

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CARDBOARD TV* TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH:

RINDU DWI YUDAWATI PUTRI PERTIWI

NIM. I48620622116

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

2026

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CARDBOARD TV TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS**

Skripsi

Untuk Memperoleh Derajat Sarjana Pada Universitas Pendidikan Muhammadiyah
(UNIMUDA) Sorong

Dipertahankan dalam siding Skripsi

Pada tanggal ...

Oleh:

Rindu Dwi Yudawati Putri Pertiwi

Tempat Tanggal Lahir

Sorong, 21 September 2004

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CARDBOARD TV TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS

RINDU DWI YUDAWATI PUTERI PERTIWI

NIM. 148620622116

Skripsi ini telah disetujui tim pembimbing

Pada: 20 Mei 2026

Pembimbing 1



Desti Rahayu, M.Pd.

.....

NIDN: 1405129101

Pembimbing 2



Dr. Teguh Yuliandri Putra, M.Pd.

.....

NIDN: 1416079101

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CARDBOARD TV* TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS
IV DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS

RINDU DWI YUDAWATI PUTRI PERTIWI

NIM. 148620622116

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Pada: Rabu 17 Juni 2026

Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga.



Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tim Penguji Skripsi

Ketua Penguji

Asrul, M.Pd.
NIDN: 1413069201
Penguji I


.....

Dr. Mursalim, M.Pd.
NIDN. 1409058901
Penguji II


.....

Desti Rahayu, M.Pd.
NIDN. 1405129101

.....

PERNYATAAN

Dengan ini saya mengatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacuh dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Sorong, 1 Juni 2026

Rindu Dwi Yudawati Putri Pertiwi

MOTTO

“Jangan takut menghadapi revisi yang memperlambat langkahmu, takutlah jika rasa malas membuatmu berhenti melangkah”

PERSEMBAHAN

1. Untuk diri sendiri terima kasih karena terus berjuang, meski dalam banyak keterbatasan. Terima kasih tidak pernah menyerah, tetap melangkah meski lelah, dan mampu bertahan hingga titik ini. Skripsi ini adalah bukti kerja keras, air mata, dan ketangguhanmu dalam melewati setiap keraguan.
2. Untuk Bapak Terima kasih atas semua kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan. Apa yang penulis capai hingga titik ini tak lepas dari didikan, bimbingan, serta doa yang selalu dipanjatkan. Semoga penulis bisa terus membanggakan dan membalas semua kebaikan yang telah bapak berikan.
3. Untuk Alm.Mama yang sudah bahagia disana belum sempat penulis berikan kebahagiaan rasa bangga, belum sempat melihat anaknya menyelesaikan pendidikannya dan tidak bisa menemani wisuda. Terimakasih telah menjadi alasan penulis untuk tetap semangat meraih gelar yang penulis perjuangkan. Semoga mama bangga dengan usaha dan perjuangan penulis selama ini dan bahagia di surganya Allah, aamiin.

ABSTRAK

Rindu Dwi Yudawati Puteri Pertiwi /I48620622116 **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CARDBOARD TV TERHADAP HASIL BELAJAR PESERA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS.** Skripsi, Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Juni 2026

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Aimas. Dominasi metode ceramah konvensional dan ketergantungan pada buku teks menyebabkan siswa pasif dan hasil belajar rendah, di mana 30% siswa belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media visual inovatif Cardboard Tv terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest melibatkan sampel jenuh sebanyak 31 siswa. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari 63,39 (pretest) menjadi 88,71 (posttest). Uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung $>$ t tabel ($22,804 > 2,042$) dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak. Kesimpulannya, penggunaan media Cardboard TV memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan dan meratakan hasil belajar IPAS siswa.

Kata Kunci: Cardboard Tv, Hasil Belajar, IPAS SD, Kurikulum Merdeka

ABSTRACT

Pertiwi, D. Y. P. (2026). *The Influence of Cardboard TV Learning Media on Students' Learning Outcomes in Class IV IPAS Subject at SD Muhammadiyah Aimas. Undergraduate Thesis, Faculty of Language, Social, and Sports Education, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.*

This research is motivated by the challenges of implementing the Independent Curriculum in the Science subject at Muhammadiyah Aimas Elementary School. The dominance of conventional lecture methods and reliance on textbooks causes passive students and low learning outcomes, where 30% of students have not reached the Minimum Competency (KKM). This study aims to determine the effect of the implementation of innovative visual media Cardboard TV on the learning outcomes of fourth-grade students. The research method used is quantitative with a one-group pretest-posttest design involving a saturated sample of 31 students. Data collection used a multiple-choice test instrument of 20 questions which were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and Paired Sample t-Test. The results showed a significant increase in the average score from 63.39 (pretest) to 88.71 (posttest). The hypothesis test showed a calculated t value $>$ t table ($22.804 > 2.042$) with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), so that H_0 was rejected. In conclusion, the use of Cardboard TV media has a significant influence in improving and equalizing students science learning outcomes.

Keywords: Cardboard TV, Learning Outcomes, Elementary School Science, Independent Curriculum

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini yang berjudul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CARDBOARD TV TERHADAP HASIL BELAJAR PESERA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS”. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak bantuan dalam penyusunan skripsi ini, kepada yang terhormat:

1. Dr. Rustamadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
2. Roni Andri Pramita, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial Dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
3. Desti Rahayu. M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong. Sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Teguh Yuliandri Putra, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Para Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong yang telah membimbing dan mendidik.
6. Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas yang telah membantu dan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
7. Teman-teman mahasiswa PGSD, yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kalangan akademis, khususnya bagi mahasiswa PGSD UNIMUDA, Masyarakat pada umumnya dan bagi dunia pendidikan.

Sorong, 1 Juni 2026

Rindu Dwi Yudawati Putri Pertiwi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SUBJUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis.....	6
E. Definisi Oprasional Variabel.....	7
1. Media Pembelajaran <i>Cardboard Tv</i>	8
2. Hasil Belajar	8
3. Mata Pelajaran IPAS	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Peran Media Pembelajaran	11
3. Penggunaan Media Pembelajaran.....	12
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
5. Media Pembelajaran <i>Cardboard TV</i>	14

6. Pengertian Hasil Belajar	17
7. Faktor-faktor Hasil Belajar	18
8. Ranah Hasil Belajar	20
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Waktu dan Tempat Penelitian	29
1. Waktu Penelitian	29
2. Tempat Penelitian	29
C. Desain Penelitian	29
D. Populasi dan Sampel Penelitian	30
1. Populasi	30
2. Sampel	30
E. Teknik pengumpulan Data	31
1. Teknik Tes	31
2. Observasi	31
3. Dokumentasi	32
F. Instrumen Penelitian	32
1. Tes Hasil Belajar	32
2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	32
G. Validitas dan Realibilitas	33
1. Uji Validitas	33
2. Uji Reliabilitas	34
H. Teknik Analisis Data	35
1. Uji Normalitas	35
2. Uji Hipotesis	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Penelitian	38
B. Uji Reliabilitas	39
1. Data Nilai Awal (Pretest)	41
2. Data Nilai Akhir (Posttest)	42

C. Uji Normalitas.....	44
D. Uji Hipotesis	45
E. Pembahasan Hasil Penelitian	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Simpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Hasil Belajar	33
Tabel 4. 1 Hasil Reliabilitas	40
Tabel 4. 2 Nilai Koefisien Reliabilitas	41
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas	46
Tabel 4. 4 Ringkasan Statistik Deskriptif	47
Tabel 4. 5 Hasil Hipotesis	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3. 1 Desain One Group Pretest Posttest Desain	30
Gambar 4. 1 Diagram jumlah siswa Kelas IV	39
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Belajar Siswa (<i>Pretest</i>)	43
Gambar 4. 3 Diagram Hasil Belajar Siswa (<i>Posttest</i>)	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil <i>Pretest</i>	57
Lampiran 2 Hasil <i>Posttest</i>	59
Lampiran 3 Media <i>Cardbord Tv</i>	61
Lampiran 4 Mengantar Surat Izin Meneliti Kepada Kepala Sekolah	62
Lampiran 5 Uji Reabilitas	63
Lampiran 6 Perkenalan dengan Siswa kelas IV SD Muhammadiyah Aimas	64
Lampiran 7 Mengerjakan soal Pre-Test	65
Lampiran 8 Menjelaskan Materi Menggunakan Media Pembelajaran	66
Lampiran 9 Mengerjakan <i>Posttest</i>	67
Lampiran 10 Lembar Bimbingan	68
Lampiran 11 Lembar Bimbingan	69
Lampiran 12 Lembar Validasi	70
Lampiran 13 Instrumen Validasi Media Pembelajaran.....	71
Lampiran 14 lembar Instrumen validasi Instrumen Penelitian	73
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian.....	75
Lampiran 16 Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah.....	76
Lampiran 17 Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77
Lampiran 18 Lembar Observasi Siswa	79
Lampiran 19 Hasil <i>Pre test</i>	81
Lampiran 20 Hasil Post-test	91
Lampiran 21 Hasil uji SPSS.....	100
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pembelajaran di kelas sangat bergantung pada tiga faktor utama yaitu: peserta didik, pengajar, dan fasilitas. Oleh karena itu, pengajar perlu mempertimbangkan ketiga aspek tersebut agar materi yang disampaikan dapat diserap dan dipahami secara optimal oleh siswa. Menurut Mulyasa yang dikutip dalam artikel (Yusuf, 2017) pembelajaran yang efektif ditandai oleh fokusnya pada penguatan keterlibatan aktif peserta didik. Pembelajaran fokus pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang dikerjakan, namun lebih menekankan pada internalisasi mengenai apa yang dilakukan agar tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta diterapkan dalam kehidupan oleh siswa. Peran utama dalam pengajaran adalah membangun model aktivitas pengajaran yang kuat dan efektif, yang menekankan pada aktivitas pengajaran sebagai pengaturan lingkungan, penyusunan ruang kelas, di mana para pelajar dapat berinteraksi dan belajar memahami cara mereka belajar. Terkait dengan efektivitas pengajaran, dalam mencapai pembelajaran aktif, salah satu aspek yang penting adalah metode yang diterapkan oleh guru dalam menciptakan suasana aktif. Proses pembelajaran yang mendominasi pembicaraan, sedangkan peserta didik harus duduk, mendengar, dan mencatat, sangat tidak dianjurkan. Pembelajaran diupayakan agar berpusat pada peserta didik.

Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakatnya secara lebih bebas. Jika sebelumnya pada Kurikulum 2013 pelajaran IPA diajarkan terpisah dengan IPS, maka kebijakan baru dalam Kurikulum Merdeka yang menyatukan IPA dan IPS menjadi IPAS tentu saja memberikan tantangan tersendiri bagi para guru dan siswa. Menurut Darmayanti dkk., aspek penting dan mendasar yang harus diperhatikan dan dipahami oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran IPS di SD adalah keterlibatan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran guna meningkatkan dan mengembangkan kemampuan keterampilan berpikirnya (Farhan dkk., 2025). Namun menurut Kurnia, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS sering masih didominasi oleh guru dengan pendekatan konvensional, seperti ceramah, yang terlalu terpaku pada buku sumber. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang memahami materi, dan kurang termotivasi dalam proses belajar (Farhan dkk., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal 03 November 2025, di SD Muhammadiyah Aimas, teridentifikasi adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Beberapa guru masih cenderung mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan metode yang kurang bervariasi akan menyebabkan siswa menjadi bosan, mengantuk, kurang termotivasi yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Di samping itu, metode ceramah lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada guru, kondisi yang sangat kontras dengan idealitas pembelajaran saat ini (Zidni, 2019). Kondisi ini berdampak langsung pada

rendahnya hasil belajar siswa (pemahaman konsep) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Muhammadiyah Aimas (ADG, 2025), mengatakan bahwa selama proses pembelajaran masih mendominasi metode ceramah dan kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dan materi yang digunakan hanya bersumber dari buku teks tanpa menambahkan sumber lain. Berdasarkan keterangan beliau, media pembelajaran sebenarnya telah diterapkan di kelas, yaitu berupa papan cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, inovasi atau pemanfaatan media pembelajaran serupa belum pernah diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Beliau juga menambahkan bahwa ada beberapa siswa yang hasil belajarnya masih tergolong rendah. Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS 75, dan siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) terdapat sekitar 30%, hal ini dipengaruhi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, yang menyebabkan siswa menjadi pasif.

Agar pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan siswa. Menurut Arsyad (Supartini, 2016), pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan minat yang baru, membangkitkan motivasi/rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran memiliki dampak besar terhadap pemahaman siswa, sebab semakin kreatif seorang guru

dalam menyampaikan materi, semakin mudah siswa menangkap pelajaran serta mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam belajar. Apabila guru semakin inovatif dalam pengajaran, maka siswa tidak akan merasa kejenuhan saat mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya sarana pembelajaran konkret yang efektif, salah satunya melalui pemanfaatan media visual manual.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Cardboard TV adalah salah satu bentuk inovasi sarana pembelajaran konkret yang terbuat dari bahan karton dan dirancang menyerupai televisi. Media ini memiliki kelebihan di antaranya sangat mudah untuk dibuat, hemat, ramah lingkungan, serta tidak bergantung pada alat digital seperti proyektor. Pemanfaatan media dari barang bekas seperti kardus dapat meningkatkan kreativitas siswa serta membentuk sikap peduli terhadap lingkungan. Selain itu, media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif (Febri dkk., 2025).

Penelitian ini didasarkan pada adanya perbedaan signifikan antara idealitas Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan realitas di SD Muhammadiyah Aimas, di mana pembelajaran IPAS masih lebih didominasi metode ceramah dan ketergantungan penuh pada buku teks. Keadaan ini perlu diteliti karena telah berpengaruh langsung pada rendahnya motivasi, munculnya rasa bosan, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, di mana terdapat sekitar 30% siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Karena siswa sekolah dasar berada di tahap perkembangan operasional konkret, pemanfaatan media Cardboard TV menjadi solusi inovatif yang sangat penting; media ini tidak hanya menyediakan

visualisasi materi yang interaktif dan ekonomis tanpa bergantung pada perangkat digital, tetapi juga dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan kreatif. Media konkret menjadi salah satu solusi untuk mengatasi abstraknya materi. Media ini tidak hanya merangsang indera siswa tetapi juga dapat meningkatkan motivasi, daya imajinasi, dan kreativitas (Daryanes dkk., 2023). Tanpa intervensi menggunakan media pembelajaran yang sesuai, dikhawatirkan pemahaman konsep IPAS akan terus berlanjut dan potensi pengembangan minat bakat siswa dalam kerangka Kurikulum Merdeka tidak akan tercapai dengan optimal.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kendala yang ditemui dalam pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah Aimas dengan menerapkan media pembelajaran Cardboard TV. Penggunaan media pembelajaran Cardboard TV diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas siswa, merangsang minat belajar, dan mengembangkan keterampilan kritis mereka. Dengan demikian, transformasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan. Oleh karena itu perlu penelitian tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Cardboard TV terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas” Tahun 2025/2026.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah, yaitu: Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran

Cardboard TV terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Cardboard TV terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, penulis mengharapkan tulisan ini dapat bermanfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan yang konstruktif dalam memperbaiki mutu pembelajaran dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga bermanfaat secara praktis bagi peneliti, peneliti selanjutnya yang relevan, dosen, dan guru. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran non-digital yang inovatif, serta memberikan pengalaman langsung

dalam membuktikan dampak penggunaan Cardboard TV terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

b) Dosen

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berupa informasi empiris mengenai penggunaan media pembelajaran yang berasal dari barang bekas dalam pendidikan dasar, sehingga dapat digunakan sebagai bahan tambahan untuk pengayaan materi perkuliahan terkait strategi pengajaran yang inovatif dan praktis.

c) Penelitian Selanjutnya yang Relevan

Hasil kajian ini dapat digunakan sebagai referensi literatur yang relevan bagi peneliti yang berniat mengembangkan inovasi media visual yang serupa, serta berfungsi sebagai data pembandingan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan variabel atau cakupan sampel yang lebih luas di tingkat sekolah dasar.

d) Guru

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan bagi guru kelas IV dalam memahami secara lebih mendalam tentang pemanfaatan media pembelajaran Cardboard TV untuk siswa kelas IV. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa di kelas.

