

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan uji-t dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kotak misteri terhadap motivasi belajar siswa. Dimana thitung lebih besar dari ttabel yaitu  $22,899 > 2,13$  dan  $\text{Sig. (2 tailed)} = 0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media kotak misteri pada kelas III SDN 6 Sila berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Pimpinan sekolah hendaknya mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media kotak misteri dan mendukungnya melalui penyediaan sarana dan prasarana pendukung. Hal ini secara tepat akan meningkatkan kualitas siswa dan sekolah. Dan kita dapat membawa hasil yang lebih banyak dan lebih baik ke sektor pendidikan.
2. Memastikan guru SD belajar lebih inovatif dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, khususnya media Media kotak misteri, dan didukung dengan teknik pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan pemahaman.

3. Bagi mahasiswa yang melakukan penelitian, segala kekurangan yang ditemui dalam penelitian ini dapat diperbaiki untuk meningkatkan hasil penelitian selanjutnya.
4. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang Media Kotak Misteri dalam bidang ilmu atau bidang lainnya, segala kendala yang ditemui dalam penelitian ini akan saya terima sebagai imbalan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang telah dilakukan.



## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- A.M, Sadirman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arrochmah. 2016. *Pengembangan Media Kotak Misteri Pembelajaran Tematik pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V SD/MI*. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KDSP/article/view/48763>
- Ayuningtias, T. 2016, juli, 20. *Tomah ayuningtias*. Diakses januari 12, 2019, dari tomahayuningtias:<https://tomahayuningtiasblog.wordpress.com/2016/07/20/mystery-box/>.
- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. rev.ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- B. Uno, Hamzah. 2006. *Orientasi Baru Dalam Psikologis Pembelajaran*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Danim, Sudirman. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan; Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar (Proses Belajar Mengajar Di Perguruan Tinggi)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologis Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2018. *Pola Asuh Orang Tua Dan Komunikasi Dalam Keluarga*, Bandung. Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Handoko, T. Tani. 1992. *Manajemen Personalian Dan Sumber Daya Manusia*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Liberti.
- Jalmur, Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Kartikasari. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 20 Semarang.* <File://C:/Users/USER/Downloads/Documents/1102415029>. diakses tanggal 17 januari.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Musfiqo. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Sa'diyah, Halimatus. 2019. *Ragam Media Pembelajaran*. Literasi Nusantara Perum Paradesi Kav Al Junrejo-Batu.
- Sardiman A.M. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sri Irmawahyuni. 2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap Hasil Belajar Membaca Cerita Pengalaman Siswa Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.* <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/2929>. diakses tanggal 17 januari.
- Setiawan, A. 2018. *Membuka Wawasan Dengan Geografi Untuk Kelas X SMA/MA*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

*E-mail:* fkipummat@gmail.com *Website:* <http://fkip.ummat.ac.id>  
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 095/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/III/2022  
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar  
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

**Kepada**  
**Yth. Kepala Sekolah SDN 6 Sila**  
**di**  
**Tempat**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : M. Al Hafid Ramadhan  
 NIM : 117180101  
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD  
**Judul : Pengaruh Media Kotak Misteri (Komisi) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Tema 4 Pembelajaran 1 Kelas III SDN 6 Sila**  
**Tempat Penelitian : SDN 6 Sila**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Wabillahirtaufiq Walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mataram, 01 Maret 2022

Dekan,  
 Wakil Dekan I,  
  
**Sri Maryani, S.Pd., M.Pd.**  
 NIDN 0811038701

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip





**PEMERINTAH KABUPATEN BIMA**  
**DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**KOORDINATOR WILAYAH PENDIDIKAN KECAMATAN BOLO**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 6 SILA**

Alamat : Jl. Lintas Sumbawa Desa Rato Kec. Bolo Kab. Bima No. HP. ☎ 082341922010

**SURAT KETERANGAN**

Nomor :004/ /01.1/08-SDN 6 Sila/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri 6 Sila Kecamatan Bolo Kabupaten Bima, dengan menerangkan bahwa :

Nama	: M. Al Hafid Ramadhan
NIM	: 117180101
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas	: FKIP
Instansi	: Universitas Muhammadiyah Mataram

Adalah benar yang bersangkutan telah mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media Kotak Misteri (KOMIS) Terhadap Motivasi Belajar siswa Tema 2 Sub Tema 4 Pembelajaran I Kelas III SDN 6 Sila “” pada SD Negeri 6 Sila Kecamatan Bolo Kabupaten Bima .

