor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **3) Keterbatasan dalam Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini hanya diteliti tentang pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Berdasarkan analisis data lembar observasi ialah keseluruhan siswa memiliki skor keaktifan belajar pada rentang 81-100 (Tuntas). Pada kelas eksperimen telah diperoleh nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 80. Selain itu juga diperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran yaitu sebesar 88,10. sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa media pembelajaran kantong ajaib lebih baik atau lebih aktif daripada kelas eksperimen yang diberi perlakuan media pembelajaran kantong ajaib.
2. Berdasarkan analisis data lembar observasi ialah keseluruhan siswa memiliki skor keaktifan belajar pada rentang 0-80 (Tidak Tuntas). Pada kelas kontrol telah diperoleh nilai tertinggi yaitu sebesar 84 dan nilai terendah sebesar 68. Selain itu juga diperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran yaitu sebesar 75,78. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol tanpa diberi perlakuan berupa media pembelajaran kantong ajaib masih belum sepenuhnya baik atau aktif.
3. Berdasarkan analisis data pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan yaitu: rata-rata keaktifan belajar siswa kelas eksperimen adalah 88,10 dan kelas kontrol 75,89. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran kantong ajaib terhadap siswa kelas

III SDIT Mardhiyah Binjai maka dilakukan uji t. Setelah diuji maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00. Dasar pengambilan keputusan dalam Independent T Test ini ialah apabila nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dalam hal ini, nilai sig (2-tailed) yang diperoleh  $< 0,05$  atau  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kantong ajaib berpengaruh terhadap keaktifan siswa.

## **B. Saran**

1. Bagi guru, diharapkan mampu menambah wawasan mengenai media pembelajaran dan dapat menjadi masukan bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran kepada siswa berupa kantong ajaib sehingga proses pembelajaran menarik perhatian siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa serta memberikan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran melalui media kantong ajaib.
3. Bagi sekolah, diharapkan mampu menjadi pertimbangan untuk pengambilan kebijakan dalam penggunaan media kantong ajaib sesuai dengan materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Halik, & Aini, Z. (2020). Analisis Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*, 3(2), 131–141. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v3i2.1887>
- Amir Danis, A. T. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pokok Bahasan Magnet Pada Siswa Kelas V SDN 068474 Medan Labuhan. *Bina Gogik*, 27-32.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Darmawan, C. K. & D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Febriyanti, E. R. (2018). Penerapan Media Kantong Ajaib Doraemon Untuk Meningkatkan Kompetensi Mengenal Sila-Sila Dan Lambang Pancasila Pada Siswa SD Kelas I. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 27–32.
- Fidayani, S., Pendidikan Guru Anak Usia Dini, J., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2018). Penggunaan Media Kantong Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12.
- Hariyanto, W. &. (2017). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. PT Remaja Rosdakarya.
- Khoir, N., & Yulia, T. (2019). *Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib*. 10(1), 42–55.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktik Disertai dengan Contoh*. PT Rajagrafindo Persada.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Alfabeta.
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. CV. Feniks Muda Sejahtera.

- Miftahus Surur, dkk. (2022). *Landasan Pendidikan*. Media Sains Indonesia.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Pratiwi, S. N. (2017). *Filsafat Pendidikan Suatu Pengantar Dalam Memahami Pendidikan Bagi Calon Guru*. UMSU Press.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. PT Bumi Aksara.
- Purwito, K. A. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Heads Together Berbantu Media Kantong Ajaib Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Praten 02 Batang*. 1–5.
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.
- Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo Persada.
- Septiawati, S., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 168. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55276>
- Sinambela, L. P. S. & S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Teoretik dan Praktik*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning : Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sukardjo & Ukim Komarudin. (2013). *Landasan Pendidikan Konsep Dan Aplikasinya*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sumianto, & Aprinawati, I. (2021). Analisis Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 73–84. <https://www.irje.org/index.php/irje/article/view/14>
- Suminar, M., & Gustiana, E. (2018). Pengembangan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 76–81. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/440>
- Syam, N., Yulia, & H Mulyani, S. (2022). Penerapan Reward dan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 5 Arawa Kabupaten Sidenreng Rappang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2125–2136.

- Tasrif. (2021). *Pendidikan Keguruan : Landasan Kerja Guru Milenial*. Kencana.
- Toharudin, M. (2020). *Buku Ajar Manajemen Kelas*. Lakeisha.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning : Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Widiyanti, H. (2019). *Handayu widiyanti*.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Kencanas.
- Zikra Hayati, H. A. (2023). Pengaruh Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Di TK Mekar Setaman. *Murangkalih : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12-18.