E. Definisi Oprasional Variabel

Variabel penelitian merujuk pada sifat atau nilai yang dimiliki oleh objek atau kegiatan yang mengalami perubahan dan dapat ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian kuantitatif dibagi menjadi dua macam, yaitu:

1. Media Pembelajaran *Cardboard Tv*

Cardboard TV merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran konkret yang terbuat dari bahan karton dan dirancang menyerupai televisi. Media ini memiliki beberapa kelebihan, di antaranya mudah dibuat, hemat biaya, ramah lingkungan, serta tidak bergantung pada perangkat digital seperti proyektor.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran yang dialami oleh individu. Hasil belajar dapat terlihat melalui adanya perubahan pada aspek kognitif, sikap, dan keterampilan peserta didik. Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan ke arah yang positif sebagai hasil dari proses belajar yang telah dilakukan.

3. Mata Pelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam, seperti makhluk hidup, lingkungan, dan energi, dengan ilmu pengetahuan sosial yang mencakup interaksi manusia, budaya, dan ekonomi. Dalam penelitian ini, mata pelajaran IPAS merujuk pada program pembelajaran yang

mengintegrasikan muatan sains dan sosial bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar berdasarkan Kurikulum Merdeka. Fokus penelitian dibatasi pada materi ‘Peraturan dan Tanggung Jawab di Rumah, Sekolah, dan Lingkungan Masyarakat’ yang diajarkan menggunakan media pembelajaran visual Cardboard TV. Pembatasan ruang lingkup ini bertujuan agar pengukuran hasil belajar kognitif peserta didik dapat terfokus pada penguasaan materi IPAS yang telah diberikan perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran Cardboard TV.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar melibatkan komunikasi dua arah, di mana guru bertindak sebagai penyampai materi dan siswa berfungsi sebagai penerima. Agar komunikasi ini berjalan secara efektif, dibutuhkan kelancaran dari kedua belah pihak. Guru harus menyampaikan informasi dengan jelas, dan siswa harus mampu menyerap informasi tersebut dengan baik. Oleh karena itu, media atau alat komunikasi sangat diperlukan untuk menciptakan interaksi yang optimal dan mencapai komunikasi yang efektif.

Secara etimologis, kata “media” berasal dari bahasa Latin yang memiliki makna harfiah sebagai perantara atau pengantar. Menurut Naz dan Akbar (Hasan dkk., 2021), dalam konteks pendidikan, media didefinisikan sebagai alat yang berfungsi sebagai penyalur informasi dari pendidik kepada peserta didik guna mewujudkan efektivitas pembelajaran. Heinich dkk. mengemukakan bahwa media merupakan sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi (Hamzah dkk., 2022).

Media merupakan alat komunikasi yang dapat berupa visual maupun audiovisual untuk menyampaikan pesan atau informasi lainnya (Elsa dkk., 2023). Menurut Latuheru (Rohima, 2023), media adalah bahan, alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar

dengan tujuan agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan bermanfaat. Media pembelajaran juga diartikan sebagai sarana komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar dari guru kepada siswa sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran (Kustiawan, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai sarana komunikasi, baik visual maupun audiovisual, yang menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik guna meningkatkan efektivitas proses belajar. Media juga dapat dimaknai sebagai kombinasi bahan, alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi belajar peserta didik sehingga tercipta interaksi pembelajaran yang terstruktur dan terarah. Dengan demikian, tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan interaksi yang efektif, menarik, dan kolaboratif antara guru dan siswa guna mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Peran Media Pembelajaran

Setiap individu membutuhkan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan minatnya. Dalam proses peningkatan kemampuan tersebut, individu memerlukan bantuan orang lain sebagai pendidik atau fasilitator pembelajaran. Selain itu, peran media juga sangat

penting dalam mendukung proses pendidikan peserta didik. Peran pembelajaran adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi peserta didik agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang tersedia. Sumber belajar tersebut tidak hanya berasal dari manusia, tetapi juga dari berbagai sumber belajar lainnya (Junaidi, 2019).

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kemampuan belajar, diperlukan adanya sumber belajar yang memadai. Dengan adanya sumber belajar, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Menurut AECT (Association for Educational Communications and Technology) dalam (Sasmita, 2020), sumber belajar adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

3. Penggunaan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam proses belajar bukan dimaksudkan untuk menggantikan metode pengajaran guru, melainkan untuk melengkapi dan mendukung guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat tercipta interaksi yang lebih aktif, baik antarpeserta didik maupun antara peserta didik dan guru.

Pada dasarnya, tidak terdapat aturan baku mengenai waktu penggunaan suatu media pembelajaran. Namun, guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, efektif, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Secara umum, tujuan

pemanfaatan media pembelajaran adalah mendukung penyampaian informasi berupa materi pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga materi tersebut lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi juga dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu

- a) Menimbulkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.
- b) Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan nyata.
- c) Memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- d) Memudahkan peserta didik dalam memperoleh dan menggali informasi yang dibutuhkan (Mahmuda, 2018).

4. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai dalam (Jauhari, 2018) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa, yang pada akhirnya memungkinkan siswa menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berupa komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Dengan

demikian, siswa tidak mudah merasa bosan dan guru tidak cepat kehabisan tenaga, terutama apabila mengajar dalam beberapa jam pelajaran.

- d) Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, mempraktikkan, dan mempresentasikan hasil pembelajaran.

5. Media Pembelajaran Cardboard TV

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif. Menurut Sudjana dan Rivai (2011), media pembelajaran berperan dalam memperjelas informasi, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan pemahaman konsep. Media visual, seperti Cardboard TV, memanfaatkan elemen gambar, teks, dan grafik untuk menyampaikan materi secara jelas dan menarik

Media Cardboard TV merupakan inovasi media pembelajaran yang dirancang menyerupai televisi, tetapi memuat materi pembelajaran yang disusun secara menarik dan edukatif. Meskipun hanya meniru bentuk fisik televisi, tujuan utama media ini bukan untuk menampilkan tayangan televisi, melainkan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa melalui cara yang lebih interaktif dan visual. Menurut Arsyad (2018), media visual statis dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui representasi grafis yang jelas, seperti diagram ekosistem atau siklus air, yang relevan dalam pembelajaran IPAS. Keberadaan media pembelajaran visual dalam proses belajar memiliki peran yang sangat penting karena dapat

membantu siswa memahami materi yang sulit dipahami melalui penjelasan verbal semata serta berfungsi sebagai penunjang kegiatan belajar.

Keunggulan media Cardboard TV terletak pada bentuknya yang unik dan mampu menarik minat siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Dengan tampilan yang menyerupai televisi, siswa menjadi lebih tertarik dan antusias selama proses pembelajaran sehingga materi dapat dipahami dengan lebih baik. Selain itu, Cardboard TV membantu guru menyampaikan materi secara lebih terstruktur karena isi pembelajaran telah diorganisasikan dengan baik di dalam media tersebut.

Adapun kelebihan penggunaan media pembelajaran Cardboard TV adalah sebagai berikut:

- a) Dapat digunakan berulang kali dan materi dapat diganti.
- b) Mudah dibuat dan tidak bergantung pada listrik.
- c) Ramah lingkungan karena menggunakan kardus bekas.
- d) Fleksibilitas penggunaan di luar kelas, karna tidak bergantung pada arus listrik ataupun proyektor digital, media ini sangat praktis dan ringan untuk dibawa serta digunakan dalam proses pembelajaran di luar kelas.
- e) Meningkatkan fokus dan minat siswa dalam belajar (Febri dkk., 2025).

Di samping kelebihan yang dimiliki, media pembelajaran Cardboard Tv juga memiliki beberapa kekurangan, di antaranya:

- a) Keterbatasan konten, tidak dapat menampilkan animasi, suara, atau, video interaktif sehingga hanya mengandalkan visual statis.

- b) Membutuhkan kreativitas guru ,Guru harus cukup kreatif untuk membuat dan mengembangkan konten agar media ini tetap efektif dan tidak monoton.
- c) Daya tahan material terbatas, karna didominasi oleh bahan karton media ini rentan mengalami kerusakan fisik jika terkena air.
- d) Keterbatasan jangkauan visul (ukuran layar), dimensi kotak kardus yang terbatas membuat ukuran tulisan dan detail gambar di dalam gulungan tidak terlalu besar. Hal ini berisiko menyulitkan siswa yang duduk di baris paling belakang untuk menangkap informasi secara jelas (Maulida 2026).

Penggunaan media Cardboard Tv sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan cara yang menarik. Langkah pertama dalam proses ini adalah persiapan, di mana media Cardboard Tv yang terbuat dari kardus bekas dan berisi materi visual dipersiapkan untuk diputar secara manual. Selanjutnya, penting untuk memastikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan nyaman agar mereka dapat fokus dan memperhatikan dengan baik selama proses pembelajaran. Sebelum memulai sesi mengajar, tujuan pembelajaran dan teknis cara penggunaan Cardboard Tv harus diinformasikan kepada siswa untuk memberikan gambaran jelas tentang apa yang diharapkan. Setelah sesi mengajar selesai, interaksi dengan siswa perlu dilakukan, misalnya dengan mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah mereka perhatikan untuk memastikan pemahaman dan memperdalam diskusi mengenai materi yang telah dipelajari (Silvia, 2024).

Media ini memiliki berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat utamanya adalah kemampuannya untuk menyajikan pengalaman belajar yang realistis, dengan menghadirkan inovasi pembelajaran visual (Rohma 2026). Media ini sangat pas digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses belajar di kelas, baik untuk penjeasan konsep baru, penguatan materi, maupun evaluasi pemahaman siswa. Di samping itu, pemanfaatan media *Cardboard TV* juga bisa mendorong terwujudnya pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif, dan menyenangkan.

6. Pengertian Hasil Belajar

Dalam konteks pendidikan, istilah belajar tidak dapat dipisahkan dari keterlibatan aktif berbagai pihak, terutama guru dan siswa. Pengajaran merupakan upaya yang dilakukan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta mengembangkan sikap dan nilai-nilai positif. Proses ini dilaksanakan oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran sehingga memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang sistematis. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dievaluasi berdasarkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Hendra (2017), hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri siswa setelah mengikuti proses pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup perubahan pada aspek tingkah laku, sikap, dan keterampilan siswa. Semakin baik proses belajar yang dilakukan siswa, semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh (Kusumaningrum & Sukartono, 2022). Menurut Hartati, hasil belajar merupakan hasil akhir dari suatu proses belajar yang dialami oleh individu.

Hasil belajar dapat terlihat melalui perubahan pada aspek kognitif, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan ke arah yang positif sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilalui (Maharani Arumsari, 2023).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan yang diperoleh peserta didik, tetapi juga melibatkan perubahan pada berbagai aspek, seperti pola pikir, sikap, dan keterampilan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berhasil tidak hanya diukur dari kemampuan akademik, tetapi juga dari perkembangan peserta didik secara menyeluruh dalam berbagai aspek kehidupan.

7. Faktor-faktor Hasil Belajar

Menurunnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa atau lingkungan di sekitarnya.

Menurut Slameto dalam (Nabillah, 2020), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu:

a) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa.

Faktor-faktor yang termasuk dalam kategori ini meliputi:

1) Faktor Kesehatan

Kesehatan merupakan keadaan tubuh yang terbebas dari penyakit dan berada dalam kondisi yang baik. Kondisi kesehatan seseorang berpengaruh terhadap proses belajarnya. Siswa yang

mengalami gangguan kesehatan cenderung lebih cepat lelah, kurang bersemangat, dan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal.

2) Minat

Minat merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan menyukai suatu kegiatan. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar. Apabila materi yang dipelajari sesuai dengan minat siswa, maka siswa akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat.

3) Bakat

Bakat adalah kemampuan dasar yang dimiliki seseorang untuk mempelajari suatu bidang tertentu. Kemampuan tersebut akan berkembang menjadi kecakapan yang nyata melalui proses belajar dan latihan. Apabila materi yang dipelajari sesuai dengan bakat siswa, maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

4) Motivasi

Motivasi memiliki hubungan yang erat dengan tujuan yang ingin dicapai. Motivasi berfungsi sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin besar pula usaha yang dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor yang termasuk dalam kategori ini meliputi:

a) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama bagi siswa. Faktor keluarga yang dapat memengaruhi hasil belajar antara lain cara orang tua mendidik, hubungan antaranggota keluarga, suasana rumah tangga, serta kondisi ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang memengaruhi hasil belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan antarsiswa, disiplin sekolah, jadwal pelajaran, standar pembelajaran, kondisi gedung sekolah, metode belajar, serta pemberian tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena siswa merupakan bagian dari lingkungan sosial. Faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh teman sebaya, serta kondisi kehidupan masyarakat di lingkungan tempat tinggal siswa.

8. Ranah Hasil Belajar

Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila dapat mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan pengembangan sikap. Bloom dalam (Ulfah dkk., 2021) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

1) Kognitif

Kognitif adalah segala kegiatan seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam memahami sebuah peristiwa kemudian menjadi paham karenanya. Kognitif juga dapat diartikan sebagai semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sebagai akibatnya individu tersebut mampu menerima pengetahuan setelahnya. Oleh karena itu kognitif tidak bisa dipisahkan dengan kecerdasan seseorang.

2) Afektif

Afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, serta nilai yang terdapat pada diri individu. Afektif juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang yang berkaitan erat dengan berbagai emosi atau perasaan di dalam dirinya. Misalnya, penghargaan, perasaan, minat, semangat, nilai, sikap terhadap suatu kondisi, dan lain sebagainya.