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagai mestinya.

Rato, 21 Maret 2022

Kepala Sekolah



**SULAIMAN, S.Pd.I**

NIP. 19770405 200801 1 014

## RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 6 Sila  
 Kelas : III / I  
 Tema 2 (Dua) : Menyayangi tumbuhan dan hewan  
 Sub Tema 4 (Empat) : menyayangi hewan  
 Pembelajaran : 1 (Satu)  
 Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP  
 Alokasi Waktu : 1 hari

### A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

#### Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar (KD)	indikator
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	3.5.1 mengidentifikasi langkah-langkah cara perawatan hewan dari teks yang dibaca
Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.5.1 menuliskan cara-cara perawatan hewan dengan kaidah EYD



## Matematika

Kompetensi dasar (KD)	indikator
3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{3}$ , dan $\frac{1}{4}$ ) yang disajikan pada garis bilangan	3.2.1 menentukan posisi pecahan sederhana pada gambar
4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{3}$ , dan $\frac{1}{4}$ ) yang disajikan pada garis bilangan	4.2.1 menuliskan nilai pecahan berdasarkan gambar dengan tepat.

### SBdP

Kompetensi dasar (KD)	indikator
3.4 Memahami teknik potong, lipat, dan sambung	3.4.1 mengidentifikasi macam-macam teknik potong dalam suatu karya keterampilan merobek dan menggunting.
4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung	4.4.1 membuat karya keterampilan menggunakan macam-macam teknik potong (merobek dan menggunting)

### C. Tujuan

1. siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah cara perawatan hewan dari teks yang dibaca dengan benar.
2. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat menentukan posisi pecahan sederhana (seperti dan ) pada gambar.
3. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi macam-macam teknik potong dalam suatu karya keterampilan merobek dan menggunting dengan tepat.
4. Dengan kegiatan bersama orang tua siswa dapat membuat karya keterampilan menggunakan macam-macam teknik potong (merobek dan menggunting) dengan tepat.

#### D. Materi Pembelajaran

1. Menuliskan cara merawat kelinci sesuai bacaan
2. Menyelesaikan soal pecahan
3. Membuat karya dengan teknik menggunting atau merobek

#### E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan)

Model : *STAD (Student Team Achievement Divisions)*

Metode : Tanya jawab, percobaan, diskusi, ceramah, penugasan

#### F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Gambar tentang menyayangi hewan.
2. Media KOMIS (Kotak Misteri)

#### G. Sumber Belajar

Buku Pedoman Guru Tema 2 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 2 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

#### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan
<b>pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, menayakan kabar dan mengecek kehadiran siswa serta dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa</li> <li>2. Menyanyikan <i>Indonesia Raya</i></li> <li>3. Pembiasaan kegiatan literasi</li> <li>4. Guru memberikan apersepsi yaitu siswa mengamati dan menganalisis gambar rempah-rempah pada buku.</li> <li>5. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran.</li> </ol>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru memberikan petunjuk untuk siswa dapat membaca teks tentang kelinci kesayangan Dayu.</li> <li>7. Siswa dan guru mendiskusikan kata-kata yang belum dipahami siswa.</li> <li>8. Guru mendorong siswa memahami cara-cara merawat kelinci melalui teks.</li> </ol>