## Lampiran 1

### SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 8 : PRAJA MUDA KARANA  
Subtema 3 : AKU SUKA BERTUALANG

#### KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila" sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa di rumah	1.1.1 Menjelaskan simbol-simbol sila Pancasila yang ada di dalam gambar tameng pada lambang negara "Garuda Pancasila" dengan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bagian-Bagian Burung Garuda</li><li>• Simbol sila-sila pancasila</li><li>• Makna Keberagaman</li><li>• Arti lambang Negara</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengenal sikap yang sesuai dengan semboyan negara Indonesia</li><li>• Mengenal budaya daerah Indonesia</li></ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"><li>• Jujur</li><li>• Disiplin</li><li>• Tanggung Jawab</li><li>• Santun</li><li>• Peduli</li><li>• Percaya diri</li></ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"><li>• Buku Guru</li><li>• Buku Siswa</li><li>• Internet</li><li>• Lingkungan</li></ul>

	<p>2.1 Menerima sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di rumah</p> <p>3.1 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p> <p>4.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”</p>	<p>benar.</p> <p>2.1.1 Menyimulasikan sikap-sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila di rumah</p> <p>3.3.1. Menceritakan gambar dan simbol apa saja yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar</p> <p>4.1.1. Mengidentifikasi bagian-bagian dari lambang negara Garuda Pancasila</p>			<p>• Kerja Sama</p> <p>Jurnal:</p> <p>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p><b>Penilaian Pengetahuan dan keterampilan Pembelajaran 1-6:</b></p> <p>• Menjawab pertanyaan sesuai teks</p> <p>• Rubrik Membuat</p>		
Bahasa Indonesia	3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara)	3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait lambang negara dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal rambu dan aturan lalu lintas</li> <li>• Rambu berkelok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks mengenal rambu-rambu lalu lintas</li> <li>• Mengenal rambu lalu lintas</li> </ul>			

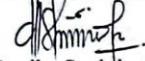
	<p>beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual</p> <p>4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait lambang negara dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal Lampu Lalu Lintas</li> <li>• Mengenal papan petunjuk arah</li> <li>• Berbagai macam rambu petunjuk arah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati kendaraan yang ada di sekitar sekolah</li> <li>• Membaca dan menjawab teks</li> <li>• Mengenal Penunjuk arah</li> <li>• Mewawancarai teman</li> <li>• Membuat cerita berdasarkan gambar</li> </ul>	<p>Gambar Dekoratif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik Mengumpulkan Data dan Membuat Diagram</li> <li>• Menjawab pertanyaan tentang sikap menghormati perbedaan</li> <li>• Memberi contoh pengalaman pelaksanaan sikap yang sesuai dengan semboyan negara Indonesia</li> <li>• Menghubungkan gambar rambu lalu lintas dengan keterangan</li> </ul>		
<p>Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan</p>	<p>3.4 Memahami bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional</p>	<p>3.4.1. Menjelaskan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.</p> <p>4.4.1 Mempraktikkan gerak seimbang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan Tradisional</li> <li>• Bermain Jala Ikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain Galasin</li> <li>• Bermain Jala Ikan</li> </ul>			

	4.4 Mempraktikkan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik Permainan Galasin</li> <li>• Menjawab pertanyaan sesuai diagram</li> <li>• Rubrik Permainan Jala Ikan</li> </ul>		
Matematika	<p>3.13 Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p> <p>4.13 Menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p>	<p>3.13.1. Mengidentifikasi data yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar</p> <p>4.13.1. Mengumpulkan data dan mengelompokkannya menurut kategori tertentu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar Diagram</li> <li>• Membaca Data Pada Diagram</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca data pada diagram</li> <li>• Membuat Diagram</li> <li>• Membaca dan membuat diagram</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik Mewawancar a dan Menyampaikan Pendapat tentang Manfaat Perbedaan</li> <li>• Menjawab pertanyaan sesuai gambar</li> <li>• Memberi Tanda Centang untuk Sikap yang termasuk</li> </ul>		
Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna	3.1.1 Mengidentifikasi unsur-unsur garis,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi titik dan garis dalam gambar dekoratif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat karya dekoratif</li> </ul>			

	dalam sebuah karya dekoratif 4.1 Menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif	dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar 4.1.1 Merancang penggunaan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar			Menghargai Perbedaan • Rubrik Menulis cerita		
--	--	---	--	--	---	--	--

Medan, Maret 2023

Guru Kelas III A,

  
Devika Syalviani S.Pd  
 NIP.

Peneliti,

  
Diah Artha Sari  
 NIM.

Mengetahui,

Kepala sekolah

  
  
Estri Tri Martini  
 NIP.

### SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 8 : PRAJA MUDA KARANA  
 Subtema 3 : AKU SUKA BERTUALANG

#### KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila" sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di rumah	1.1.1 Menjelaskan simbol-simbol sila Pancasila yang ada di dalam gambar tameng pada lambang negara "Garuda Pancasila" dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagian-Bagian Burung Garuda</li> <li>• Simbol sila-sila pancasila</li> <li>• Makna Keberagaman</li> <li>• Arti lambang Negara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal sikap yang sesuai dengan semboyan negara Indonesia</li> <li>• Mengenal budaya daerah Indonesia</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

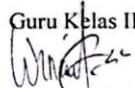
	<p>2.1 Menerima sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di rumah</p> <p>3.1 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p> <p>4.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”</p>	<p>benar.</p> <p>2.1.1 Menyimulasikan sikap-sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila di rumah</p> <p>3.3.1. Menceritakan gambar dan simbol apa saja yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar</p> <p>4.1.1. Mengidentifikasi bagian-bagian dari lambang negara Garuda Pancasila</p>			<p>• Kerja Sama</p> <p>Jurnal:</p> <p>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p><b>Penilaian Pengetahuan dan keterampilan Pembelajaran 1-6:</b></p> <p>• Menjawab pertanyaan sesuai teks</p> <p>• Rubrik Membuat</p>		
Bahasa Indonesia	3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara)	3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait lambang negara dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal rambu dan aturan lalu lintas</li> <li>• Rambu berkelok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks mengenal rambu-rambu lalu lintas</li> <li>• Mengenal rambu lalu lintas</li> </ul>			