3) Psikomotor

Psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu (Putra, 2024). Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila

peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rohma dkk., (2026) dengan judul Implementasi Kegiatan Mendongeng dengan Media TV Kardus dalam Menstimulasi Bahasa Lisan Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengkaji secara mendalam implementasi kegiatan mendongeng menggunakan media TV Kardus dalam menstimulasi bahasa lisan anak usia dini. Penelitian dilakukan di RA Muslimat NU 190 Al Mukhlashin, yang berlokasi di Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Subjek penelitian terdiri dari 2 orang guru kelas dan 15 peserta didik kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan secara triangulasi melalui observasi partisipatif dengan fokus pada aspek keberanian berbicara, kemampuan merespons pertanyaan, kelancaran ucapan, dan partisipasi verbal, wawancara mendalam terhadap guru untuk menggali persepsi terhadap media, perubahan perilaku bahasa anak, dan efektivitas pembelajaran, serta studi dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif interaktif melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media TV kardus yang dibuat dari bahan daur ulang dengan gambar wayang bernuansa Islami berhasil diterapkan secara terstruktur melalui tahap persiapan, pelaksanaan (apersepsi, inti, penutup), dan evaluasi. Implementasi ini meningkatkan partisipasi verbal, keberanian berbicara, panjang respons, serta kemampuan

bercerita ulang anak. Media berfungsi sebagai scaffolding dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dan menyediakan pembelajaran multisensori yang mengintegrasikan aspek visual, auditif, dan kinestetik. Faktor pendukung utama adalah kreativitas guru dan antusiasme anak, sedangkan faktor penghambat meliputi lingkungan dan karakteristik individu. Disimpulkan bahwa TV kardus merupakan media inovatif yang efektif, terjangkau, dan kontekstual untuk pengembangan bahasa lisan anak usia dini, serta merekomendasikan pelatihan guru dalam pendekatan interaktif dan pengembangan bahan ajar berbasis lokal.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk., (2023) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Cardboard Box Dalam Mengevaluasi Pemahaman Nahwu Siswa MTs Ittihadul Ummah. Dalam penelitian ini pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, dimana penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas media Cardboard Box dalam mengevaluasi pemahaman siswa MTs Ittihadul Ummah. Hasil penelitian kami mengenai efektifitas media pembelajaran cardboard box pada siswa MTs Ittihadul Ummah kelas 8 yang berjumlah 8 orang siswa yang terdiri dari 4 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki adalah kurang memuaskan banyak dari siswa yang tidak memahami materi qowaid yang disampaikan, serta definisi materi yang tercantum di media pembelajaran cardboard box tidak berfungsi secara maksimal. Satu dari empat siswa perempuan memiliki kemampuan yang baik dalam memahami pelajaran dan menggunakan media. Sedangkan seluruh siswa laki-laki aktif

dalam pembelajaran. Satu siswa laki-laki memiliki kemampuan yang baik dan lainnya cukup baik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Permatasari dkk., (2024) dengan judul Kemampuan Menyimak Siswa Melalui Media Pembelajaran TV Putar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan fokus pada pengumpulan data melalui observasi kelas. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 3 yang menggunakan TV putar sebagai media pembelajaran dan guru yang terlibat dalam penerapannya. Data akan dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, dengan penekanan pada penggunaan TV putar dalam kegiatan menyimak. Observasi akan meliputi interaksi siswa dengan media, dinamika kelas, serta cara materi ajar disampaikan melalui TV putar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TV putar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyimak. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan realistis, meskipun terdapat kendala. Penelitian ini menyarankan penggunaan TV putar dan interaksi aktif setelah menyimak sebagai strategi efektif dalam pembelajaran bahasa.

Berdasarkan kajian terhadap ketiga penelitian di atas, ditemukan bahwa penelitian ini memiliki persamaan dengan ketiga penelitian tersebut sama-sama mengangkat penggunaan media pembelajaran berbasis kotak kardus yang kreatif dan murah untuk membantu proses belajar mengajar di kelas. Semua penelitian ini memiliki tujuan yang searah, yaitu ingin meningkatkan kualitas pembelajaran, baik itu dari sisi hasil belajar siswa, kemampuan berbahasa, maupun pemahaman materi yang sulit. Selain itu, kesamaan lainnya adalah subjek penelitian yang

digunakan berfokus pada anak-anak di usia sekolah, mulai dari tingkat PAUD hingga sekolah dasar dan menengah.

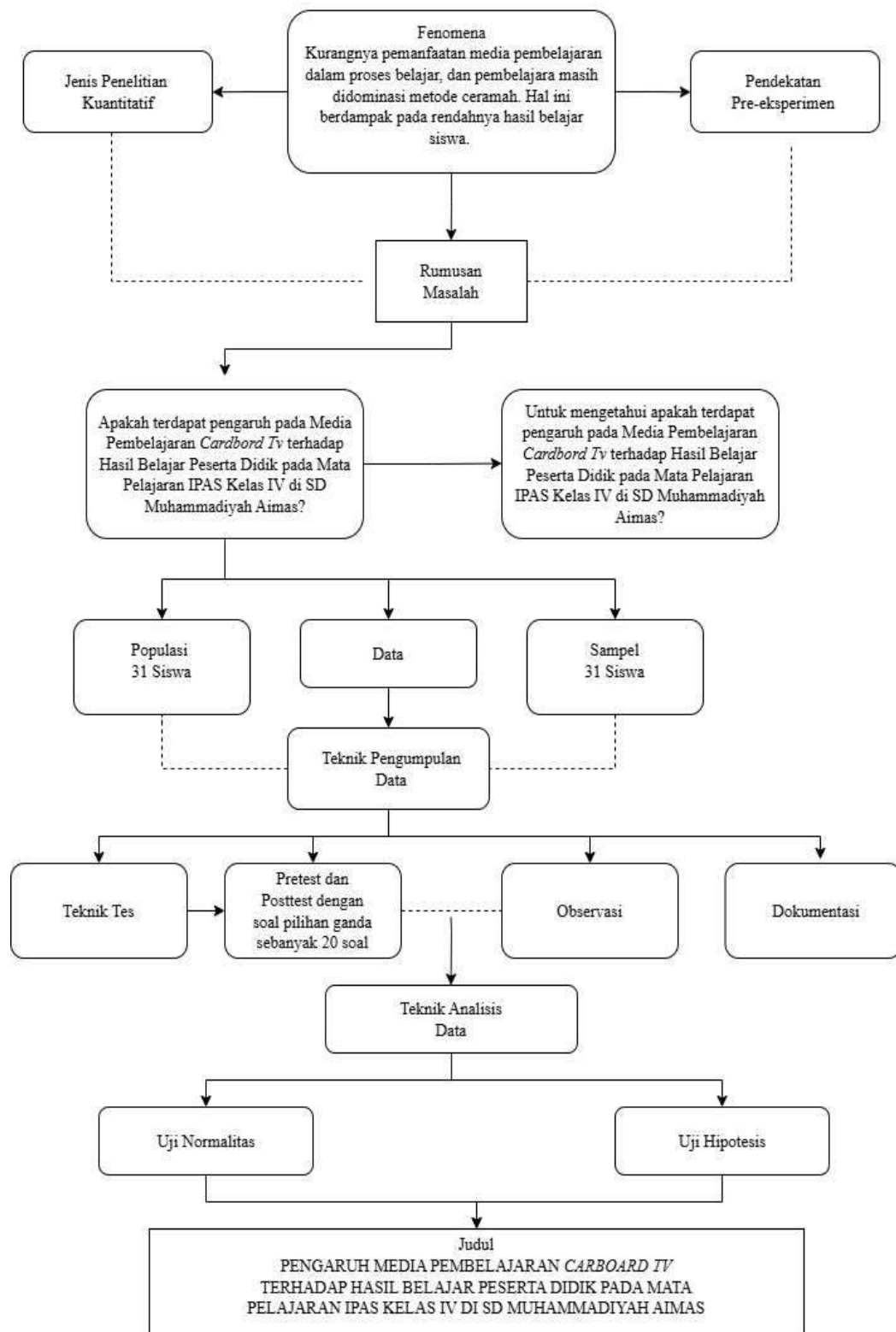
Namun, terdapat juga perbedaan pada penelitian ini. Perbedaan utama terletak pada mata pelajaran dan sasaran yang diteliti; penelitian pertama fokus pada stimulasi bahasa anak PAUD, penelitian kedua pada kemampuan menyimak siswa SD, dan penelitian ketiga pada pemahaman tata bahasa Arab (Nahwu) di MTs. Sementara itu, perbedaan dari penelitian ini adalah penerapan media Cardboard TV khusus pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD dengan menggunakan kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum Merdeka. Di saat artikel lain lebih banyak menggunakan metode kualitatif atau evaluasi sederhana, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengukur secara pasti seberapa besar “pengaruh” (kuantitatif) penggunaan media ini terhadap hasil belajar nyata siswa di sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari interaksi antara makhluk hidup dan objek mati di alam semesta, sekaligus menganalisis kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (KBBI, 2016). Meskipun demikian, guru menghadapi tantangan dalam mencapai keberhasilan belajar siswa karena model pembelajaran konvensional seringkali dinilai kurang efektif dalam meningkatkan prestasi.

Oleh karena itu, pemanfaatan media Cardboard TV yang dimana media pendidikan berbasis televisi yang menampilkan pembelajaran secara visual. Cardboard TV menampilkan materi pembelajaran secara visual yang menarik,

informatif, dan telah disesuaikan dengan kurikulum untuk mendukung pemahaman konsep secara menyeluruh melalui pendekatan kontekstual. Dengan desain yang mudah dimengerti, media ini dapat menarik minat siswa, memungkinkan mereka belajar secara mandiri maupun kolaboratif, serta memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan mendalam. Secara keseluruhan, implementasi Cardboard TV dalam pembelajaran IPAS memiliki peluang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di ranah kognitif, karena membantu memperkuat ingatan dan pemahaman konsep melalui tayangan visual yang mudah diakses.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti memiliki jawaban sementara sebagai berikut. Penggunaan Media Pembelajaran Cardboard TV untuk mengevaluasi pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas. Dengan demikian, peneliti mengemukakan hipotesis berikut ini: Terdapat pengaruh dari penggunaan Media Pembelajaran Cardboard TV terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD Muhammadiyah Aimas.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan rincian pre-eksperimen. Eksperimen adalah metode praktis untuk mempelajari sesuatu dengan mengubah-ubah kondisi dan mengamati dampaknya terhadap hal-hal lainnya. Penelitian eksperimental memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh X terhadap Y.

Metode kuantitatif adalah sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar (Ali dkk., 2022).

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 22–23 April 2026

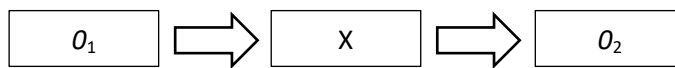
2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Aimas yang bertempat di Aimas Unit 2 Kabupaten Sorong.

C. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini menggunakan “One-Group Pretest-Posttest Design.” Untuk mengetahui pengaruh penerapan Media Pembelajaran Cardboard TV terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas.

Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok (Pretest dan Posttest) tanpa menggunakan kelompok kontrol dan kelompok pembanding. Untuk menganalisis data yang akurat maka dalam penelitian ini menggunakan pengukuran variabel sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Desain One Group Pretest Posttest Design [^] igiyono (2013)

Keterangan:

Pre est (O_1) : Tes awal sebelum perlakuan

Treatment (X) : Perlakuan Menggunakan Media Pembelajaran Cardboard

Tv

Posttest (O_2) : Tes akhir setelah perlakuan

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan suatu area generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan selanjutnya diambil kesimpulan. Populasi pada penelitian ini O_1 X O_2 mencakup semua siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas untuk tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 31 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas yang berjumlah 31 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh (total sampling).

Arikunto (2012:104), apabila jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan. Karena populasi penelitian ini hanya berjumlah 34 orang (satu kelas), maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Penggunaan sampling jenuh ini dimaksudkan agar data yang diperoleh lebih representatif dan menghindari kesalahan sampling.

E. Teknik pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode tes dan non-tes sebagai berikut:

1. Teknik Tes

Teknik tes diberikan sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Pretest, yaitu tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dan bertujuan untuk mengetahui sampai dimana penguasaan peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. Pretest bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai materi Peraturan dan Tanggung Jawab di Rumah, Sekolah, dan Lingkungan Masyarakat. Posttest yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir program satuan pengajaran dan bertujuan untuk mengetahui sampai mana pencapaian peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Sedangkan posttest diberikan untuk mengetahui pengaruh pemberian perlakuan.

2. Observasi

Observasi artinya melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi

digunakan untuk mengevaluasi dan merekam elemen afektif siswa seperti sikap, minat, dan partisipasi saat proses pembelajaran berlangsung di kelas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa arsip, catatan, atau hasil pekerjaan siswa yang relevan dengan proses penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur penelitian. Dalam penelitian ini digunakan instrumen tes hasil belajar dan lembar observasi proses belajar.

1. Tes Hasil Belajar

Instrumen tes yang digunakan adalah tes objektif pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal dengan empat opsi jawaban. Tes ini dimanfaatkan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Cardboard TV dalam materi “Peraturan dan Tanggung Jawab di Rumah, Sekolah, dan Lingkungan Masyarakat”. Tes ini disusun berdasarkan indikator yang hendak dicapai. Tes yang digunakan berupa tes objektif, pertanyaan yang diajukan mulai dari C1 (mengingat) mengidentifikasi definisi peraturan dan tanggung jawab, C2 (memahami) menjelaskan tujuan peraturan dan contoh-contohnya, C3 (menerapkan) menentukan tindakan tepat sesuai situasi di berbagai lingkungan, hingga C4 (menganalisis) membedakan antara konsep peraturan dan tanggung jawab.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Hasil Belajar

No	Level Kognitif	Indikator Soal	Jumlah Soal
1.	C1 (Mengingat)	Mengidentifikasi definisi peraturan dan tanggung jawab.	5
2.	C2 (Memahami)	Menjelaskan tujuan peraturan dan contoh-contohnya.	5
3.	C3 (Menerapkan)	Menentukan tindakan tepat sesuai situasi di berbagai lingkungan.	5
4.	C4 (Menganalisis)	Membedakan antara konsep peraturan dan tanggung jawab.	5

2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi adalah instrumen non tes yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Tujuannya adalah untuk memahami seberapa jauh penggunaan media pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, lembar observasi siswa mencakup poin-poin aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran.

G. Validitas dan Realibilitas

1. Uji Validitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, seluruh perangkat penelitian wajib melalui proses validasi untuk menjamin kualitas dan ketepatan alat ukur. Proses ini dilakukan melalui *professional*

judgement yang melibatkan ahli di bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dari Unimuda Sorong. Validasi ini mencakup penelaahan terhadap tiga instrumen utama, yaitu lembar instrumen tes, media pembelajaran, dan lembar observasi siswa, dengan rincian hasil penilaian sebagai berikut:

1. Lembar Instrumen Penelitian (*Pretest* dan *Posttest*)

Sebelum digunakan, instrumen penelitian yang terdiri dari 20 butir soal *pretest* dan *posttest* ini terlebih dahulu melalui proses validasi melalui *professional judgement* oleh ahli di bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dari Unimuda Sorong. Berdasarkan hasil penilaian validator, diperoleh data bahwa sebagian besar butir soal berada pada kategori “Sangat Baik” (skor 5) dan “Baik” (skor 4). Aspek kejelasan petunjuk soal, kesesuaian butir soal dengan indikator pencapaian kompetensi pada Kurikulum Merdeka, serta penggunaan tata bahasa yang komunikatif dinilai telah memenuhi standar kelayakan instrumen tes.

2. Media Pembelajaran

Proses validasi untuk komponen media pembelajaran juga dilakukan melibatkan tim ahli dari Unimuda Sorong guna menelaah kelayakan materi, desain visual, serta kesesuaian penggunaannya dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Hasil lembar penilaian dari validator menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan respons yang sangat positif, dengan mayoritas indikator penilaian berada pada kategori “Sangat Baik” (skor 5) dan “Baik” (skor 4). Komponen kemudahan operasional media secara manual, daya tarik visual, serta keselarasan ilustrasi dengan materi esensial dinyatakan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam intervensi kelas.