	<p>9. Siswa berlatih menjawab pertanyaan sesuai teks yang dibaca.</p> <p>10. Guru memberi petunjuk kepada Siswa untuk menyiapkan biscuit.</p> <p>11. Guru menjelaskan pecahan dengan menggunakan biscuit.</p> <p>12. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pecahan.</p> <p>13. Satu jeruk dinyatakan dalam lambang pecahan biasa <math>\frac{1}{1}</math> dan dibaca satu persatu</p> <p>14. Satu biscuit dipotong menjadi dua bagian sama besar dinyatakan dalam lambang pecahan biasa <math>\frac{1}{2}</math> dibaca satu per dua</p> <p>15. Guru memanggil satu persatu siswa untuk mengamil gambar dalam KOMIS dan mencocokkan bilangan pecahan gambar pecahan pecahan.</p> <p>16. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara mewarnai. Ada kegiatan Keterampilan menggunakan macam-macam teknik potong (merobek dan menggunting)</p> <p>17. Siswa bersama orang tua memotong kertas warna yang akan digunakan untuk mewarnai menjadi potongan-potongan kecil. Memotong kertas dengan cara menggunting atau dengan merobek.</p> <p>18. Siswa mewarnai gambar wortel yang ada pada buku dengan cara menempel potongan kertas sampai semua permukaan gambar tertutup.)</p> <p>19. Guru memberikan pujian kepada siswa dengan memberikan hadiah.</p>
<p><b>Penutup</b></p>	<p>20. Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p>21. <b>Guru</b> : Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p> <p>22. <b>Refleksi dan Konfirmasi:</b> Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru</p>

## I. Penilaian

### 1. Penilaian Sikap

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

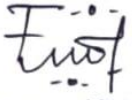
## 2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan menggunakan aplikasi Wordwall dan mengerjakan tugas individu serta latihan soal yang ada di Teks Kelinci Kesayangan Dayu. Hasilnya dapat dikirimkan melalui Whatsapp Group.

## 3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa menempelkan sobekan kertas pada gambar wortel. Orang tua menemani dan mengawasi anak saat merobek kertas dan menempel.

Guru kelas III

  
(FIRMANSYAH, S.Pd.1)  
NIP.198504082021211002

Peneliti

  
(M. ALHARID RMD)  
NIM. 117180101

Mengetahui, Maret 2022

Kepala sekolah

SDN 6 Sila

  
  
(NIP. 197704052008011014)

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengaruh Media Kotak Misteri (KOMIS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa  
 Tema 2 Subtema 4 Pembelajaran 1 Kelas III SDN 6 Sila  
 Peneliti : M Al Hafid Ramadhan  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Nama Validator : Syafruddin Muhdar, M.Pd

#### A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak Ibu tentang kevali dan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah

#### B. Petunjuk

1. Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√)
2. Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :  
 1 : Kurang Baik      2 : Cukup Baik      3 : Baik      4 : Sangat Baik

#### C. Aspek Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>Tampilan Media</b>					
1.	Kemenarikan tampilan awal media Kotak Misteri				✓
2.	Tampilan warna				✓
3.	Ukuran media Kotak Misteri			✓	
4.	Media aman digunakan			✓	
5.	Media tahan lama				✓
<b>Konten Media</b>					
6.	Sesuai indikator dan pembelajaran				✓
7.	Konsep materi benar dan tepat				✓
8.	Ketepatan materi				✓
9.	Kesesuaian media dengan materi				✓
10.	Kejelasan watak dari media Kotak Misteri			✓	
<b>Penyajian</b>					
11.	Kesesuaian media dengan materi				✓
12.	Kejelasan bentuk warna media			✓	
<b>Manfaat Media</b>					
13.	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa			✓	
14.	Media dapat digunakan dalam jangka panjang				✓
<b>JumlahSkor</b>					<b>51</b>



**D. Saran perbaikan**

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**E. Komentar**

..... Sesuaikan ukuran media, jangan terlalu besar  
 .....  
 .....