	<p>beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual</p> <p>4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait lambang negara dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal Lampu Lalu Lintas</li> <li>• Mengenal papan petunjuk arah</li> <li>• Berbagai macam rambu petunjuk arah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati kendaraan yang ada di sekitar sekolah</li> <li>• Membaca dan menjawab teks</li> <li>• Mengenal Penunjuk arah</li> <li>• Mewawancarai teman</li> <li>• Membuat cerita berdasarkan gambar</li> </ul>	<p>Gambar Dekoratif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik Mengumpulkan Data dan Membuat Diagram</li> <li>• Menjawab pertanyaan tentang contoh sikap menghormati perbedaan</li> <li>• Memberi contoh pengalaman pelaksanaan sikap yang sesuai dengan semboyan negara Indonesia</li> <li>• Menghubungkan gambar rambu lalu lintas dengan keterangan</li> </ul>		
<p>Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan</p>	<p>3.4 Memahami bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional</p>	<p>3.4.1. Menjelaskan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.</p> <p>4.4.1 Mempraktikkan gerak seimbang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan Tradisional</li> <li>• Bermain Jala Ikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain Galasin</li> <li>• Bermain Jala Ikan</li> </ul>			

	4.4 Mempraktikkan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik Permainan Galasin</li> <li>• Menjawab pertanyaan sesuai diagram</li> <li>• Rubrik Permainan Jala Ikan</li> </ul>		
Matematika	<p>3.13 Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p> <p>4.13 Menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p>	<p>3.13.1. Mengidentifikasi data yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar</p> <p>4.13.1. Mengumpulkan data dan mengelompokkannya menurut kategori tertentu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar Diagram</li> <li>• Membaca Data Pada Diagram</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca data pada diagram</li> <li>• Membuat Diagram</li> <li>• Membaca dan membuat diagram</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik Mewawancar a dan Menyampaikan Pendapat tentang Manfaat Perbedaan</li> <li>• Menjawab pertanyaan sesuai gambar</li> <li>• Memberi Tanda Centang untuk Sikap yang termasuk</li> </ul>		
Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna	3.1.1 Mengidentifikasi unsur-unsur garis,	• Fungsi titik dan garis dalam gambar dekoratif.	• Membuat karya dekoratif			

	dalam sebuah karya dekoratif 4.1 Menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif	dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar 4.1.1 Merancang penggunaan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar			Menghargai Perbedaan • Rubrik Menulis cerita		
--	--	---	--	--	---	--	--

Medan, Maret 2023

Guru Kelas III B,  
  
Winnarta S.Pd  
 NIP.

Peneliti,  
  
Diah Artha Sari  
 NIM.

Mengetahui,  
 Kepala sekolah  
  
Esti Pti Martini  
 NIP.



## Lampiran 2

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Kelas Eksperimen)

---

Satuan Pendidikan	: SDIT Mardiyah Binjai
Kelas / Semester	: III / Genap
Tema 8	: Praja Muda Karana
Sub Tema 3	: Aku Suka Bertualang
Muatan Terpadu	: PPkn, Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi Waktu	: 2 × 35 menit

---

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

##### Muatan: PPKN

- 1.1 Menerima simbol sila-sila pancasila dalam lambang negara "Garuda

Pancasila” sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa di rumah

- 1.1.2 Menjelaskan simbol-simbol sila pancasila yang ada di dalam gambar tameng pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar
- 2.2 Menerima sikap sesuai dengan sila-sila pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di rumah
  - 2.1.1 Menyimulasikan sikap-sikap sesuai sila-sila pancasila dalam lambang negara garuda pancasila di rumah
- 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”
  - 3.1.1 Menceritakan gambar dan simbol apa saja yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar
- 4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara
  - 4.1.1 Mengidentifikasi bagian-bagian dari lambang negara Garuda Pancasila

**Muatan: BAHASA INDONESIA**

- 3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual
  - 3.9.1 Mengidentifikasi jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar
1. Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif
  - 4.9.2 Menceritakan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca dengan benar

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Dengan membaca teks, siswa mampu menyebutkan contoh sikap yang sesuai arti teks Bhinneka Tunggal Ika dengan benar
- Dengan mengamati, siswa mampu mengklasifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas dengan benar

- Dengan menggunakan media kantong ajaib , siswa dapat menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas berdasarkan hasil pengamatan dengan benar.