3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi yang dirancang untuk merekam aktivitas dan perilaku siswa selama proses pembelajaran turut divalidasi oleh *professional judgement* dari Unimuda Sorong. Berdasarkan data penilaian pada lembar validasi, seluruh butir pengamatan berada pada kategori “Sangat Baik” (skor 5) dan “Baik” (skor 4). Kejelasan indikator perilaku yang diamati, kemudahan pengisian bagi observer, serta ketepatan instrumen dalam mengukur keterlibatan aktif siswa dinilai telah memenuhi standar baku kelayakan instrumen observasi penelitian.

Berdasarkan hasil validasi *professional judgement* oleh ahli IPA dari Unimuda Sorong, dapat disimpulkan bahwa ketiga instrumen penelitian dinyatakan sangat layak dan valid untuk digunakan dalam pengumpulan data kelas IV. Hasil penilaian secara konsisten menunjukkan kualitas yang tinggi, di mana 20 butir soal *pretest-posttest*, komponen media pembelajaran, serta lembar observasi aktivitas siswa secara keseluruhan didominasi oleh skor 5 (Sangat Baik) dan skor 4 (Baik). Pencapaian ini membuktikan bahwa seluruh perangkat telah memenuhi standar baku kelayakan, baik dari segi kesesuaian materi Kurikulum Merdeka, kemudahan operasional media manual, daya tarik visual, hingga ketepatan indikator pengamatan perilaku aktif siswa di lapangan.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama

meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Kriteria suatu data dikatakan reliabel bila nilai Cronbach's alpha (α) > 0,6 (Amanda dkk., 2019).

Dalam penelitian ini, perhitungan reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan bantuan aplikasi statistik SPSS dengan langkah-langkah klik Analyze > Scale > Reliability Analysis. Pada kotak dialog Reliability Analysis, masukkan butir-butir pertanyaan ke dalam kotak Items, kemudian klik menu Statistics, beri tanda centang (✓) pada pilihan Scale if item deleted, lalu klik Continue dan OK (Priyatno, 2017).

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu pengujian yang dilakukan sebagai syarat sebelum melakukan analisis data. Uji normalitas dilaksanakan untuk memahami data yang baik dan layak untuk membuktikan data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilihat dari data hasil pretest dan posttest. Uji normalitas hasil data pretest dan posttest yang digunakan adalah Shapiro-Wilk. Dengan rumus sebagai berikut:

$$T3 = 1 D [\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i-1} - \bar{X})^2]$$

Keterangan:

D : Berdasarkan rumus di bawah

A_i : Koefisiensi test shapiro-wilk

X_{n-i-1} : Angka ke n-i-1 pada data

X_i : Angka ke I pada data

$$D = \sum (X_i - \bar{X})^2 / n$$

Keterangan:

X_i : Angka ke i pada data

$\bar{X}$: Rata-rata data

$$G = bn + cn + \ln(3 - dn - T3)$$

Keterangan:

G : Identik dengan nilai Z distribusi normal

T3 : Berdasarkan rumus di atas

Bn, cn, dn : Konversi statistik shapiro-wilk distribusi normal.

a) Jika nilai sig > 0,05, data tersebut berdistribusi normal.

b) Jika nilai sig < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji shapiro-wilk tidak dilakukan secara manual, namun menggunakan software statistik.

2. Uji Hipotesis

Analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Paired Sample t-Test. Menurut Buku Ajar Statistik Eureka (2024), uji ini merupakan analisis statistik parametrik yang melibatkan dua kali pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu.

Berikut adalah rumus Paired Sample t-Test:

$$t(\text{hit}) = \frac{\frac{D}{SD}}{\sqrt{n}} \quad (\text{Jurnal Susilo, 2018})$$

Keterangan :

t(hit) : Nilai t(hit)

D : Rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : Standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

N : Banyak sampel

- a) Jika nilai Signifikan $< 0,05$ Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika nilai nilai Signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis menggunakan uji paired sample t test tidak dilakukan secara manual, namun menggunakan software statistik.

Hipotesis statistik yang akan diuji pada penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Aimas sesudah menggunakan media pembelajaran Cardboard TV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

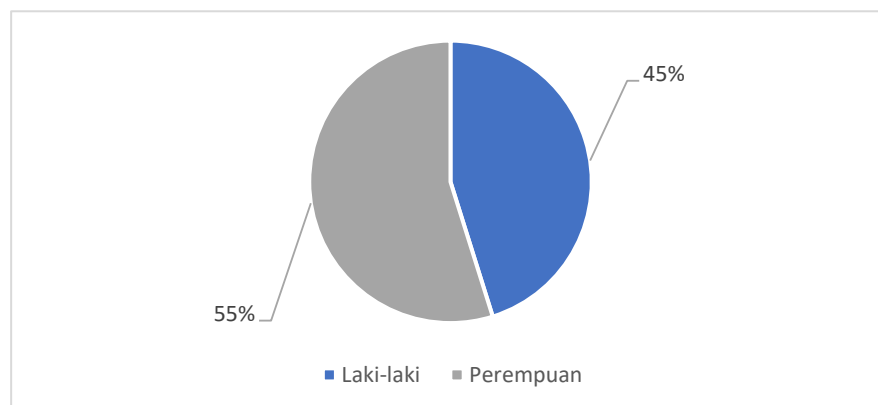
H_a : Terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Aimas sesudah menggunakan media pembelajaran Cardboard TV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong, yang dilaksanakan pada tanggal 20 s/d 25 April 2026. Subjek penelitian melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 31 orang sebagai populasi penelitian. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari media pembelajaran Cardboard TV terhadap hasil belajar peserta didik.



Gambar 4. 1Diagram jumlah siswa Kelas IV

Pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik untuk pengumpulan data yaitu, tes, observasi dan dokumentasi (lembar tes, observasi dan dokumentasi dapat dilihat di lampiran).

B. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji konsistensi instrumen pretest dan posttest yang digunakan dalam penelitian. Guna mengoptimalkan ketepatan perhitungan, peneliti menginstruksikan pengolahan data menggunakan bantuan

Software Statistics for Windows. Adapun ringkasan hasil temuan uji reliabilitas tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.709	.788	20

Sumber: Software Statistik for Windows

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap 20 item soal menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,709. Angka ini mengindikasikan bahwa instrumen dinyatakan reliabel dan memenuhi standar minimal koefisien $> 0,60$. Oleh karena itu, instrumen tes tersebut dinyatakan telah memenuhi syarat reliabel.

Menurut Ghazali (2021:61) reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan cara uji statistik Cronbach Alpha (α).

Tabel 4. 2Nilai Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,81 - 1,00	Sangat Reliabel
0,61 - 0,80	Tingkat Reliabilitas
0,41 - 0,60	Cukup Reliabel
0,21 - 0,40	Relatif Reliabel
0,00 - 0,20	Kurang Reliabel

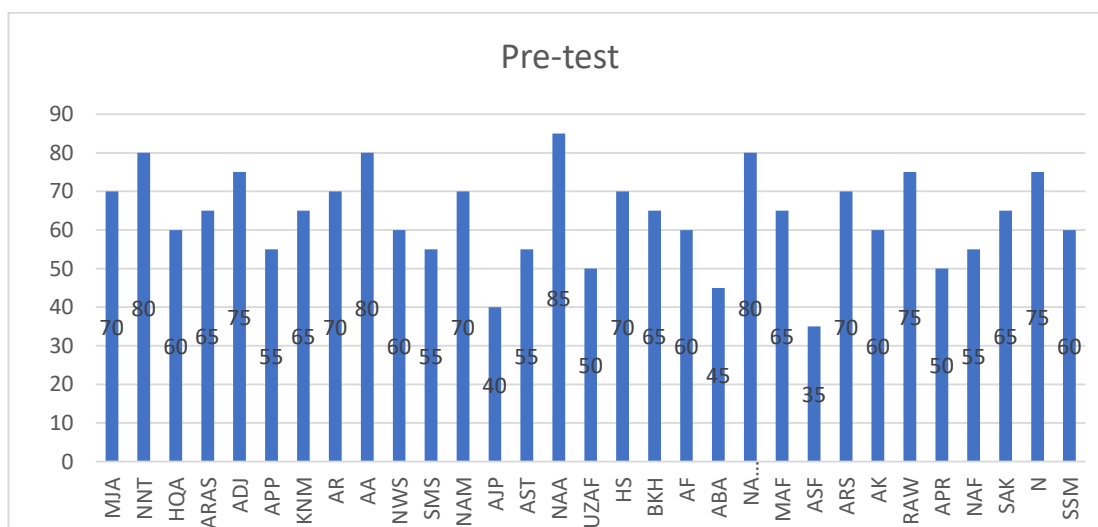
Sumber: Ghozali, 2021

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari 20 butir soal pretest dan posttest. Sebelum soal diberikan kepada siswa, instrumen tersebut terlebih dahulu melalui proses validasi melalui professional judgment. Proses ini melibatkan ahli di bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dari Unimuda Sorong guna menelaah kesesuaian instrumen yang telah disusun. Berdasarkan lembar penilaian validasi instrumen yang telah diisi oleh validator, diperoleh data bahwa sebagian besar butir instrumen dan petunjuk penilaian berada pada kategori “Sangat Baik” (skor 5) dan “Baik” (skor 4). Kejelasan petunjuk soal, kesesuaian butir soal dengan indikator pencapaian kompetensi pada Kurikulum Merdeka, serta penggunaan tata bahasa yang komunikatif dinilai telah memenuhi standar kelayakan instrumen tes. Berdasarkan hasil tinjauan, ahli menyatakan bahwa instrumen tersebut secara keseluruhan telah memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan untuk pengambilan data dengan melakukan perbaikan sesuai catatan revisi yang diberikan.

1. Data Nilai Awal (Pretest)

Data pretest merupakan gambaran kemampuan awal responden sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil pengukuran terhadap 31 responden, diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,39. Nilai terendah yang diperoleh responden adalah 35, sedangkan nilai tertinggi mencapai 85. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), karena nilai rata-rata tersebut berada di bawah 70.

Dilihat dari sebaran datanya, variabel pretest memiliki nilai standar deviasi sebesar 12,00. Angka standar deviasi yang relatif besar ini menunjukkan bahwa kemampuan awal responden sangat beragam. Jarak yang cukup lebar antara nilai minimum dan maksimum mengindikasikan adanya kesenjangan kompetensi yang signifikan di antara responden sebelum intervensi dilakukan. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan dalam pretest ini. Berikut adalah hasil belajar pada pretest.



Gambar 4. 2 Diagram Hasil Belajar Siswa (*Pretest*)

Berdasarkan Gambar 4.2 di atas, sebaran hasil belajar siswa pada tahap pretest menunjukkan kondisi kemampuan awal siswa kelas IV sebelum diberikan intervensi media pembelajaran Cardboard TV. Pada diagram tersebut, terlihat bahwa nilai siswa masih cenderung bervariasi dengan dominasi pada rentang nilai yang relatif rendah. Nilai yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada tahap pretest ini dicapai oleh 7 siswa, sementara nilai yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada tahap pretest ini sebanyak 24 siswa. Secara umum, data pretest ini mencerminkan bahwa hasil belajar kognitif mayoritas peserta didik masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan, sehingga diperlukan adanya inovasi media visual untuk menstimulasi pemahaman konsep mereka.

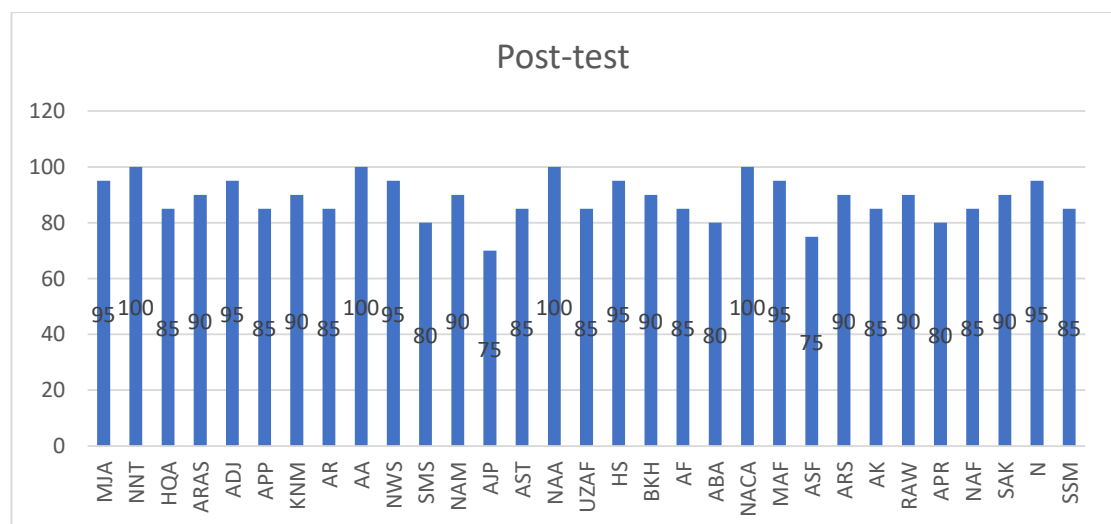
2. Data Nilai Akhir (*Posttest*)

Data posttest merupakan hasil pengukuran kemampuan responden setelah diberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu. Hasil analisis menunjukkan

peningkatan yang cukup, di mana nilai rata-rata responden naik menjadi 88,71. Nilai terendah pada tahap ini mengalami kenaikan signifikan menjadi 70, sementara nilai tertinggi mencapai skor maksimal yaitu 100.

Ciri khas yang menonjol pada data posttest adalah nilai standar deviasinya yang mengecil menjadi 7,41. Hal ini menandakan bahwa sebaran data pada posttest jauh lebih homogen dibandingkan saat pretest. Mengecilnya standar deviasi ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata secara keseluruhan, tetapi juga berhasil memperkecil kesenjangan kemampuan antar individu. Dengan kata lain, responden yang awalnya memiliki nilai sangat rendah mampu mengejar ketertinggalannya sehingga kemampuan kelompok menjadi lebih merata di level yang lebih tinggi.

Secara keseluruhan, hasil posttest ini menunjukkan keberhasilan dalam memengaruhi hasil belajar siswa secara umum, dengan nilai rata-rata yang meningkat dan siswa yang telah mencapai ketuntasan. Berikut adalah hasil belajar siswa pada posttest:



Gambar 4. 3 Diagram Hasil Belajar Siswa (*Posttest*)

Berdasarkan Gambar 4.3 di atas, terlihat sebaran hasil belajar siswa pada aspek posttest menunjukkan variasi nilai yang cukup positif. Nilai tertinggi sebesar 100 berhasil dicapai oleh beberapa siswa, di antaranya NNT, AA, NAA dan NACA. Sementara itu, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 75 oleh siswa berinisial AJP dan ASF. Secara keseluruhan, mayoritas siswa kelas IV telah menunjukkan pencapaian nilai yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

C. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah data sampel berasal dari distribusi normal. Salah satu metode yang umum digunakan adalah uji Shapiro-Wilk, yang cocok untuk sampel kecil hingga sedang. Kriteria yang digunakan dalam uji Shapiro-Wilk adalah nilai p (p -value), di mana jika nilai p lebih besar dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan (misalnya 0,05), maka data dianggap berdistribusi normal.