**F. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian di atas, media roda putar bergambar dikembangkan ini dinyatakan

- Layak diuji cobakan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan dengan revisi
- Tidak layak diuji cobakan

(Mohon Bapak/Ibu menglikari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

Mataram, 22 JULI 2022

Validator ahli media



Syafruddin Muhdar, M.Pd  
 NIDN. 0813078701

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengaruh Media Kotak Misteri (KOMIS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa  
Tema 2 Subtema 4 Pembelajaran 1 Kelas III SDN 6 Sila

Peneliti : M Al Hafid Ramadhan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Syafruddin Muhdar, M.Pd

#### A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak Ibu tentang kevali dan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah

#### B. Petunjuk

3. Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√)
4. Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :

1 : Kurang Baik      2 : Cukup Baik      3 : Baik      4 : Sangat Baik

#### C. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator Keakuran Materi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi sesuai dengan KI dan KD				✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
		Kesesuaian materi dengan evaluasi			✓	
		Konsep materi benar dengan tepat				✓
2.	Penyajian	Kesesuaian materi dengan media				✓
		Kejelasan bentuk dan warna media				✓
		Kemampuan Kotak Misteri untuk alat bantu dan memahami serta mengingat informasi			✓	
3.	Kebahasaan	Kesatuan penggunaan materi				✓
		Ketepatan materi				✓
<b>Jumlah skor</b>						<b>34</b>

**D. Saran perbaikan**

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**E. Komentar**

.....

.....

.....

**F. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian di atas, media roda putar bergambar dikembangkan ini dinyatakan

- d. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- e. Layak diuji cobakan dengan revisi
- f. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon Bapak/Ibu menglikari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

Mataram, 28 Juli 2022

Validator ahli media



Syafruddin Muhdar, M.Pd  
NIDN. 0813078701

### LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA *PRE-TEST*

Nama = Zaqiathun Nisa  
Kelas = 3

#### A. PENGANTAR

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap media kotak misteri yang digunakan selama pembelajaran dengan tema menyayangi hewan, pendapat yang akan diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas media kotak misteri tersebut. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

#### B. PETUNJUK

Berikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia, adapun deskripsi penilaian sebagai berikut.

- 1). Sangat tidak setuju
- 2). Tidak setuju
- 3). Setuju
- 4). Sangat setuju

#### C. PENILAIAN

No.	Indikator	skor			
		1	2	3	4
////	<b>Atitention</b> ( <i>perhatian/ rasa ingin tahu</i> )	////////////////////			
1.	Keterkaitan saya dengan media yang di gunakan oleh guru		✓		
2.	Rasa ingin tahu siswa terhadap materi lingkungan alam dan lingkungan buatan secara lebih lanjut		✓		
	<b>Relavance</b> ( <i>keterkaitan</i> )				
3.	Hubungan materi dalam tema dengan melalui kegiatan		✓		
4.	Hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari (lingkungan siswa)		✓		
5.	Keterkaitan antara media dengan materi		✓		
////	<b>Confidence</b> ( <i>percaya diri</i> )	////////////////////			
6.	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas		✓		
7.	Keyakinan dalam memahami media dengan materi		✓		
8.	Berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi atau kelompok			✓	
9.	Keyakinan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok		✓	✓	
10.	Keinginan belajar dari diri sendiri		✓		
////	<b>Satisfaction</b> ( <i>kepuasan</i> )	////////////////////			
11.	Kepuasan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok		✓		
12.	Kepuasan dalam menyelesaikan tugas kelompok		✓		
////	<b>Jumlah skor</b>	25			

**LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA *POST-TEST***

Nama = *Azhaf*  
Kelas = *3*

**A. PENGANTAR**

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap media kotak misteri yang digunakan selama pembelajaran dengan tema menyayangi hewan, pendapat yang akan diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas media kotak misteri tersebut. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

**B. PETUNJUK**

Berikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia, adapun deskripsi penilaian sebagai berikut.