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dimulai dengan salam dan berdo'a</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>• Melakukan ice breaking</li> <li>• Menginformasikan materi yang akan dipelajari</li> <li>• Mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik</li> </ul>	7 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Ayo Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca teks tentang mengenal budaya Indonesia.</li> <li>• Siswa mengamati peta Indonesia, rumah dan pakaian adat di Indonesia.</li> <li>• Kegiatan tersebut untuk menunjukkan keberagaman Indonesia, namun tetap satu. Hal ini sesuai dengan semboyan Negara Indonesia, yaitu Bhinneka Tunggal Ika.</li> </ul> <p><b>Ayo Mencoba Media Kantong Ajaib</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengenalkan media pembelajaran kantong ajaib kepada siswa</li> <li>• Guru menjelaskan bagaimana menggunakan media kantong ajaib</li> <li>• Masing-masing siswa akan mendapat giliran untuk menggunakan media kantong ajaib</li> </ul>	25 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mempersilahkan setiap siswa secara bergiliran untuk mengambil benda yang ada di dalam kantong</li> <li>• Setelah itu, siswa menjelaskan benda yang telah diambil oleh siswa</li> <li>• Kemudian siswa diminta untuk menjawabnya</li> <li>• Begitu seterusnya</li> </ul> <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berlatih menentukan contoh sikap dalam menghormati perbedaan.</li> <li>• Siswa menuliskan salah satu contoh pengalaman pribadi dengan sikap yang menunjukkan pelaksanaan semboyan Bhinneka Tunggal Ika</li> </ul> <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca teks untuk memahami berbagai rambu lalu lintas yang biasa ditemui di jalanan yang berkelok. (<b>Literasi</b>)</li> <li>• Siswa berlatih menuliskan alasan dipasang rambu berkelok.</li> <li>• Siswa membuat diagram berdasarkan data yang dihasilkan.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu mengemukakan hasil pembelajaran</li> <li>• Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</li> <li>• Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan membaca do'a</li> </ul>	3 menit

**E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

- Buku Guru
- Buku Siswa
- Media Kantong Ajaib

**F. METODE PEMBELAJARAN : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan**

Medan, Maret 2023

Guru Kelas III A,



Devika Syalviani S.Pd  
NIP.

Peneliti,



Diah Artha Sari  
NIM.

Mengetahui,  
Kepala sekolah

Esti Tri Martini

NIP.

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  
(RPP)  
(Kelas Kontrol)**

---

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDIT Mardiyah Binjai</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: III / Genap</b>
<b>Tema 8</b>	<b>: Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 3</b>	<b>: Aku Suka Bertualang</b>
<b>Muatan Terpadu</b>	<b>: PPKn, Bahasa Indonesia</b>
<b>Pembelajaran ke</b>	<b>: 2</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 × 35 menit</b>

---

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
- c. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- d. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR**

**Muatan: PPKN**

- 1.2 Menerima simbol sila-sila pancasila dalam lambang negara "Garuda

Pancasila” sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa di rumah

- 1.1.1 Menjelaskan simbol-simbol sila pancasila yang ada di dalam gambar tameng pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar
- 2.1 Menerima sikap sesuai dengan sila-sila pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di rumah
  - 2.1.1 Menyimulasikan sikap-sikap sesuai sila-sila pancasila dalam lambang negara garuda pancasila di rumah
- 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”
  - 3.1.1 Menceritakan gambar dan simbol apa saja yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar
- 4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara
  - 4.1.1 Mengidentifikasi bagian-bagian dari lambang negara Garuda Pancasila

**Muatan: BAHASA INDONESIA**

- 3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual
  - 3.9.1 Mengidentifikasi jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar
- 2.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif
  - 4.9.1 Menceritakan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca dengan benar

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Dengan menggunakan media kantong ajaib, siswa mampu menyebutkan contoh sikap yang sesuai arti teks Bhinneka Tunggal Ika dengan benar
- Dengan menggunakan media kantong ajaib, siswa mampu mengklasifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas dengan benar

- Dengan mengamati, siswa mampu menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas berdasarkan hasil pengamatan dengan benar.

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dimulai dengan salam dan berdo'a</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>• Melakukan ice breaking</li> <li>• Menginformasikan materi yang akan dipelajari</li> <li>• Mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik</li> </ul>	7 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Ayo Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca teks tentang mengenal budaya Indonesia.</li> <li>• Siswa mengamati gambar peta Indonesia, rumah dan pakaian adat di Indonesia.</li> <li>• Kegiatan tersebut untuk menunjukkan keberagaman Indonesia, namun tetap satu. Hal ini sesuai dengan semboyan Negara Indonesia, yaitu Bhinneka Tunggal Ika.</li> </ul> <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berlatih menentukan contoh sikap dalam menghormati perbedaan.</li> <li>• Siswa menuliskan salah satu contoh pengalaman pribadi dengan sikap yang menunjukkan pelaksanaan semboyan Bhinneka Tunggal Ika</li> </ul> <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca teks untuk memahami berbagai rambu lalu lintas yang biasa ditemui</li> </ul>	25 menit

	<p>dijalanan yang berkelok. (<b>Literasi</b>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berlatih menuliskan alasan dipasang rambu berkelok.</li> <li>• Siswa membuat diagram berdasarkan data yang dihasilkan.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu mengemukakan hasil pembelajaran</li> <li>• Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</li> <li>• Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan membaca do'a</li> </ul>	3 menit

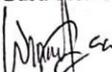
#### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambar peta Indonesia, rumah dan pakaian adat di Indonesia
- Buku Guru dan Buku Siswa

#### F. METODE PEMBELAJARAN : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

Medan, Maret 2023

Guru Kelas III B,

  
Winnarta S.Pd  
 NIP.

Peneliti,

  
Diah Artha Sari  
 NIM.

Mengetahui,

Kepala sekolah

  
Esti Tri Martini  
 NIP.