Dalam konteks ini, uji normalitas dilakukan pada hasil nilai pretest dan posttest siswa kelas IV untuk mengevaluasi apakah data kedua tes tersebut berdistribusi normal. Hasil uji menunjukkan bahwa jika p -value dari hasil Shapiro-Wilk untuk pretest dan posttest lebih besar dari 0,05, maka asumsi normalitas terpenuhi. Berikut adalah hasil uji normalitas dari nilai yang diperoleh berdasarkan pengolahan data hasil belajar siswa dengan metode Shapiro-Wilk:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.102	31	.200*	.973	31	.602
Posttest	.147	31	.086	.940	31	.083

Sumber for windows : Software Statistik

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi data dari tabel di atas, dapat diperoleh hasil uji normalitas. Diketahui nilai sig pretest sebesar 0,602. Taraf signifikansi $> 0,05$ maka nilai yang diperoleh $0,602 > 0,05$, sedangkan untuk nilai sig posttest adalah 0,083. Taraf signifikansi $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0,602 > 0,05$ dan nilai posttest $0,083 > 0,05$. Sehingga data layak digunakan untuk uji hipotesis.

D. Uji Hipotesis

Penelitian ini digunakan untuk membandingkan rata-rata (mean) dari dua nilai yaitu kelompok pretest dan posttest. Dengan demikian dapat diketahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara dua kelompok. Dalam penelitian ini uji t dilakukan untuk menghitung pretest dan posttest. Uji t tersebut dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh proses belajar mengajar yang dapat dilihat berdasarkan kondisi akhir subjek penelitian setelah diberi perlakuan.

Langkah-langkah yang dipakai pada tahap deskripsi data ini adalah membuat rangkuman distribusi data pretest dan posttest dari hasil statistik deskriptif program SPSS.

Tabel 4. 4 Ringkasan Statistik Deskriptif**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Posttes	88.71	31	7.413	1.331
Pretest	63.39	31	11.999	2.155

Sumber for windows: Software Statistik

Berdasarkan uji t diperlihatkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel antara pretest dan posttest. Dimana mean adalah nilai rata-rata dari pretest sebesar 63,39 dan untuk posttest sebesar 88,71. Artinya nilai rata-rata sebelum perlakuan lebih rendah dari nilai rata-rata sesudah perlakuan. Kemudian N adalah jumlah sampel yang dipakai yaitu berjumlah 31 siswa.

Tujuan uji t berpasangan (paired sample t-test) adalah untuk membandingkan dua rata-rata dari sampel yang sama, yang diukur pada dua waktu berbeda atau dalam dua kondisi yang berbeda, dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Cardboard TV terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Aimas.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a) Jika nilai Signifikan $< 0,05$ Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika nilai nilai Signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Aimas setelah menggunakan media pembelajaran Cardboard TV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ha : Terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Aimas setelah menggunakan media pembelajaran Cardboard TV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Tabel 4. 5 Hasil Hipotesis

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	Posttest - Pretest	25,323	6,183	1,110	23,055	27,590	22,804	30	0,000

Sumber for windows: Software Statistik

Berdasarkan uji paired sample t-test pada penelitian ini diperlihatkan ada atau tidaknya perbedaan antara pretest dan posttest. Dalam mengambil keputusan dalam uji paired sample t-test pertama kita harus melihat dasar pengambilan keputusan terlebih dahulu.

1. Pengambilan Keputusan Berdasarkan Sig. (2-tailed)

Berdasarkan tabel di atas nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Cardboard TV memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah Aimas..

2. Pengambilan Keputusan Berdasarkan Nilai Uji T-test

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa t hitung 22,804. Selanjutnya adalah tahap mencari t tabel, dimana t tabel dicari berdasarkan nilai df (degree of freedom atau

derajat kebebasan) dan nilai signifikan ($\alpha = 0,05$). Dari data di atas diketahui nilai df adalah $31 - 1 = 30$ dan nilai 0,05. Nilai ini digunakan sebagai acuan dalam mencari t tabel pada distribusi nilai t tabel statistik, maka diperoleh nilai t tabel sebesar 2,042. Berdasarkan data tersebut terlihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $22,804 > 2,042$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Aimas setelah menggunakan media pembelajaran Cardboard TV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan media pembelajaran Cardboard TV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD Muhammadiyah Aimas memberikan dampak nyata terhadap dinamika pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil eksperimen menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment) dan hasil belajar setelah materi disampaikan melalui media visual non-digital ini. Penggunaan media ini mampu mentransformasi pola pengajaran yang awalnya berpusat pada guru (teacher-centered) melalui metode ceramah menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik (student-centered).

Efektivitas peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini dibuktikan secara empiris melalui perhitungan statistik data pretest dan posttest. Berdasarkan hasil analisis terhadap 31 sampel siswa kelas IV, diperoleh nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 63,39. Setelah diberikan perlakuan menggunakan

media pembelajaran Cardboard TV, nilai rata-rata siswa pada posttest meningkat signifikan menjadi 88,71. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 25,32 ini secara kasar mengindikasikan adanya pengaruh positif dari intervensi stimulus visual yang diberikan selama proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal pretest dan posttest yang berjumlah 20 soal. Sebelum soal diberikan kepada siswa, instrumen tersebut terlebih dahulu dikonsultasikan dengan professional judgment dosen Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Unimuda Sorong. Hasil konsultasi menyatakan bahwa instrumen tersebut telah disusun dengan baik dan layak digunakan dengan catatan revisi.

Hasil uji reliabilitas terhadap 20 item soal menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,709. Angka ini mengindikasikan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang cukup baik karena telah memenuhi standar minimal koefisien $> 0,60$. Menurut Priyanto (2014), suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai lebih dari 0,6. Oleh karena itu, instrumen tersebut dapat dianggap reliabel untuk digunakan dalam penelitian

Hasil uji normalitas juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pretest adalah 0,602 dan untuk posttest adalah 0,083. Kedua nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan layak digunakan untuk uji hipotesis.

Dari uji t diperlihatkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel antara pretest dan posttest. Dimana mean adalah nilai rata-rata dari pretest sebesar 63,39 dan untuk posttest sebesar 88,71. Artinya nilai rata-rata sebelum perlakuan lebih rendah dari nilai rata-rata sesudah perlakuan. Kemudian N adalah

jumlah sampel yang dipakai yaitu berjumlah 31 siswa. Berdasarkan tabel di atas nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Cardboard TV memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah Aimas

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa t hitung sebesar 22,804. Untuk mencari t tabel digunakan nilai df (degree of freedom) yaitu 30 ($31-1$) dan nilai signifikan 0,05. Dari distribusi t tabel statistik diperoleh nilai t tabel sebesar 2,042. Karena t hitung (22,804) lebih besar dari t tabel (2,042), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Aimas setelah menggunakan media pembelajaran Cardboard TV pada mata pelajaran IPAS

Secara umum, peningkatan hasil belajar kognitif siswa dipengaruhi oleh karakteristik visual dari media Cardboard TV yang menarik perhatian. Sebagai contoh, siswa dengan inisial HS menunjukkan peningkatan nilai dari 70 pada pretest menjadi 95 pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa media Cardboard TV mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena bentuknya yang menyerupai televisi sehingga menimbulkan rasa ingin tahu (curiosity) dan fokus belajar.

Namun demikian, efektivitas media pembelajaran di dalam kelas tidak selalu memberikan hasil yang seragam pada setiap siswa karena adanya faktor internal maupun keterbatasan teknis media. Salah satu kendala yang ditemukan adalah ukuran media Cardboard TV yang relatif kecil sehingga sebagian siswa yang duduk di belakang mengalami kesulitan melihat materi dengan jelas.

Keterbatasan ini menjadi salah satu evaluasi penting dalam pelaksanaan eksperimen. Kondisi lingkungan kelas dan kejelasan visual media berpengaruh terhadap konsentrasi siswa. Ketika jarak pandang terganggu, fokus belajar menurun sehingga berdampak pada hasil posttest.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Sudjana dan Rivai (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan agar tidak bersifat verbalistik, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media visual konkret seperti Cardboard TV juga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret menurut Piaget.

Penelitian ini juga didukung oleh temuan Sari dan Murjainah (2025) serta Rohma dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa media Cardboard TV efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media Cardboard TV merupakan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Cardboard TV memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata yang cukup signifikan, dari 63,39 pada saat pretest meningkat menjadi 88,71 pada saat posttest. Melalui uji hipotesis paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai T hitung (22,804) yang lebih besar dari T tabel (2,042) memperkuat keputusan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Penggunaan media ini juga terbukti efektif dalam meratakan kemampuan siswa di level yang lebih tinggi, yang ditunjukkan dengan mengecilnya standar deviasi pada hasil posttest menjadi 7,41.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti ingin menambahkan saran bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji atau mereplikasi tema penelitian serupa. Disarankan untuk melakukan pengembangan (Research and Development) terhadap aspek fisik media Cardboard TV. Peneliti berikutnya dapat memodifikasi media ini dengan memperbesar ukuran dimensi layar kotak, serta menggunakan teks dan gambar yang lebih menarik dan lebih besar pada gulungan materi. Siswa disarankan untuk lebih aktif dan partisipatif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mm., Hariyati, T., Yudestia Pratiwi, M., & Afifah Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, S. (n.d.). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. In Education Journal.2022 (Vol. 2, Issue2).
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179-188.
- Arsyad, and Wahyu Bagja Sulfemi. "Metode role playing berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS." *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indoneisia)* 3.2 (2018): 41-46.
- Bistari, B. (2017). KONSEP dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*, 1(2), 13-20.
- Daryanes, D., Ramadhan, I., & Wahyuni, L. (2023). Media Interaktif dan Pengaruhnya terhadap Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 1–9.
- Hndra, A, G. B., & Rustiyarso. (2017). Pengaruh Disiplin Belajar Dan Lingkungan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas Xi Ips. 6, 1–8.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54-67.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Juniarti, N., Bahari, Y., & Riva'ie, W. (2015). Faktor penyebab menurunnya hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 4(2).

- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Kusumaningrum, M. D., & Sukartono, S. (2022). Analisis Pengaruh Disiplin Belajar Serta Rasa Ingin Tahu Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5259–5267.
- Maharani Arumsari, D. (2023). Analisis gaya belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. 3(1).
- Mahmudah, S. (2018). Media pembelajaran bahasa arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Putra, R. P. (2024). Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama Islam analisis taksonomi Bloom (kognitif, afektif, psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18-26.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1-12.
- Rohma, A., Wardani, F., Naini, A. N., Janna, N. N., Wally, R. A., & Widiyaningrum, N. (2026). Implementasi Kegiatan Mendongeng dengan Media TV Kardus dalam Menstimulasi Bahasa Lisan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 3(1), 22-30.
- Sari, F. P., & Murjainah, A. S. (2025). Pengembangan media cardboard tv dengan materi kerajaan dan peninggalannya di nusantara untuk pembelajaran IPAS siswa kelas 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 315-324.

- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. *Jurnal pendidikan dan konseling*, 2(1), 99-103.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). Media Pembelajaran, Sinar Baru Algeinsindo: Bandung, cet. Bandung : Sinar Baru Algeinsindo .
- Supartini, M. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi Di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(2), 277-293.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wulandari, A. R., Walid, M., & Nada, N. Q. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Cardboard Box Dalam Mengevaluasi Pemahaman Nahwu Siswa MTs Ittihadul Ummah. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 185-201.
- Zainudin, Zainudin, and Ubabuddin Ubabuddin. "Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik." *ILJ: Islamic Learning Journal* 1.3 (2023): 915-931.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil *Pretest*

Nama	Pre-test	Keterangan
MJA	70	Tidak Tuntas
NNT	80	Tuntas
HQA	60	Tidak Tuntas
ARAS	65	Tidak Tuntas
ADJ	75	Tuntas
APP	55	Tidak Tuntas
KNM	65	Tidak Tuntas
AR	70	Tidak Tuntas
AA	80	Tuntas
NWS	60	Tidak Tuntas
SMS	55	Tidak Tuntas
NAM	70	Tidak Tuntas
AJP	40	Tidak Tuntas
AST	55	Tidak Tuntas
NAA	85	Tuntas
UZAF	50	Tidak Tuntas
HS	70	Tidak Tuntas
BKH	65	Tidak Tuntas
AF	60	Tidak Tuntas
ABA	45	Tidak Tuntas
NACA	80	Tuntas
MAF	65	Tidak Tuntas
ASF	35	Tidak Tuntas
ARS	70	Tidak Tuntas
AK	60	Tidak Tuntas
RAW	75	Tuntas

APR	50	Tidak Tuntas
NAF	55	Tidak Tuntas
SAK	65	Tidak Tuntas
N	75	Tuntas
SSM	60	Tidak Tuntas

Lampiran 2 Hasil *Posttest*

Nama	Pre-test	Keterangan
MJA	95	Tuntas
NNT	100	Tuntas
HQA	85	Tuntas
ARAS	90	Tuntas
ADJ	95	Tuntas
APP	85	Tuntas
KNM	90	Tuntas
AR	85	Tuntas
AA	100	Tuntas
NWS	95	Tuntas
SMS	80	Tuntas
NAM	90	Tuntas
AJP	75	Tuntas
AST	85	Tuntas
NAA	100	Tuntas
UZAF	85	Tuntas
HS	95	Tuntas
BKH	90	Tuntas
AF	85	Tuntas
ABA	80	Tuntas
NACA	100	Tuntas
MAF	95	Tuntas
ASF	75	Tuntas
ARS	90	Tuntas
AK	85	Tuntas
RAW	90	Tuntas

APR	80	Tuntas
NAF	85	Tuntas
SAK	90	Tuntas
N	95	Tuntas
SSM	85	Tuntas

Lampiran 3 Media Cardbord Tv



Lampiran 4 Mengantar Surat Izin Meneliti Kepada Kepala Sekolah



Lampiran 5 Uji Reabilitas



Lampiran 6 Perkenalan dengan Siswa kelas IV SD Muhammadiyah Aimas



Lampiran 7 Mengerjakan soal Pre-Test



Lampiran 8 Menjelaskan Materi Menggunakan Media Pembelajaran

Cardbord Tv



Lampiran 9 Mengerjakan *Posttest*



Lampiran 10 Lembar Bimbingan



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARHAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARHAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR (PGSD)
ANGKATAN 2022 TAHUN AKADEMIK 2025/2026

NAMA : Rindu Dwi Yudowati putri Perhiwi

NIM : 190620622116

JUDUL SKRIPSI : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CARDCARD-TV TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS

DOSEN PEMBIMBING I : DESTI RAHAYU, M.Pd.

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	PARAF DOSEN
1	06-05-25	Bab IV	Uji Reliabilitas	[Signature]
2	07-05-25	Bab IV	Uji Normalitas	[Signature]
3	08-05-2025	Bab IV	Uji hipotesis	[Signature]
4	09-05-2025	Bab IV	Pembahasan hasil penelitian	[Signature]
5	11-05-25	Bab IV	Kesimpulan	[Signature]
6	12-05-25	Bab IV	Aec	[Signature]
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Sorong, 12 Mei 2026

Dosen Pembimbing II

[Signature]

(DESTI RAHAYU, M.Pd.)

NIDN 1905129101



Jln. K.H. Ahmad Dahlan No. 1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya.