- 1). Sangat tidak setuju      3). Setuju  
2). Tidak setuju              4). Sangat setuju

**C. PENILAIAN**

No.	Indikator	skor			
		1	2	3	4
////	<b>Attention</b> ( <i>perhatian/ rasa ingin tahu</i> )	//////////			
1.	Keterkaitan saya dengan media yang di gunakan oleh guru				✓
2.	Rasa ingin tahu siswa terhadap materi lingkungan alam dan lingkungan buatan secara lebih lanjut		✓		
	<b>Relavance</b> ( <i>keterkaitan</i> )				
3.	Hubungan materi dalam tema dengan melalui kegiatan				✓
4.	Hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari (lingkungan siswa)		✓		
5.	Keterkaitan antara media dengan materi				✓
////	<b>Confidence</b> ( <i>percaya diri</i> )	//////////			
6.	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas				✓
7.	Keyakinan dalam memahami media dengan materi				✓
8.	Berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi atau kelompok			✓	
9.	Keyakinan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok				✓
10.	Keinginan belajar dari diri sendiri			✓	
////	<b>Satisfaction</b> ( <i>kepuasan</i> )	//////////			
11.	Kepuasan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok				✓
12.	Kepuasan dalam menyelesaikan tugas kelompok				✓
////	<b>Jumlah skor</b>				<i>44</i>



## LEMBAR ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOTAK MISTERI

Nama = *Julfa Nur Harifah*  
Kelas = *3*

### A. PENGANTAR

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap media kotak misteri yang digunakan selama pembelajaran dengan tema menyayangi hewan, pendapat yang akan diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas media kotak misteri tersebut. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

### B. PETUNJUK

Berikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia, adapun deskripsi penilaian sebagai berikut.

- 1). Sangat tidak setuju      3). Setuju  
2). Tidak setuju              4). Sangat setuju

### C. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
////	<b>Materi</b>	//////////			
1	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi			✓	
2	Saya senang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru				✓
3	Materi ini menumbuhkan rasa ingin tau saya				✓
4	Saya senang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru				✓
////	<b>Media Kotak Misteri</b>	//////////			
5	Media ini menumbuhkan motivasi belajar saya				✓
6	Media bagan pohon dapat membantu semangat belajar saya				✓
7	Media bagan pohon menyenangkan bagi saya				✓
8	Media bagan pohon begitu menarik sehingga motivasi belajar saya meningkat				✓
9	Media bagan pohon adalah media yang seru			✓	
10	Apakah media bagan pohon aman untuk dimainkan oleh saya				✓
11	Saya menyukai disain atau bentuk media bagan pohon			✓	
12	Saya termotivasi untuk belajar			✓	
////	<b>Jumlah Skor</b>	<i>44</i>			

**REKAPITULASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**  
**KELAS EKSPERIMEN (PRE-TEST)**

No	Nama Siswa	Butir Soal												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	AA	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	26
2	AR	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	27
3	A	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	27
4	D	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	27
5	FM	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25
6	FM	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	25
7	IA	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	27
8	JNH	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	26
9	N	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	28
10	NN	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	26
11	NI	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	30
12	PY	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	26
13	RR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
14	TEAZ	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	26
15	ZN	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25



**REKAPITULASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**  
**KELAS KONTROL (PRE-TEST)**

No	Nama Siswa	Butir Soal												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	AR	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	21
2	AA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
3	DPM	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23
4	FA	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
5	MT	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	24
6	MRR	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	24
7	N	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	25
8	NQ	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25
9	RA	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	24
10	SJ	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
11	TPL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
12	J	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	23
13	N	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	21
14	QY	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	23
15	AA	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23



**REKAPITULASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**  
**KELAS EKSPERIMEN (POST-TEST)**

No	Nama Siswa	Butir Soal												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	AA	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	40
2	AR	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	40
3	A	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	44
4	D	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	40
5	FM	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	40
6	FM	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	37
7	IA	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	37
8	JNH	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	3	36
9	N	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	41
10	NN	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	39
11	NI	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	43
12	PY	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	37
13	RR	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	40
14	TEAZ	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	4	36
15	ZN	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	36







**REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP  
MEDIA KOTAK MISTERI**

No	Nama Siswa	Butir Soal												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	AA	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	43
2	AR	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	41
3	A	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	42
4	D	4	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	40
5	FM	4	4	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	41
6	FM	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	43
7	IA	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	39
8	JNH	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	44
9	N	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	43
10	NN	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	42
11	NI	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	43
12	PY	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	4	39
13	RR	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	42
14	TEAZ	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	42
15	ZN	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	42



## REKAPITULASI UJI NORMALITAS

(SPSS FOR WINDOS)

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.49608684
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.123
	Negative	-.134
Kolmogorov-Smirnov Z		.518
Asymp. Sig. (2-tailed)		.951

a. Test distribution is Normal.

### Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Keterlaksanaan Komis <sup>a</sup>		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.139 <sup>a</sup>	.019	-.056	2.59031

a. Predictors: (Constant), Keterlaksanaan Komis

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

### ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.707	1	1.707	.254	.622 <sup>a</sup>
	Residual	87.226	13	6.710		
	Total	88.933	14			

a. Predictors: (Constant), Keterlaksanaan Komis

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29.263	19.448		1.505	.156
	Keterlaksanaan Komis	.235	.466	.139	.504	.622

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	38.4246	39.5991	39.0667	.34919	15
Residual	-3.59914	4.87069	.00000	2.49609	15
Std. Predicted Value	-1.839	1.525	.000	1.000	15
Std. Residual	-1.389	1.880	.000	.964	15

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar



**REKAPITULASI UJI HOGOMENTAS**  
(SPSS FOR WINDOS)

**Test of Homogeneity of Variances**

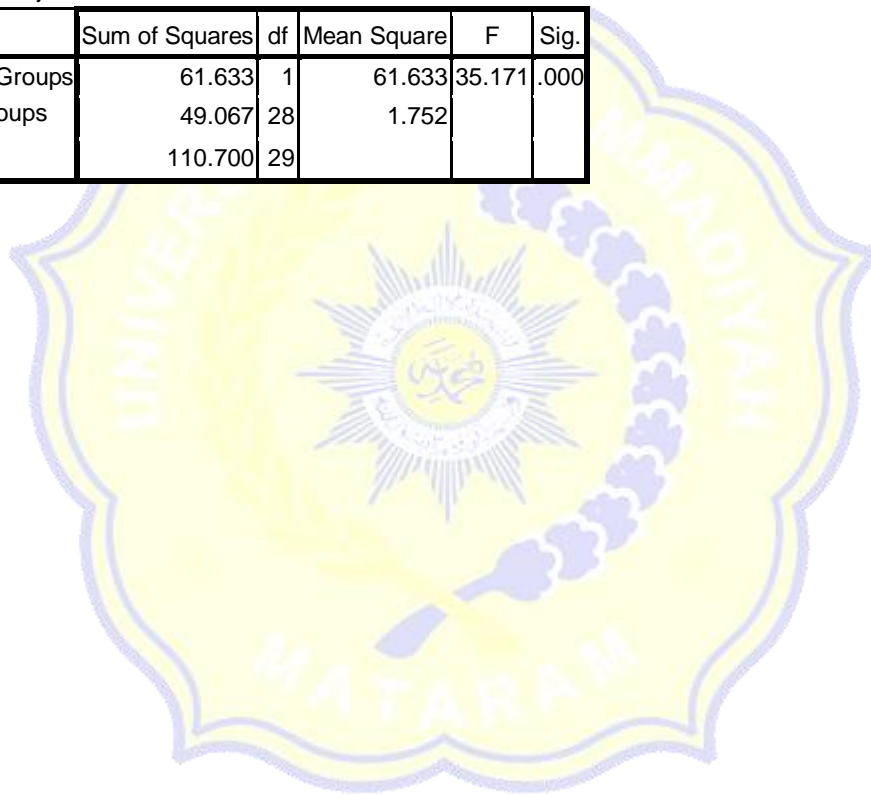
Motivasi Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.273	1	28	.605

**ANOVA**

Motivasi Belajar Siswa

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	61.633	1	61.633	35.171	.000
Within Groups	49.067	28	1.752		
Total	110.700	29			



**REKAPITULASI UJI HIPOTESIS**  
(SPSS FOR WINDOS)

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	26.33	15	1.447	.374
POSTTEST	39.07	15	2.520	.651

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTTEST	15	.522	.046

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-12.733	2.154	.556	-13.926	-11.541	22.899	14	.000





**FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN**