## Lampiran 3 Validasi

### LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA

**Petunjuk :**

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia berikut makna validasi :
  1. Tidak Baik
  2. Kurang Baik
  3. Cukup Baik
  4. Baik
  5. Sangat Baik
2. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
  - SB = Dapat digunakan tanpa revisi
  - B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
  - K = Dapat digunakan dengan revisi banyak
  - SK = Tidak dapat digunakan

No.	Indikator	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Aktivitas Visual	Membaca dan mengamati orang lain				√	
2	Aktivitas Lisan	Mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat				√	
3	Aktivitas Mendengarkan	Mendengarkan dengan baik ketika orang lain berbicara			√		
4	Aktivitas Menulis	Menyalin dan mengerjakan tugas yang diberikan				√	
5	Aktivitas Emosional	Keantusiasan saat belajar				√	
6	Aktivitas Mental	Mengingat materi pembelajaran			√		

**Penilaian Secara Umum**

No.	Pernyataan	SB	B	C	K	SK
1	Penilaian secara umum terhadap format lembar observasi	√				

Medan, Mei 2023

Validator

Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd

#### Lampiran 4 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Keaktifan Siswa	Kelas Eksperimen	.173	20	.119	.929	20	.150
	Kelas Kontrol	.132	18	.200*	.946	18	.359

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

#### Lampiran 5 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Keaktifan Siswa	Based on Mean	.177	1	36	.676
	Based on Median	.136	1	36	.715
	Based on Median and with adjusted df	.136	1	35.801	.715
	Based on trimmed mean	.180	1	36	.674

**Lampiran 6 Hasil Uji Hipotesis**

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Keaktifan Siswa	Equal variances assumed	.006	.939	7.491	36	.000	12.322	1.645	8.986	15.658
	Equal variances not assumed			7.488	35.526	.000	12.322	1.646	8.983	15.661

**Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Keaktifan Siswa	Kelas Eksperimen	20	88.10	5.046	1.128
	Kelas Kontrol	18	75.78	5.082	1.198

## Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Lembar Observasi Keaktifan Siswa

### SDIT Mardhiyah Binjai

No. Absen Siswa	K. Kontrol		No. Absen Siswa	K. Eksperimen	
	Nilai	Kriteria		Nilai	Kriteria
1	70	Kurang Aktif	1	96	Sangat Aktif
2	78	Cukup Aktif	2	92	Sangat Aktif
3	82	Aktif	3	84	Aktif
4	76	Cukup Aktif	4	86	Aktif
5	68	Kurang Aktif	5	88	Aktif
6	74	Cukup Aktif	6	82	Aktif
7	84	Aktif	7	86	Aktif
8	78	Cukup Aktif	8	96	Sangat Aktif
9	70	Kurang Aktif	9	90	Aktif
10	80	Cukup Aktif	10	86	Aktif
11	80	Cukup Aktif	11	84	Aktif
12	76	Cukup Aktif	12	80	Cukup Aktif
13	74	Cukup Aktif	13	92	Sangat Aktif
14	70	Kurang Aktif	14	94	Sangat Aktif
15	74	Cukup Aktif	15	94	Sangat Aktif
16	80	Cukup Aktif	16	86	Aktif
17	68	Kurang Aktif	17	90	Aktif
18	82	Aktif	18	84	Aktif
19	-	-	19	92	Sangat Aktif
20	-	-	20	80	Cukup Aktif

<b>Jumlah</b>	<b>1364</b>			<b>1762</b>	
<b>Rata-rata</b>	<b>75,78</b> <b>(Cukup</b> <b>Aktif)</b>			<b>88,10</b> <b>(Aktif)</b>	

**Lampiran 8 Data Mentah *Pre-Test* dan *Post-Test* Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Data Mentah *Pre-Test* Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen**

No. Responden	Aspek Penilaian										Skor Mentah	Skor Konversi 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	42	84
2	4	4	3	3	5	4	4	5	4	4	40	80
3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	40	80
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	78
5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	76
6	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	35	70
7	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	78
8	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	35	70
9	4	4	3	3	5	4	4	5	4	4	40	80
10	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	76
11	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	34	68
12	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	35	70
13	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	36	72
14	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	78
15	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	76
16	5	4	3	4	3	3	3	3	3	4	35	70
17	5	4	3	3	4	4	4	4	3	3	37	74
18	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	35	70

19	5	4	3	3	5	4	4	4	4	4	40	80
20	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	37	74

**Data Mentah *Post-Test* Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen**

No. Responden	Aspek Penilaian										Skor Mentah	Skor Konversi 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48	96
2	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	46	92
3	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	42	84
4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	43	86
5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	44	88
6	4	4	4	3	4	3	5	5	5	4	41	82
7	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	43	86
8	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48	96
9	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	45	90
10	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	43	86
11	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	42	84
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80
13	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	46	92
14	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	47	94
15	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	47	94
16	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	43	86
17	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	45	90



17	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	33	66
18	3	3	4	4	5	4	4	5	4	4	40	80

**Data Mentah *Post-Test* Keaktifan Siswa Kelas Kontrol**

No. Responden	Aspek Penilaian										Skor Mentah	Skor Konversi 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	5	4	3	3	4	3	3	4	3	3	35	70
2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	78
3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	41	82
4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	76
5	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	34	68
6	3	5	4	3	4	4	3	4	4	3	37	74
7	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	42	84
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	78
9	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	35	70
10	4	4	3	4	5	4	4	5	4	3	40	80
11	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	40	80
12	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	76
13	3	5	4	3	4	4	3	4	4	3	37	74
14	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	35	70
15	4	5	3	3	4	4	3	4	4	3	37	74
16	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	40	80
17	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	34	68

18	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	41	82
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