Email: pgsd@unimudasorong.ac.id | Phone: +62 822-3814-3866

Lampiran 11 Lembar Bimbingan




PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARHAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARHAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR (PGSD)
ANGKATAN 2021 TAHUN AKADEMIK 2025/2026

NAMA : RINDU DWI YUDAWATI PUTRI PERTIWI

NIM : 198620622116

JUDUL SKRIPSI : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CARDBOARD TV TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS

DOSEN PEMBIMBING II : Dr. Teguh Yuliantri Putra, M. Pd.

12 - Mei 2016

18 - Mei 2016

20 - Mei 2016

22 - Mei 2016

25 - Mei 2016

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	PARAF DOSEN
1	12 - Mei 2016	Bab IV	Tabel hasil penelitian	
2	18 - Mei 2016	Dokter isi, dan Bab IV	disiapkan dokter isinya	
3	20 - Mei 2016	Bab IV	ACC	
4	22 - Mei 2016	Artikel Ilmiah	Revisi dan Template	
5	25 - Mei 2016	Artikel Ilmiah	Selesai & OK	
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Sorong, 20 Mei 2016

Dosen Pembimbing II



(Dr. Teguh Yuliantri Putra, M. Pd.)
NIDN 1416079101



Jln. K.H. Ahmad Dahlan No. 1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya.
Email: pgsd@unimudasorong.ac.id | Phone: +62 822-3814-3866

Lampiran 12 Lembar Validasi



LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lina Kumalasari, M. Pd.

NIP/NIDN : 1402129601

Jabatan Fungsional : Ketua Program Studi IPA

Unit Kerja :

Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa:

Nama : Rindu Dwi Yudawati Putri Pertiwi

NIM : 148620622116

Berupa :

- ☒ Media pembelajaran
- ☐ Modul atau bahan ajar
- ☐ Model Pembelajaran
- ☒ Instrumen penelitian
- ☐ Lain-lain :

Dengan judul :

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CARDBOARD TV TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA S
KEURS IV DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS

Keputusan hasil validasi adalah : Sangat Baik/~~Baik~~ Cukup Baik*)

Demikianlah keterangan validitas ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat di pertanggungjawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD,


Desti Rahayu, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 1405129101

Sorong, 16 April 2026
Validator,


Lina Kumalasari, M. Pd.
NIP/NIDN. 1402129601

Keterangan:

- 1) Beri tanda cek (v) pada kotak yang sesuai
- 2) Coret yang tidak perlu *)



Lampiran 13 Instrumen Validasi Media Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. PETUNJUK:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media.
2. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli media tentang media pembelajaran yang dibuat.
3. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
4. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai. Adapun kriteria setiap pemilihan sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Baik
 - 3 = Kurang Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
5. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam media pembelajaran ini mohon menulis pada kolom yang telah disediakan dan mohon koreksi untuk perbaikan.

B. PENILAIAN

B. PENILAIAN							
No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Saran
		1	2	3	4	5	
I Aspek Kesederhanaan							
	1. Penempatan gambar.					✓	
	2. Ukuran gambar.					✓	
	3. Penyajian gambar.					✓	
	4. Penyajian materi.					✓	
II Aspek Kualitas Isi							
	1. Ketepatan indikator pembelajaran dengan materi;				✓		
	2. Ketepatan tujuan pembelajaran dengan materi.					✓	
	3. Kejelasan materi.					✓	
	4. Ketepatan kalimat.					✓	
	5. Kemudahan dalam memahami materi.					✓	
III Aspek Kualitas Tampilan							
	1. Ukuran huruf.					✓	
	2. Tata letak tulisan.					✓	
	3. Ketepatan warna.					✓	
	4. Ketepatan penempatan animasi.					✓	
	5. Pemilihan bacground.				✓		
	6. Kejelasan fout tulisan.					✓	

	7. Ukuran tulisan.				✓		
--	--------------------	--	--	--	---	--	--

Dengan ini menyatakan instrumen tersebut (✓).

- ☐ Layak uji coba tanpa revisi.
☒ Layak uji coba dengan revisi sesuai saran.
☐ Tidak layak uji coba.

C. KOMENTAR DAN SARAN

Sorong, 16 April2026

Validator


 (... Lina Kumpalasari, M.Pd.)
 NIDN. 1402129601

Lampiran 14 lembar Instrumen validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes Instrumen Penilaian.
2. Dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom angka yang sesuai dengan tafsiran sebagai berikut:

- 1 = tidak baik
- 2 = kurang baik
- 3 = cukup baik
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan Instrumen Penilaian, dengan menuliskan di tempat yang tersedia atau langsung pada draf.

B. PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Sekala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Kesesuaian Isi					
	1. Kesesuaian isi soal dengan indikator soal.				✓	
	2. Kesesuaian kunci jawaban dengan isi soal.					✓
	3. Kesesuaian ranah kognitif dengan isi soal.					✓
	4. Memiliki tingkat kesulitan yang proposional antara sulit, sedang dan mudah.				✓	
	5. Soal mewakili seluruh materi yang disampaikan.					✓
II	Konstruksi Soal					
	1. Rumusan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas.					✓
III	Bahasa yang Digunakan					
	1. Penggunaan bahasa sesuai EYD.					✓
	2. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.					✓

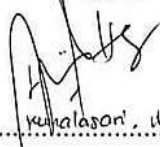
Dengan ini menyatakan instrumen tersebut (✓).

- ☐ Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.
- ☒ Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.
- ☐ Tidak layak digunakan untuk mengambil data.

C. KOMENTAR DAN SARAN

Sorong, 17 April 2026

Validator


(Lina Kurniasari, M.Pd.)
NIDN. 1402129601

Lampiran 15 Surat Izin Penelitian

 UNIMUDA	FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL DAN OLAH RAGA UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG	
Nomor : 098/L3.AU/SPm/FABIO/B/2026 Lamp. : - Perihal : <i>Permohonan Izin Penelitian</i> Sorong, 17 Maret 2026 Kepada Yth. Kepala SD Muhammadiyah Aimas Di _____ <i>Tempat</i> <i>Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i> Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami: Nama : Rindu Dwi Yudawati Putri Pertiwi NIM : 148620622116 Semester : VIII (Delapan) Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul Penelitian : "Pengaruh Media Pembelajaran <i>Carboard</i> TV Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas". Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 20 s.d 25 April 2026. Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih. <i>Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i> Dekan,   Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd. NIDN. 1411129001 Tembusan disampaikan Kepada: 1. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; 2. Dosen Pembimbing Skripsi; 3. Yang bersangkutan; Jln. K.H. Ahmad Dahlan No. 1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya. Email: fabio@unimudasorong.ac.id Phone: +62 853-7716-0908		

Lampiran 16 Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah



PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KABUPATEN SORONG
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR, MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
SD MUHAMMADIYAH AIMAS KABUPATEN SORONG

Alamat : Jln. Wortel, Telp/Fax (0951) 3138 000, Malasom Aimas Kabupaten Sorong Papua Barat Daya 98444
E-mail : sdmuhammadiyahaimas@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 033/III.4.AU/F/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat Daya, menerangkan bahwa :

Nama : RINDU DWI YUDAWATI PUTRI PERTIWI
NIM : 148620622116
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong
Judul Penelitian : "Pengaruh Media Pembelajaran *Carboard TV* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Muhammadiyah Aimas"

Sesuai dengan surat masuk nomor : 098/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2026 tanggal 17 Maret 2026. Dengan ini menyatakan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian Skripsi di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong pada tanggal 20 April s.d. 25 April 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aimas, 23 April 2026

Kepala Sekolah,



Lampiran 17 Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama :
Kelas :
Hari/Tanggal :

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
 - A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
 - B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.
 - C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 - D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
 - A. Peraturan.
 - B. Hak.
 - C. Tanggung jawab.
 - D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
 - A. Membeli mainan baru setiap hari.
 - B. Mengembalikan barang pada tempatnya.
 - C. Menonton televisi sampai larut malam.
 - D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
 - A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.
 - B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 - C. Memakai baju bebas setiap hari.
 - D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
 - A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 - B. Membuang sampah di sungai.
 - C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.
 - D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
 - A. Agar semua orang merasa takut.
 - B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.
 - C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 - D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
 - A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 - B. Agar dipuji oleh tetangga.
 - C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.
 - D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
 - A. Peraturan di sekolah.
 - B. Tanggung jawab di rumah.
 - C. Peraturan di masyarakat.
 - D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
 - A. Peraturan yang merugikan siswa.
 - B. Tanggung jawab siswa di sekolah.
 - C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 - D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
 - A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 - B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
 - C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.
 - D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.

11. Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...
 - A. Membiarkan mainan berserakan.
 - B. Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
 - C. Menyuruh ibu untuk merapkannya.
 - D. Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.
12. Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...
 - A. Menunggu jawaban dari teman.
 - B. Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
 - C. Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
 - D. Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.
13. Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...
 - A. Tetap melaju jika jalanan sepi.
 - B. Berhenti dan menunggu lampu hijau.
 - C. Berbelok arah dengan cepat.
 - D. Mengklakson pengendara lain agar jalan.
14. Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...
 - A. Bersembunyi di kantin sekolah.
 - B. Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
 - C. menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
 - D. Menonton teman-teman yang sedang bekerja.
15. Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...
 - A. Memotret kejadian tanpa menolong.
 - B. Menutup pintu rumah rapat-rapat.
 - C. Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.
 - D. Menyalahkan tetangga tersebut.
16. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...
 - A. Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
 - B. Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
 - C. Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
 - D. Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.
17. "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...
 - A. Peraturan lalu lintas.
 - B. Tanggung jawab di rumah.
 - C. Peraturan di lingkungan masyarakat.
 - D. Hak anak di sekolah.
18. Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...
 - A. Peraturan di rumah
 - B. Peraturan di lingkungan masyarakat
 - C. Tanggung jawab di sekolah
 - D. Peraturan keluarga
19. Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...
 - A. Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
 - B. Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
 - C. Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
 - D. Karena diperintahkan oleh ketua RT.
20. Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...
 - A. Beban harian
 - B. Tanggung jawab di sekolah
 - C. Peraturan di lingkungan masyarakat
 - D. Peraturan di rumah

Lampiran 18 Lembar Observasi Siswa

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Dalam Pembelajaran IPAS Menggunakan Media Cardboard TV

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Aimas

Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Genap)

Hari/Tanggal : *Kamis 23 April 2016*

Materi Pokok : *Peraturan dan Tanggung jawab.*

A. Petunjuk Pengisian

- Amati aktivitas dan perilaku siswa kelas IV secara klasikal (keseluruhan kelas) selama proses pembelajaran berlangsung.
- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor (4, 3, 2, atau 1) berdasarkan jumlah dominasi siswa di kelas yang menunjukkan perilaku tersebut:
 - Skor 4 (Sangat Baik) Jika > 80% siswa di kelas menunjukkan perilaku tersebut.
 - Skor 3 (Baik) Jika 60% – 79% siswa di kelas menunjukkan perilaku tersebut.
 - Skor 2 (Cukup) Jika 40% – 59% siswa di kelas menunjukkan perilaku tersebut.
 - Skor 1 (Kurang) Jika < 40% siswa di kelas menunjukkan perilaku tersebut.

No	Aspek Perilaku Siswa yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
	Fokus dan perhatian awal				
1.	Siswa menunjukan ketertarikan dan bersiap fokus saat media Cardboard Tv terpajang di depan kelas	✓			
2.	Pandangan mata siswa terpusat pada pergantian visual/gambar saat gulungan kertas Cardboard TV mulai diputar.	✓			

	Proses Penerimaan Materi (Kognitif & Visual)				
3.	Siswa menyimak penjelasan materi yang disampaikan dan disinkronkan dengan tampilan gambar pada media.		✓		
4.	Siswa mampu menunjukkan ekspresi paham atau mengangguk saat visual media memperjelas materi.	✓			
	Keaktifan dan Interaksi Kelas				
5.	Siswa secara spontan memberikan respons (lisan/isyarat) terhadap stimulasi gambar yang muncul di layar media.		✓		
6.	Siswa aktif mengajukan pertanyaan terkait materi IPAS yang ditampilkan melalui gulungan gambar tersebut.	✓			
7.	Siswa menjawab pertanyaan pancingan (<i>ice breaking</i> / kuis singkat) yang diberikan di tengah pemutaran media	✓			
	Antusiasme Psikomotorik & Ketertiban				
8.	Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika diberi kesempatan maju untuk mengoperasikan/memutar langsung media.	✓			
9.	Siswa mengerjakan tugas dengan percaya diri setelah melihat visualisasi dari <i>Cardboard TV</i> .		✓		
10.	Siswa mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dari awal hingga akhir dengan tertib, tenang, dan kondusif.	✓			

Lampiran 19 Hasil *Pre test*

70

SOAL PRE-TEST
MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB
DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama : Mirza Johar Syami
Kelas : IV

B : 14
S : 6

Hari/Tanggal : Rabu 22 April 2026

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
 - A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
 - ☒ B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.
 - C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 - D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
 - A. Peraturan.
 - ☒ B. Hak.
 - C. Tanggung jawab.
 - D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
 - A. Membeli mainan baru setiap hari.
 - ☒ B. Mengembalikan barang pada tempatnya.
 - C. Menonton televisi sampai larut malam.
 - D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
 - ☒ A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.
 - B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 - C. Memakai baju bebas setiap hari.
 - D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
 - A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 - B. Membuang sampah di sungai.
 - ☒ C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.
 - D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
 - ☒ A. Agar semua orang merasa takut.
 - B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.
 - C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 - D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
 - A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 - B. Agar dipuji oleh tetangga.
 - ☒ C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.
 - D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
 - ☒ A. Peraturan di sekolah.
 - B. Tanggung jawab di rumah.
 - C. Peraturan di masyarakat.
 - D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
 - A. Peraturan yang merugikan siswa.
 - ☒ B. Tanggung jawab siswa di sekolah.
 - C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 - D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
 - A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 - B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
 - C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.
 - ☒ D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.

11. Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...
- Membiarkan mainan berserakan.
 - ☒ Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
 - Menyuruh ibu untuk merapkannya.
 - Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.
12. Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...
- Menunggu jawaban dari teman.
 - Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
 - Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
 - ☒ Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.
13. Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...
- Tetap melaju jika jalanan sepi.
 - ☒ Berhenti dan menunggu lampu hijau.
 - Berbelok arah dengan cepat.
 - Mengklakson pengendara lain agar jalan.
14. Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...
- Bersembunyi di kantin sekolah.
 - Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
 - ☒ menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
 - Menonton teman-teman yang sedang bekerja.
15. Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...
- Memotret kejadian tanpa menolong.
 - Menutup pintu rumah rapat-rapat.
 - ☒ Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.
 - Menyalahkan tetangga tersebut.
16. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...
- Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
 - Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
 - ☒ Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
 - Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.
17. "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...
- Peraturan lalu lintas.
 - ☒ Tanggung jawab di rumah.
 - Peraturan di lingkungan masyarakat.
 - Hak anak di sekolah.
18. Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...
- Peraturan di rumah
 - ☒ Peraturan di lingkungan masyarakat
 - Tanggung jawab di sekolah
 - Peraturan keluarga
19. Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...
- Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
 - Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
 - ☒ Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
 - Karena diperintahkan oleh ketua RT.
20. Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...
- Beban harian
 - Tanggung jawab di sekolah
 - Peraturan di lingkungan masyarakat
 - ☒ Peraturan di rumah

SOAL PRE-TEST
MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB
DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama : irul
Kelas : IV
Hari/Tanggal : 20 April 2026

B : 11
S : 9

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
 - A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
 - B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.
 - C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 - ☒ D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
 - ☒ A. Peraturan.
 - B. Hak.
 - C. Tanggung jawab.
 - D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
 - A. Membeli mainan baru setiap hari.
 - ☒ B. Mengembalikan barang pada tempatnya.
 - C. Menonton televisi sampai larut malam.
 - D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
 - ☒ A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.
 - B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 - C. Memakai baju bebas setiap hari.
 - D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
 - A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 - B. Membuang sampah di sungai.
 - ☒ C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.
 - D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
 - ☒ A. Agar semua orang merasa takut.
 - B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.
 - C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 - D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
 - ☒ A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 - B. Agar dipuji oleh tetangga.
 - C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.
 - D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
 - A. Peraturan di sekolah.
 - B. Tanggung jawab di rumah.
 - C. Peraturan di masyarakat.
 - ☒ D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
 - A. Peraturan yang merugikan siswa.
 - ☒ B. Tanggung jawab siswa di sekolah.
 - C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 - D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
 - A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 - B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
 - ☒ C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.
 - D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.

11. Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...
- Membiarkan mainan berserakan.
 - Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
 - Menyuruh ibu untuk merapikannya.
 - Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.
12. Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...
- Menunggu jawaban dari teman.
 - Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
 - Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
 - Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.
13. Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...
- Tetap melaju jika jalanan sepi.
 - Berhenti dan menunggu lampu hijau.
 - Berbelok arah dengan cepat.
 - Mengklakson pengendara lain agar jalan.
14. Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...
- Bersembunyi di kantin sekolah.
 - Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
 - menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
 - Menonton teman-teman yang sedang bekerja.
15. Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...
- Memotret kejadian tanpa menolong.
 - Menutup pintu rumah rapat-rapat.
 - Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.
 - Menyalahkan tetangga tersebut.
16. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...
- Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
 - Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
 - Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
 - Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.
17. "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...
- Peraturan lalu lintas.
 - Tanggung jawab di rumah.
 - Peraturan di lingkungan masyarakat.
 - Hak anak di sekolah.
18. Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...
- Peraturan di rumah
 - Peraturan di lingkungan masyarakat
 - Tanggung jawab di sekolah
 - Peraturan keluarga
19. Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...
- Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
 - Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
 - Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
 - Karena diperintahkan oleh ketua RT.
20. Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...
- Beban harian
 - Tanggung jawab di sekolah
 - Peraturan di lingkungan masyarakat
 - Peraturan di rumah

70

SOAL PRE-TEST
MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB
DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama : *assyaifa*
 Kelas : *IV*
 Hari/Tanggal : *22*

B = 19
S = 6

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
 - ☒ A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
 - ☐ B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.
 - ☐ C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 - ☐ D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
 - ☐ A. Peraturan.
 - ☐ B. Hak.
 - ☒ C. Tanggung jawab.
 - ☐ D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
 - ☐ A. Membeli mainan baru setiap hari.
 - ☒ B. Mengembalikan barang pada tempatnya.
 - ☐ C. Menonton televisi sampai larut malam.
 - ☐ D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
 - ☒ A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.
 - ☐ B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 - ☐ C. Memakai baju bebas setiap hari.
 - ☐ D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
 - ☐ A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 - ☐ B. Membuang sampah di sungai.
 - ☒ C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.
 - ☐ D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
 - ☐ A. Agar semua orang merasa takut.
 - ☒ B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.
 - ☐ C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 - ☐ D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
 - ☐ A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 - ☐ B. Agar dipuji oleh tetangga.
 - ☒ C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.
 - ☐ D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
 - ☒ A. Peraturan di sekolah.
 - ☐ B. Tanggung jawab di rumah.
 - ☐ C. Peraturan di masyarakat.
 - ☐ D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
 - ☐ A. Peraturan yang merugikan siswa.
 - ☐ B. Tanggung jawab siswa di sekolah.
 - ☐ C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 - ☒ D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
 - ☐ A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 - ☒ B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
 - ☐ C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.
 - ☐ D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.

11. Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...
- Membiarkan mainan berserakan.
 - Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
 - Menyuruh ibu untuk merapkannya.
 - Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.
12. Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...
- Menunggu jawaban dari teman.
 - Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
 - Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
 - Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.
13. Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...
- Tetap melaju jika jalanan sepi.
 - Berhenti dan menunggu lampu hijau.
 - Berbelok arah dengan cepat.
 - Mengklakson pengendara lain agar jalan.
14. Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...
- Bersembunyi di kantin sekolah.
 - Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
 - menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
 - Menonton teman-teman yang sedang bekerja.
15. Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...
- Memotret kejadian tanpa menolong.
 - Menutup pintu rumah rapat-rapat.
 - Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.
 - Menyalahkan tetangga tersebut.
16. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...
- Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
 - Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
 - Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
 - Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.
17. "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...
- Peraturan lalu lintas.
 - Tanggung jawab di rumah.
 - Peraturan di lingkungan masyarakat.
 - Hak anak di sekolah.
18. Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...
- Peraturan di rumah
 - Peraturan di lingkungan masyarakat
 - Tanggung jawab di sekolah
 - Peraturan keluarga
19. Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...
- Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
 - Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
 - Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
 - Karena diperintahkan oleh ketua RT.
20. Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...
- Beban harian
 - Tanggung jawab di sekolah
 - Peraturan di lingkungan masyarakat
 - Peraturan di rumah

SOAL PRE-TEST
MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB
DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama Athakta ALMEERA
 Kelas 9
 Hari/Tanggal Rabu, 22 April 2026

B = 16
 S = 4

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
 - ☒ A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
 - ☐ B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.
 - ☐ C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 - ☐ D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
 - ☒ A. Peraturan.
 - ☐ B. Hak.
 - ☐ C. Tanggung jawab.
 - ☐ D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
 - ☐ A. Membeli mainan baru setiap hari.
 - ☒ B. Mengembalikan barang pada tempatnya.
 - ☐ C. Menonton televisi sampai larut malam.
 - ☐ D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
 - ☒ A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.
 - ☐ B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 - ☐ C. Memakai baju bebas setiap hari.
 - ☐ D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
 - ☐ A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 - ☐ B. Membuang sampah di sungai.
 - ☒ C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.
 - ☐ D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
 - ☐ A. Agar semua orang merasa takut.
 - ☒ B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.
 - ☐ C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 - ☐ D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
 - ☒ A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 - ☐ B. Agar dipuji oleh tetangga.
 - ☐ C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.
 - ☐ D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
 - ☒ A. Peraturan di sekolah.
 - ☐ B. Tanggung jawab di rumah.
 - ☐ C. Peraturan di masyarakat.
 - ☐ D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
 - ☐ A. Peraturan yang merugikan siswa.
 - ☒ B. Tanggung jawab siswa di sekolah.
 - ☐ C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 - ☐ D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
 - ☐ A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 - ☐ B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
 - ☒ C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.
 - ☐ D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.

11. Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...

- A. Membiarkan mainan berserakan.
- B. Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
- C. Menyuruh ibu untuk merapikannya.
- D. Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.

12. Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...

- A. Menunggu jawaban dari teman.
- B. Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
- C. Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
- D. Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.

13. Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...

- A. Tetap melaju jika jalanan sepi.
- B. Berhenti dan menunggu lampu hijau.
- C. Berbelok arah dengan cepat.
- D. Mengklakson pengemudi lain agar jalan.

14. Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...

- A. Bersembunyi di kantin sekolah.
- B. Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
- C. menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
- D. Menonton teman-teman yang sedang bekerja.

15. Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...

- A. Memotret kejadian tanpa menolong.
- B. Menutup pintu rumah rapat-rapat.
- C. Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.
- D. Menyalahkan tetangga tersebut.

D. Menyalahkan tetangga tersebut.

16. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...

- A. Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
- B. Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
- C. Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
- D. Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.

17. "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...

- A. Peraturan lalu lintas.
- B. Tanggung jawab di rumah.
- C. Peraturan di lingkungan masyarakat.
- D. Hak anak di sekolah.

18. Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...

- A. Peraturan di rumah
- B. Peraturan di lingkungan masyarakat
- C. Tanggung jawab di sekolah
- D. Peraturan keluarga

19. Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...

- A. Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
- B. Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
- C. Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
- D. Karena diperintahkan oleh ketua RT.

20. Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...

- A. Beban harian
- B. Tanggung jawab di sekolah
- C. Peraturan di lingkungan masyarakat
- D. Peraturan di rumah

60

SOAL PRE-TEST
MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB
DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama
Kelas

IVADhiPa

B = 12
S = 8

Hari/Tanggal : ~~Rabu~~ 22 April 2026

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
 - A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
 - ☒ B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.
 - C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 - D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
 - ☒ A. Peraturan.
 - B. Hak.
 - C. Tanggung jawab.
 - D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
 - A. Membeli mainan baru setiap hari.
 - ☒ B. Mengembalikan barang pada tempatnya.
 - C. Menonton televisi sampai larut malam.
 - D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
 - ☒ A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.
 - B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 - C. Memakai baju bebas setiap hari.
 - D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
 - A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 - B. Membuang sampah di sungai.
 - ☒ C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.
 - D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
 - A. Agar semua orang merasa takut.
 - B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.
 - ☒ C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 - D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
 - A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 - B. Agar dipuji oleh tetangga.
 - ☒ C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.
 - D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
 - A. Peraturan di sekolah.
 - B. Tanggung jawab di rumah.
 - C. Peraturan di masyarakat.
 - ☒ D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
 - A. Peraturan yang merugikan siswa.
 - B. Tanggung jawab siswa di sekolah.
 - ☒ C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 - D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
 - A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 - B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
 - ☒ C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.
 - D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.

11. Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...

- A. Membiarkan mainan berserakan.
- B. Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
- ☒ C. Menyuruh ibu untuk merapikannya.
- D. Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.

12. Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...

- A. Menunggu jawaban dari teman.
- B. Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
- ☒ C. Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
- D. Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.

13. Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...

- A. Tetap melaju jika jalanan sepi.
- ☒ B. Berhenti dan menunggu lampu hijau.
- C. Berbelok arah dengan cepat.
- D. Mengklakson pengemudi lain agar jalan.

14. Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...

- A. Bersembunyi di kantin sekolah.
- B. Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
- ☒ C. menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
- D. Menonton teman-teman yang sedang bekerja.

15. Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...

- A. Memotret kejadian tanpa menolong.
- B. Menutup pintu rumah rapat-rapat.
- ☒ C. Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.

D. Menyalahkan tetangga tersebut.

16. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...

- ☒ A. Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
- B. Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
- C. Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
- D. Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.

17. "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...

- A. Peraturan lalu lintas.
- ☒ B. Tanggung jawab di rumah.
- C. Peraturan di lingkungan masyarakat.
- D. Hak anak di sekolah.

18. Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...

- A. Peraturan di rumah
- ☒ B. Peraturan di lingkungan masyarakat
- C. Tanggung jawab di sekolah
- D. Peraturan keluarga

19. Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...

- A. Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
- B. Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
- C. Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
- ☒ D. Karena diperintahkan oleh ketua RT.

20. Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...

- A. Beban harian
- B. Tanggung jawab di sekolah
- C. Peraturan di lingkungan masyarakat
- ☒ D. Peraturan di rumah

Lampiran 20 Hasil Post-test

95

SOAL POST-TEST
MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB
DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama : Miarza
Kelas : V

Hari/Tanggal : Kamis, 23 April, 2024

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
- A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
~~B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.~~
 C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
- A. Peraturan.
 B. Hak.
~~C. Tanggung jawab.~~
 D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
- A. Membeli mainan baru setiap hari.
~~B. Mengembalikan barang pada tempatnya.~~
 C. Menonton televisi sampai larut malam.
 D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
- ~~A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.~~
 B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 C. Memakai baju bebas setiap hari.
 D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
- A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 B. Membuang sampah di sungai.
~~C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.~~
 D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
- A. Agar semua orang merasa takut.
~~B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.~~
 C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
- A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 B. Agar dipuji oleh tetangga.
~~C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.~~
 D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
- ~~A. Peraturan di sekolah.~~
 B. Tanggung jawab di rumah.
 C. Peraturan di masyarakat.
 D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
- A. Peraturan yang merugikan siswa.
~~B. Tanggung jawab siswa di sekolah.~~
 C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
- A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
~~C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.~~
 D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.

1. Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...
- ☐ A. Membiarkan mainan berserakan.
 - ☒ B. Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
 - ☐ C. Menyuruh ibu untuk merapkannya.
 - ☐ D. Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.
2. Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...
- ☐ A. Menunggu jawaban dari teman.
 - ☐ B. Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
 - ☒ C. Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
 - ☐ D. Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.
3. Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...
- ☐ A. Tetap melaju jika jalanan sepi.
 - ☒ B. Berhenti dan menunggu lampu hijau.
 - ☐ C. Berbelok arah dengan cepat.
 - ☐ D. Mengklakson pengendara lain agar jalan.
4. Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...
- ☐ A. Bersembunyi di kantin sekolah.
 - ☐ B. Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
 - ☒ C. menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
 - ☐ D. Menonton teman-teman yang sedang bekerja.
5. Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...
- ☐ A. Memotret kejadian tanpa menolong.
 - ☐ B. Menutup pintu rumah rapat-rapat.
 - ☒ C. Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.
 - ☐ D. Menyalahkan tetangga tersebut.
6. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...
- ☐ A. Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
 - ☒ B. Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
 - ☐ C. Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
 - ☐ D. Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.
7. "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...
- ☐ A. Peraturan lalu lintas.
 - ☒ B. Tanggung jawab di rumah.
 - ☐ C. Peraturan di lingkungan masyarakat.
 - ☐ D. Hak anak di sekolah.
8. Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...
- ☐ A. Peraturan di rumah
 - ☒ B. Peraturan di lingkungan masyarakat
 - ☐ C. Tanggung jawab di sekolah
 - ☐ D. Peraturan keluarga
9. Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...
- ☐ A. Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
 - ☐ B. Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
 - ☒ C. Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
 - ☐ D. Karena diperintahkan oleh ketua RT.
10. Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...
- ☐ A. Beban harian
 - ☒ B. Tanggung jawab di sekolah
 - ☐ C. Peraturan di lingkungan masyarakat
 - ☒ D. Peraturan di rumah

90

SOAL POST-TEST
MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB
DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama : irUL
 Kelas : IV

B = 18
 S = 2

Hari/Tanggal : Kamis, 23 April 2026

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
 - A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
 - ☒ B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.
 - C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 - D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
 - ☒ A. Peraturan.
 - B. Hak.
 - C. Tanggung jawab.
 - D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
 - A. Membeli mainan baru setiap hari.
 - ☒ B. Mengembalikan barang pada tempatnya.
 - C. Menonton televisi sampai larut malam.
 - D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
 - ☒ A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.
 - B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 - C. Memakai baju bebas setiap hari.
 - D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
 - A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 - B. Membuang sampah di sungai.
 - ☒ C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.
 - D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
 - A. Agar semua orang merasa takut.
 - ☒ B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.
 - C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 - D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
 - A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 - B. Agar dipuji oleh tetangga.
 - ☒ C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.
 - D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
 - ☒ A. Peraturan di sekolah.
 - B. Tanggung jawab di rumah.
 - C. Peraturan di masyarakat.
 - D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
 - A. Peraturan yang merugikan siswa.
 - ☒ B. Tanggung jawab siswa di sekolah.
 - C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 - D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
 - A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 - B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
 - ☒ C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.
 - D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.



A Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...

- A. Membiarkan mainan berserakan.
- ☒ B. Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
- C. Menyuruh ibu untuk merapikannya.
- D. Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.

B Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...

- A. Menunggu jawaban dari teman.
- B. Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
- ☒ C. Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
- D. Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.

A Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...

- A. Tetap melaju jika jalanan sepi.
- ☒ B. Berhenti dan menunggu lampu hijau.
- C. Berbelok arah dengan cepat.
- D. Mengklakson pengendara lain agar jalan.

A Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...

- A. Bersembunyi di kantin sekolah.
- B. Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
- ☒ C. menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
- D. Menonton teman-teman yang sedang bekerja.

A Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...

- A. Memotret kejadian tanpa menolong.
- B. Menutup pintu rumah rapat-rapat.
- ☒ C. Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.

D. Menyalahkan tetangga tersebut.

16. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...

- ☒ A. Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
- B. Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
- C. Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
- D. Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.

A "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...

- A. Peraturan lalu lintas.
- ☒ B. Tanggung jawab di rumah.
- C. Peraturan di lingkungan masyarakat.
- D. Hak anak di sekolah.

A Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...

- A. Peraturan di rumah
- ☒ B. Peraturan di lingkungan masyarakat
- C. Tanggung jawab di sekolah
- D. Peraturan keluarga

A Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...

- A. Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
- B. Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
- ☒ C. Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
- D. Karena diperintahkan oleh ketua RT.

A Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...

- A. Beban harian
- ☒ B. Tanggung jawab di sekolah
- C. Peraturan di lingkungan masyarakat
- D. Peraturan di rumah

85

SOAL POST-TEST
MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB
DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama : *Assyifa*
 Kelas : *IV*
 Hari/Tanggal : *23 April*

B = 17
S = 3

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
 A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
 B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.
 C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
 A. Peraturan.
 B. Hak.
 C. Tanggung jawab.
 D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
 A. Membeli mainan baru setiap hari.
 B. Mengembalikan barang pada tempatnya.
 C. Menonton televisi sampai larut malam.
 D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
 A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.
 B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 C. Memakai baju bebas setiap hari.
 D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
 A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 B. Membuang sampah di sungai.
 C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.
 D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
 A. Agar semua orang merasa takut.
 B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.
 C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
 A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 B. Agar dipuji oleh tetangga.
 C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.
 D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
 A. Peraturan di sekolah.
 B. Tanggung jawab di rumah.
 C. Peraturan di masyarakat.
 D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
 A. Peraturan yang merugikan siswa.
 B. Tanggung jawab siswa di sekolah.
 C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
 A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
 C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.
 D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.

1. Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...
- Membiarkan mainan berserakan.
 - Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
 - Menyuruh ibu untuk merapikannya.
 - Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.
2. Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...
- Menunggu jawaban dari teman.
 - Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
 - Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
 - Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.
3. Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...
- Tetap melaju jika jalanan sepi.
 - Berhenti dan menunggu lampu hijau.
 - Berbelok arah dengan cepat.
 - Mengklakson pengendara lain agar jalan.
4. Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...
- Bersembunyi di kantin sekolah.
 - Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
 - menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
 - Menonton teman-teman yang sedang bekerja.
5. Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...
- Memotret kejadian tanpa menolong.
 - Menutup pintu rumah rapat-rapat.
 - Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.
 - Menyalahkan tetangga tersebut.
6. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...
- Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
 - Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
 - Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
 - Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.
7. "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...
- Peraturan lalu lintas.
 - Tanggung jawab di rumah.
 - Peraturan di lingkungan masyarakat.
 - Hak anak di sekolah.
8. Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...
- Peraturan di rumah
 - Peraturan di lingkungan masyarakat
 - Tanggung jawab di sekolah
 - Peraturan keluarga
9. Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...
- Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
 - Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
 - Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
 - Karena diperintahkan oleh ketua RT.
10. Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...
- Beban harian
 - Tanggung jawab di sekolah
 - Peraturan di lingkungan masyarakat
 - Peraturan di rumah

100

SOAL POST-TEST
MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB
DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama : Alhalla ALMEERA
 Kelas : 4
 Hari/Tanggal : 23. Januari 2021

B = 20
 S = 6

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
 - A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
 - B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.
 - C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 - D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
 - A. Peraturan.
 - B. Hak.
 - C. Tanggung jawab.
 - D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
 - A. Membeli mainan baru setiap hari.
 - B. Mengembalikan barang pada tempatnya.
 - C. Menonton televisi sampai larut malam.
 - D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
 - A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.
 - B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 - C. Memakai baju bebas setiap hari.
 - D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
 - A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 - B. Membuang sampah di sungai.
 - C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.
 - D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
 - A. Agar semua orang merasa takut.
 - B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.
 - C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 - D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
 - A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 - B. Agar dipuji oleh tetangga.
 - C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.
 - D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
 - A. Peraturan di sekolah.
 - B. Tanggung jawab di rumah.
 - C. Peraturan di masyarakat.
 - D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
 - A. Peraturan yang merugikan siswa.
 - B. Tanggung jawab siswa di sekolah.
 - C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 - D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
 - A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 - B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
 - C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.
 - D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.

11. Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...
- Membiarkan mainan berserakan.
 - Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
 - Menyuruh ibu untuk merapkannya.
 - Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.
12. Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...
- Menunggu jawaban dari teman.
 - Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
 - Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
 - Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.
13. Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...
- Tetap melaju jika jalanan sepi.
 - Berhenti dan menunggu lampu hijau.
 - Berbelok arah dengan cepat.
 - Mengklakson pengendara lain agar jalan.
14. Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...
- Bersembunyi di kantin sekolah.
 - Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
 - menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
 - Menonton teman-teman yang sedang bekerja.
15. Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...
- Memotret kejadian tanpa menolong.
 - Menutup pintu rumah rapat-rapat.
 - Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.
 - Menyalahkan tetangga tersebut.
16. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...
- Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
 - Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
 - Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
 - Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.
17. "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...
- Peraturan lalu lintas.
 - Tanggung jawab di rumah.
 - Peraturan di lingkungan masyarakat.
 - Hak anak di sekolah.
18. Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...
- Peraturan di rumah
 - Peraturan di lingkungan masyarakat
 - Tanggung jawab di sekolah
 - Peraturan keluarga
19. Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...
- Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
 - Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
 - Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
 - Karena diperintahkan oleh ketua RT.
20. Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...
- Beban harian
 - Tanggung jawab di sekolah
 - Peraturan di lingkungan masyarakat
 - Peraturan di rumah

95

SOAL POST-TEST
MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB
DI RUMAH, SEKOLAH, DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Nama : NADHIFA
 Kelas : 4
 Hari/Tanggal : Kamis, 23 April 2026

B = 19
 S = 1

Petunjuk: Pilihlah jawaban A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan peraturan...
 - A. Keinginan setiap orang yang harus dituruti.
 - ☒ B. Ketentuan yang harus ditaati agar hidup tertib dan nyaman.
 - C. Saran yang boleh dilakukan atau ditinggalkan.
 - D. Hukuman bagi orang yang berbuat salah.
2. Kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan, baik yang disengaja atau tidak disengaja disebut...
 - ☒ A. Peraturan.
 - B. Hak.
 - C. Tanggung jawab.
 - D. Keadilan.
3. Salah satu contoh peraturan di rumah adalah...
 - A. Membeli mainan baru setiap hari.
 - ☒ B. Mengembalikan barang pada tempatnya.
 - C. Menonton televisi sampai larut malam.
 - D. Tidur di sekolah.
4. Manakah yang termasuk peraturan di sekolah...
 - ☒ A. Datang tepat waktu sebelum bel masuk berbunyi.
 - B. Bermain di dalam kelas saat pelajaran.
 - C. Memakai baju bebas setiap hari.
 - D. Tidak mengerjakan tugas dari guru.
5. Contoh peraturan di lingkungan masyarakat untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan adalah...
 - A. Memutar musik sangat keras di malam hari.
 - B. Membuang sampah di sungai.
 - ☒ C. Mematuhi rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.
 - D. Parkir kendaraan di tengah jalan.
6. Mengapa peraturan dibuat di setiap tempat...
 - A. Agar semua orang merasa takut.
 - ☒ B. Agar hidup menjadi tertib dan nyaman.
 - C. Agar pemimpin bisa memberikan hukuman.
 - D. Agar semua orang memiliki barang yang sama.
7. Apa tujuan dari pelaksanaan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua...
 - A. Agar mendapatkan upah atau uang saku.
 - B. Agar dipuji oleh tetangga.
 - ☒ C. Sebagai bentuk kesadaran untuk menjaga kebersihan dan kerukunan keluarga.
 - D. Agar bisa bermain gadget sepuasnya.
8. Meminta izin jika ingin meninggalkan kelas atau tidak masuk sekolah merupakan bentuk...
 - ☒ A. Peraturan di sekolah.
 - B. Tanggung jawab di rumah.
 - C. Peraturan di masyarakat.
 - D. Hak siswa di sekolah.
9. Menjaga fasilitas sekolah seperti meja, kursi, dan buku perpustakaan adalah...
 - A. Peraturan yang merugikan siswa.
 - ☒ B. Tanggung jawab siswa di sekolah.
 - C. Tugas dari petugas kebersihan saja.
 - D. Peraturan di lingkungan masyarakat.
10. Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong menunjukkan...
 - A. Ketidakmauan untuk beristirahat.
 - B. Kepatuhan pada rambu lalu lintas.
 - ☒ C. Tanggung jawab di lingkungan masyarakat.
 - D. Peraturan tidak tertulis di sekolah.

11. Budi baru saja selesai bermain di ruang tamu. Berdasarkan peraturan di rumah, tindakan Budi yang benar adalah...
- A. Membiarkan mainan berserakan.
 - B. Meletakkan barang kembali pada tempatnya setelah digunakan.
 - C. Menyuruh ibu untuk merapikannya.
 - D. Membuang mainan tersebut karena sudah bosan.
12. Saat ujian berlangsung, ada peraturan yang melarang siswa untuk menyontek. Jika kamu menemui soal yang sulit, tindakan yang kamu lakukan adalah...
- A. Menunggu jawaban dari teman.
 - B. Membuka catatan secara sembunyi-sembunyi.
 - C. Mengerjakan sendiri dengan jujur sesuai kemampuan.
 - D. Bertanya kepada pengawas ujian tentang jawabannya.
13. Di jalan raya, lampu lalu lintas berwarna merah. Tindakan yang sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat adalah...
- A. Tetap melaju jika jalanan sepi.
 - B. Berhenti dan menunggu lampu hijau.
 - C. Berbelok arah dengan cepat.
 - D. Mengklakson pengendara lain agar jalan.
14. Sekolah sedang mengadakan kegiatan bersih-bersih lingkungan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan...
- A. Bersembunyi di kantin sekolah.
 - B. Pulang lebih awal sebelum kegiatan dimulai.
 - C. menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan mengambil sampah.
 - D. Menonton teman-teman yang sedang bekerja.
15. Jika tetanggamu sedang mengalami musibah kebakaran. Sebagai bagian dari masyarakat, maka tindakan yang kamu lakukan adalah...
- A. Memotret kejadian tanpa menolong.
 - B. Menutup pintu rumah rapat-rapat.
 - C. Membantu tetangga yang sedang kesulitan sesuai kemampuan.
 - D. Menyalahkan tetangga tersebut.
16. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling tepat untuk membedakan peraturan dan tanggung jawab...
- A. Peraturan adalah perbuatan sengaja, tanggung jawab adalah ketentuan ditaati.
 - B. Peraturan adalah ketentuan yang ditaati, tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan.
 - C. Peraturan hanya ada di rumah, tanggung jawab hanya ada di sekolah.
 - D. Keduanya memiliki arti yang sama dan tidak ada bedanya.
17. "Merapikan tempat tidur di pagi hari" lebih tepat dikategorikan sebagai...
- A. Peraturan lalu lintas.
 - B. Tanggung jawab di rumah.
 - C. Peraturan di lingkungan masyarakat.
 - D. Hak anak di sekolah.
18. Membuang sampah pada tempat yang disediakan di lingkungan warga termasuk kepatuhan terhadap...
- A. Peraturan di rumah
 - B. Peraturan di lingkungan masyarakat
 - C. Tanggung jawab di sekolah
 - D. Peraturan keluarga
19. Mengapa "Menjaga ketenangan di jam istirahat" termasuk dalam peraturan rumah...
- A. Agar semua anggota keluarga bisa belajar terus.
 - B. Agar hidup di rumah terasa sunyi seperti kuburan.
 - C. Agar anggota keluarga yang sedang istirahat tidak terganggu dan hidup menjadi nyaman.
 - D. Karena diperintahkan oleh ketua RT.
20. Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru merupakan salah satu...
- A. Beban harian
 - B. Tanggung jawab di sekolah
 - C. Peraturan di lingkungan masyarakat
 - D. Peraturan di rumah

Reliability
Scale: ALL VARIABLES

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.709	.788	20

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	1.010	.300	10.600	10.300	35.333	4.841	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	20.50	64.944	.671	.	.686
VAR00002	20.60	64.711	.653	.	.685
VAR00003	20.80	69.956	.021	.	.713
VAR00004	20.80	69.956	.021	.	.713
VAR00005	20.70	64.900	.615	.	.686
VAR00006	20.60	69.156	.114	.	.709
VAR00007	20.70	65.789	.507	.	.691
VAR00008	20.70	68.900	.140	.	.708
VAR00009	20.60	65.156	.597	.	.688
VAR00010	20.70	68.011	.243	.	.703
VAR00011	20.80	68.622	.177	.	.706
VAR00012	20.70	64.456	.670	.	.684
VAR00013	20.80	68.622	.177	.	.706
VAR00014	20.90	68.322	.231	.	.704
VAR00015	20.60	69.156	.114	.	.709
VAR00016	20.60	65.600	.542	.	.690
VAR00017	20.60	66.489	.433	.	.695
VAR00018	20.50	66.278	.494	.	.693
VAR00019	20.70	64.456	.670	.	.684
VAR00020	20.50	69.389	.097	.	.709

Explore

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
Posttest	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pretest	Mean		63.39	2.155
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58.99	
		Upper Bound	67.79	
	5% Trimmed Mean		63.76	
	Median		65.00	
	Variance		143.978	
	Std. Deviation		11.999	
	Minimum		35	
	Maximum		85	
	Range		50	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		-.396	.421
	Kurtosis		-.067	.821
Posttest	Mean		88.71	1.331
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	85.99	
		Upper Bound	91.43	
	5% Trimmed Mean		89.02	
	Median		90.00	
	Variance		54.948	
	Std. Deviation		7.413	
	Minimum		70	
	Maximum		100	
	Range		30	
	Interquartile Range		10	
	Skewness		-.376	.421
	Kurtosis		.064	.821

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.102	31	.200 [*]	.973	31	.602
Posttest	.147	31	.086	.940	31	.083

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	88.71	31	7.413	1.331
	Pretest	83.39	31	11.999	2.155

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Posttest & Pretest	31	.903	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	25,323	6,183	1,110	23,055	27,590	22,804	30	0,000

Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Rindu Dwi Yudawati Putri Pertiwi, Lahir di Sorong pada tanggal 21 September 2004, anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Sagiman dan Ibu Alm, Hartatik. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2010 di SD Inpres 13 Kabupaten Sorong dan tamat pada tahun 2016, melanjutkan Pendidikan Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Kabupaten Sorong dan tamat pada tahun 2019, kemudian melanjutkan pendidikan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong dan tamat pada tahun 2022. Pada tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA) dengan mengampil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S-1. Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga (FABIO).