## Lampiran 9 Surat Izin Riset

 <p><b>UMSU</b> Unggul, Cerdas, Berprestasi</p> <p><small>Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya</small></p>	<p><b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN &amp; PENGEMBANGAN</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b></p> <p><small>Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Website : <a href="http://fkip.umsu.ac.id">http://fkip.umsu.ac.id</a> E-mail : <a href="mailto:fkip@yahoo.co.id">fkip@yahoo.co.id</a></small></p>
<p><b>Nomor</b> : 1624 /IL3-AU/UMSU-02/F/2023</p> <p><b>Lamp</b> : ---</p> <p><b>Hal</b> : Permohonan Izin Riset</p>	<p>Medan, <u>17 Syawal</u> <u>1444 H</u> 08 Mei 2023 M</p>
<p>Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala Sekolah SD IT Mardhiyah Binjai di Tempat</p>	
<p><i>Bismillahirrahmanirrahim</i> <i>Assalamu'alaikum Wr. Wb</i></p>	
<p>Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :</p>	
<p><b>Nama</b> : Diah Artha Sari</p> <p><b>N P M</b> : 1902090069</p> <p><b>Program Studi</b> : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p><b>Judul Skripsi</b> : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SD IT Mardhiyah Binjai</p>	
<p>Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.</p> <p>Wassalamu'alaikum Wr.Wb</p>	
<p style="text-align: center;">   <b>Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd</b> NIDN.0004066701</p>	
<p><b>**Pertinggal**</b></p> <p style="text-align: center;"> BAA-PT</p> <p style="text-align: center;"> MOA Majelis Konsultasi Mutu Masyarakat Indonesia</p> <p style="text-align: center;"> QS STARS</p>	

## Lampiran 10 Surat Balasan Izin Riset



YAYASAN PENDIDIKAN MARDHIYAH  
**SDIT MARDHIYAH**

Jalan Danau Tondano No. 103 Binjai, 20737, Sumatera Utara  
NSS : 102076104031 NPSN : 69752730 Telp. 085297828138  
e-Mail : sditmardhiyah@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**  
**SELESAI RISET/PENELITIAN**  
No. 0132 /YPM/SDIT/ VI /2023

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDIT Mardhiyah, menerangkan bahwa :

Nama : Diah Artha Sari  
NPM : 1902090069  
Judul Riset : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai

Bahwa nama tersebut di atas telah melakukan atau menyelesaikan riset/penelitian pada 22 – 26 Mei 2023 di SDIT Mardhiyah. Demikian surat keterangan ini kami perbuat agar dapat dipergunakan seperlunya



Tembusan :  
- UMSU FKIP  
- Peringgal

## Lampiran 11

### LEMBAR WAWANCARA DAN OBSERVASI

Nama Mahasiswa : Diah Artha Sari  
Npm : 1902090069  
Nama Sekolah : SDIT Mardhiyah Binjai  
Kelas : III (Tiga)  
Hari/Tanggal Wawancara : 31 Januari 2023

#### **Pertanyaan:**

1. Apa permasalahan yang ada di sekolah SDIT Mardhiyah Binjai?
2. Apa kendala yang dihadapi oleh guru saat pembelajaran?
3. Apa kendala yang sering di alami oleh siswa?
4. Bagaimana cara ibu menyampaikan materi pembelajaran?
5. Berapakah siswa yang kurang merespon guru saat pembelajaran?
6. Media apa saja yang sering digunakan di SDIT Mardhiyah Binjai?
7. Pada saat kapan media pembelajaran digunakan?
8. Apakah sebelumnya ibu pernah menggunakan media kantong ajaib?

#### **Link Google Drive:**

<https://drive.google.com/drive/folders/1zLx7mWjAU67saR0DSi9ZW95iv54uoll>

[w](#)

## Lampiran 12 Hasil Lembar Observasi Siswa

### Lembar Observasi Keaktifan Siswa Kelas III

SDIT Mardhiyah Binjai

Nama : Arjuna Wijaya

Kelas : III - A

Petunjuk :

1. Penilaian di tunjukkan pada siswa yang telah di tentukan
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom sesuai dengan indicator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin di amati.

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aktivitas visual	Peserta didik membaca materi pembelajaran		√			
		Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi	√				
2	Aktivitas lisan	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	√				
		Peserta didik menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran	√				
3	Aktivitas mendengarkan	Peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi	√				
		Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat temannya berbicara di kelas		√			
4	Aktivitas Menulis	Peserta didik menyalin materi pelajaran	√				
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan	√				
5	Aktivitas emosional	Peserta didik antusias dalam belajar	√				
6	Aktivitas mental	Peserta didik mampu mengingat materi yang telah dipelajari	√				
<b>Jumlah</b>		$\frac{48}{50} \times 100 = 96$					
<b>Kriteria</b>		Sangat Aktif					

### Lembar Observasi Keaktifan Siswa Kelas III

SDIT Mardhiyah Binjai

Nama : Chindi Aulia Dewi

Kelas : III - A

Petunjuk :

1. Penilaian di tunjukkan pada siswa yang telah di tentukan
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom sesuai dengan indicator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin di amati.

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aktivitas visual	Peserta didik membaca materi pembelajaran	√				
		Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi	√				
2	Aktivitas lisan	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami		√			
		Peserta didik menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran		√			
3	Aktivitas mendengarkan	Peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi		√			
		Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat temannya berbicara di kelas		√			
4	Aktivitas Menulis	Peserta didik menyalin materi pelajaran	√				
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan	√				
5	Aktivitas emosional	Peserta didik antusias dalam belajar	√				
6	Aktivitas mental	Peserta didik mampu mengingat materi yang telah dipelajari	√				
<b>Jumlah</b>		$\frac{46}{50} \times 100 = 92$					
<b>Kriteria</b>		Sangat Aktif					

### Lembar Observasi Keaktifan Siswa Kelas III

SDIT Mardhiyah Binjai

Nama : Muhammad Fahmi Pratama

Kelas : III - A

Petunjuk :

1. Penilaian di tunjukkan pada siswa yang telah di tentukan
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan indicator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin di amati.

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aktivitas visual	Peserta didik membaca materi pembelajaran		✓			
		Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi		✓			
2	Aktivitas lisan	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami		✓			
		Peserta didik menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran		✓			
3	Aktivitas mendengarkan	Peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi	✓				
		Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat temannya berbicara di kelas		✓			
4	Aktivitas Menulis	Peserta didik menyalin materi pelajaran	✓				
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan	✓				
5	Aktivitas emosional	Peserta didik antusias dalam belajar	✓				
6	Aktivitas mental	Peserta didik mampu mengingat materi yang telah dipelajari	✓				
<b>Jumlah</b>		$\frac{45}{50} \times 100 = 90$					
<b>Kriteria</b>		Aktif					

### Lembar Observasi Keaktifan Siswa Kelas III

SDIT Mardhiyah Binjai

Nama : Nayla Ayu, Azzahra  
 Kelas : III - A  
 Petunjuk :

1. Penilaian di tunjukkan pada siswa yang telah di tentukan
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom sesuai dengan indicator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin di amati.

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aktivitas visual	Peserta didik membaca materi pembelajaran		✓			
		Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi		✓			
2	Aktivitas lisan	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami		✓			
		Peserta didik menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran		✓			
3	Aktivitas mendengarkan	Peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi		✓			
		Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat temannya berbicara di kelas		✓			
4	Aktivitas Menulis	Peserta didik menyalin materi pelajaran		✓			
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan		✓			
5	Aktivitas emosional	Peserta didik antusias dalam belajar		✓			
6	Aktivitas mental	Peserta didik mampu mengingat materi yang telah dipelajari		✓			
<b>Jumlah</b>			$\frac{40}{50} \times 100 = 80$				
<b>Kriteria</b>			Cukup Aktif				

### Lembar Observasi Keaktifan Siswa Kelas III

SDIT Mardhiyah Binjai

Nama : Revan Alvaru Adhiyasta

Kelas : III-B

Petunjuk :

1. Penilaian di tunjukkan pada siswa yang telah di tentukan
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom sesuai dengan indicator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin di amati.

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aktivitas visual	Peserta didik membaca materi pembelajaran	√				
		Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi		√			
2	Aktivitas lisan	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami		√			
		Peserta didik menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran			√		
3	Aktivitas mendengarkan	Peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi		√			
		Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat temannya berbicara di kelas		√			
4	Aktivitas Menulis	Peserta didik menyalin materi pelajaran		√			
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan	√				
5	Aktivitas emosional	Peserta didik antusias dalam belajar	√				
6	Aktivitas mental	Peserta didik mampu mengingat materi yang telah dipelajari		√			
<b>Jumlah</b>			$\frac{42}{50} \times 100 = 84$				
<b>Kriteria</b>			Aktif				

### Lembar Observasi Keaktifan Siswa Kelas III

SDIT Mardhiyah Binjai

Nama : Radit Syadika Bangun  
 Kelas : III - B  
 Petunjuk :

1. Penilaian di tunjukkan pada siswa yang telah di tentukan
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan indicator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin di amati.

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aktivitas visual	Peserta didik membaca materi pembelajaran			✓		
		Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi		✓			
2	Aktivitas lisan	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami		✓			
		Peserta didik menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran		✓			
3	Aktivitas mendengarkan	Peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi		✓			
		Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat temannya berbicara di kelas		✓			
4	Aktivitas Menulis	Peserta didik menyalin materi pelajaran		✓			
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan	✓				
5	Aktivitas emosional	Peserta didik antusias dalam belajar		✓			
6	Aktivitas mental	Peserta didik mampu mengingat materi yang telah dipelajari		✓			
<b>Jumlah</b>			$\frac{40}{50} \times 100 = 80$				
<b>Kriteria</b>		Cukup Aktif					

### Lembar Observasi Keaktifan Siswa Kelas III

SDIT Mardhiyah Binjai

Nama : Fachri Siddiq Sangaya  
 Kelas : III-B  
 Petunjuk :

1. Penilaian di tunjukkan pada siswa yang telah di tentukan
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom sesuai dengan indicator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin di amati.

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aktivitas visual	Peserta didik membaca materi pembelajaran			√		
		Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi		√			
2	Aktivitas lisan	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami		√			
		Peserta didik menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran		√			
3	Aktivitas mendengarkan	Peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi		√			
		Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat temannya berbicara di kelas		√			
4	Aktivitas Menulis	Peserta didik menyalin materi pelajaran		√			
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan		√			
5	Aktivitas emosional	Peserta didik antusias dalam belajar		√			
6	Aktivitas mental	Peserta didik mampu mengingat materi yang telah dipelajari		√			
<b>Jumlah</b>			$\frac{39}{50} \times 100 = 78$				
<b>Kriteria</b>		Cukup Aktif					

### Lembar Observasi Keaktifan Siswa Kelas III

#### SDIT Mardhiyah Binjai

Nama : Keisha Azzahra  
 Kelas : III - B  
 Petunjuk :

1. Penilaian di tunjukkan pada siswa yang telah di tentukan
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan indicator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin di amati.

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aktivitas visual	Peserta didik membaca materi pembelajaran			✓		
		Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi			✓		
2	Aktivitas lisan	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami		✓			
		Peserta didik menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran			✓		
3	Aktivitas mendengarkan	Peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi			✓		
		Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat temannya berbicara di kelas			✓		
4	Aktivitas Menulis	Peserta didik menyalin materi pelajaran		✓			
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan		✓			
5	Aktivitas emosional	Peserta didik antusias dalam belajar		✓			
6	Aktivitas mental	Peserta didik mampu mengingat materi yang telah dipelajari		✓			
<b>Jumlah</b>		$\frac{35}{50} \times 100 = 70$					
<b>Kriteria</b>		Kurang Aktif					

### Lembar Observasi Keaktifan Siswa Kelas III

SDIT Mardhiyah Binjai

Nama : Rini Andita

Kelas : III-B

Petunjuk :

1. Penilaian di tunjukkan pada siswa yang telah di tentukan
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan indicator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin di amati.

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aktivitas visual	Peserta didik membaca materi pembelajaran			✓		
		Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi		✓			
2	Aktivitas lisan	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami		✓			
		Peserta didik menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran			✓		
3	Aktivitas mendengarkan	Peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi			✓		
		Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat temannya berbicara di kelas		✓			
4	Aktivitas Menulis	Peserta didik menyalin materi pelajaran			✓		
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan			✓		
5	Aktivitas emosional	Peserta didik antusias dalam belajar		✓			
6	Aktivitas mental	Peserta didik mampu mengingat materi yang telah dipelajari			✓		
Jumlah		$\frac{34}{50} \times 100 = 68$					
Kriteria		Kurang Aktif					

## Lampiran 13 Dokumentasi

### Observasi:



### Penelitian:







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

FORM K 1

Yth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Diah Artha Sari

NPM : 1902090069

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Kredit Kumulatif :

IPK = 3,73

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai	
	Pengembangan media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPA kelas III SDIT Mardhiyah Binjai	
	Peran guru dalam membentuk karakter peduli lingkungan peserta didik kelas III SDIT Mardhiyah Binjai	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 2 Februari 2023

Hormat Pemohon,



Diah Artha Sari  
NPM. 1902090069

Dibuat Rangkap 3 :  
- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua Prodi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diah Artha Sari  
NPM : 1902090069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Februari 2023  
Hormat Pemohon,

Diah Artha Sari

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 729 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023  
Lamp : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa  
yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Diah Artha Sari**  
N P M : 1902090069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa  
Kelas III SD IT Mardhiyah Binjai

Pembimbing : **Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi  
dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 04 Februari 2024

Medan, 13 Rajab 1444 H  
04 Februari 2023 M



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Dekan  
  
Dr. H. Syamsuurnita, M.Pd  
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



## SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Diah Artha Sari  
NPM : 1902090069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SD IT Mardiah Binjai

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, tanggal 04 Bulan April Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2023

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Diah Artha Sari  
NPM : 1902090069  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SD IT Mardhiyah Binjai.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa Tanggal 04 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Diah Artha Sari  
NPM : 1902090069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SD IT Mardiah Binjai  
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Ikuti saran dari penguji
2.	Perbaikan media pembelajaran
3.	perbaikan daftar pustaka

Medan, April 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Selasa Tanggal 04 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Diah Artha Sari  
NPM : 1902090069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SD IT Mardiah Binjai

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan latar belakang masalah ; menambahkan bukti observasi dan perbaikan kutipan.
2.	Perbaikan identifikasi masalah; point 5 diperbaiki
3.	Penambahan rumusan masalah
4.	Perbaikan tujuan penelitian.
5.	Penambahan teori dari para ahli
6.	Perbaikan penomoran
7.	Penambahan aspek penyajian pada kisi-kisi keaktifan siswa dan sumber.
8.	Perbaikan Rpp.
9.	perbaikan media pembelajaran

Medan, April 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**

Pembahas

**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**

# Diah Artha Sari : Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDIT Mardhiyah Binjai

## ORIGINALITY REPORT

**20%**  
SIMILARITY INDEX

**17%**  
INTERNET SOURCES

**7%**  
PUBLICATIONS

**12%**  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	6%
2	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
4	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.uph.edu">repository.uph.edu</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1%
9	Submitted to Universitas Islam Lamongan Student Paper	<1%

## **Daftar Riwayat Hidup**

### **Data Pribadi**

Nama : Diah Artha Sari  
Npm : 1902090069  
Tempat/Tanggal Lahir : Binjai, 03 Mei 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak Ke : 2 Dari 3 Bersaudara  
Agama : Islam  
Status : Mahasiswa  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : JL. Danau Poso Gg. Teko Lk.VII Kel. Sumber Karya  
Kec. Binjai Timur  
No. Telepon : 08388771280



### **Nama Orang Tua**

Nama Ayah : Sugiarto  
Nama Ibu : Wagiem

### **Pendidikan Formal**

1. SD Muhammadiyah 02 Binjai Timur
2. SMP Negeri 4 Binjai
3. SMA Negeri 4 Binjai
4. Tahun 2019-2023 Tercatat Sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara