

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI AUDIO-VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD INPRES LASEPANG KABUPATEN BANTAENG



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH :

SITTI ZAHRA AMALIA FAISAL

105401119819

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2023



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Sitti Zahra Amalia Faisal**, NIM 105401119819 di terima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 792/FKIP/A.4-II/X/1445 H/2023 M Pada tanggal 02 Desember 2023 M. sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Pada hari senin tanggal 04 Desember 2023.

18 Jumadil Awal 1445 H

Makassar,

02 Desember 2023 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Alib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. (.....)
4. Penguji :
 1. Dr. Nadiyah, M.Pd. (.....)
 2. Nurul Maqbrani, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes. (.....)
 4. A. Muafiah, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan oleh ;

Erwin Alib, S.Pd., M.Pd., Ph.D



NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Sitti Zahra Amalia Faisal
NIM : 105401119819
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

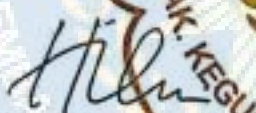
18 Jumadil Awal 1445 H

Makassar,

02 Desember 2023 M

Pembimbing I

Pembimbing II


Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes


Irmawati, S.Si, M.Si

Diketahui :

Dekan FKIP

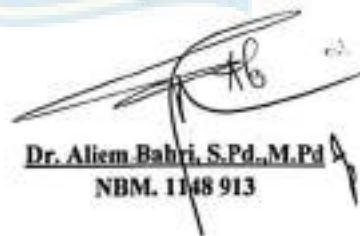
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi PGSD



Arwin Aji, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NBM. 860 934



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

NBM. 1148 913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sitti Zahra Amalia Faisal

Nim : 105401119819

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2023

Yang Membuat Pernyataan


Sitti Zahra Amalia Faisal



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sitti Zahra Amalia Faisal
Nim : 105401119819
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2023

Yang Membuat Pernyataan


Sitti Zahra Amalia Faisal

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jangan biarkan hari kemarin merenggut banyak hal hari ini sebab
Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu.

(Sitti Zahra Amalia Faisal,2023)



Karya ini kupersembahkan buat: Kedua orang tuaku,
saudaraku, keluargaku, sahabatku serta orang-orang yang selalu
menyayangiku yang selalu mengiringi doa
kepada Allah Subhanahu Wata'ala, demi kesuksesan
dalam mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Sitti Zahra Amalia Faisal. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil belajar IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hilmi Hambali dan Pembimbing II Irmawanty.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi audio-visual di Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng; (2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi audio-visual di kelas IV Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen research* dengan desain penelitian menggunakan metode eksperimen yang juga menggunakan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian sampelnya adalah kelas IV dengan jumlah siswa 40 orang. Dengan teknik pengambilan sampel *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistic inferensial. Hasil menunjukkan bahwa terdapat hasil belajar IPA dengan materi gaya dan gerak benda. Hal ini terlihat pada rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mencapai 85.35, sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol yang hanya mencapai 65.70. berdasarkan uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 6.231$, sedangkan nilai $t_{tabel} = 2.024$. Berdasarkan hasil yang diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 6.231 < t_{tabel} = 2.024$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata kunci: Hasil belajar, media animasi audio-visual, pembelajaran IPA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur patutlah dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul. “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng ” Sholawat serta salam juga semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW kepada sahabat keluarga, serta ummat yang istiqomah berada di jalan-Nya. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi kewajiban sebagai salah satu persyaratan guna menempuh gelar Strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis mengambil judul Skripsi ini adalah karena tertariknya penulis untuk menerapkan *Media Animasi Audio-Visual* dalam proses pembelajaran di SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

Ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya baik berupa tenaga maupun materi dalam penyelesaian skripsi ini mulai dari awal sampai selesai. Ucapan terimakasih yang tak terhingga dan teristimewa untuk yang penulis cintai dengan ucapan sepenuh hati kepada kedua orang tua, Ayah Faisal Pawa,S.Pd dan Ibunda Rosma Pelo,S.Pd atas pengorbanannya yang tak akan pernah bisa penulis balas.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan terkhusus kepada Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes., selaku Dosen Pembimbing I dan

Irmawanty, S.Si., M.Si. selaku Dosen Pembimbing II, yang ditengah kesibukannya masih dapat meluangkan waktunya membantu dan membimbing penulis. Demikian juga penulis sampaikan terimakasih tidak terhingga kepada Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan Ibu Dosen pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ucapan terima kasih juga kepada sahabat-sahabat saya yaitu Ibnu Khaldun Habra dan Sitti Hasmianty Sapiuddin atas motivasi, saran dan bantuannya dan juga kepada pihak- pihak lain yang telah banyak membantu penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Billahifisabililhaq Fastabiqul Khaerat

Wassalamu Alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Makassar, 9 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	7
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	28
C. Kerangka Pikir	29
D. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Desain Penelitian.....	32
D. Populasi dan Sampel.....	33
E. Defenisi Operasional Variabel	35

F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63
RIWAYAT HIDUP	192



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang	34
3.3 Jumlah Sampel Penelitian.....	35
3.4 Pedoman Kategori Untuk Mengukur Hasil Belajar IPA	37
4.1 Hasil Analisis Deskriptif PreTest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	43
4.2 Distribusi Frekuensi Nilai PreTest Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol.....	44
4.3 Hasil Analisis Deskriptif PostTest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai PostTest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
4.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol	47
4.6 Hasil Uji N-Gain	48
4.7 Hasil Analisis Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa.....	49
4.8 Hasil Analisis Uji Homogenitas Data.....	50
4.9 Hasil Uji Independent Sample T-Test Nilai PreTest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
4.10 Hasil Uji Independent Sample T-Test Nilai PostTest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Pikir	30



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol.....	47



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan dunia yang semakin cepat dan semakin kompleks di berbagai aspek kehidupan, menjadi tantangan bagi bangsa ini dalam hal mencerdaskan generasi mendatang. Dalam bidang Pendidikan peserta didik dituntut memiliki kemampuan dasar dalam menghadapi dinamika dan mengantisipasi permasalahan yang ada. Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan yang sangat penting dalam membangun bangsa.

Tugas seorang guru dalam proses mengajar tidak sebatas memberikan informasi kepada siswa. Guru harus mampu memahami siswa dengan berbagai perbedaannya untuk membantu mereka mengatasi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menyediakan dan menggunakan berbagai perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa dapat lebih efektif dan efisien.

Secara umum tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkrit sehingga penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa merupakan upaya keberhasilan dalam belajar. Dalam pembelajaran menggunakan media hendaknya disesuaikan dengan mata pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai. Selain

menyesuaikan dengan materi pembelajaran, dalam menggunakan media harus memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah siswa dan sarana prasarana yang digunakan di sekolah. Salah satu mata pelajaran Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran IPA menjadi salah satu pelajaran terpenting diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan sosial.

IPA mengajarkan cara mengetahui tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sekedar pengelolaan kumpulan informasi berupa fakta, konsep ataupun prinsip. Melainkan pelaksanaan pembelajaran IPA harus berlangsung dalam suasana yang kondusif dalam arti kegiatan pembelajarannya yang aktif, efektif dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar, salah satu peran guru sangat penting yaitu pemilihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat akan membantu tercapainya tujuan belajar mengajar secara optimal. Jika tujuan pembelajaran tercapai akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran saat ini semakin beragam. Ada beberapa media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu: media visual, media audio dan media audiovisual.

Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis audio-visual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar serta dilakukan secara bersamaan. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian materi. Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan jenis-jenis pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan

media pembelajaran audio-visual yang berupa animasi pembelajaran dalam penelitian ini. Media animasi memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya media animasi merupakan penggabungan dari beberapa media seperti audio, teks, gambar, sehingga menjadi satu kesatuan penyajian. Pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan sehingga membantu proses penyampaian materi kepada siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada November 2022 di SD Ipres Lasepang, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku pelajaran yang telah disediakan.

Peneliti sudah melihat usaha dari para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang khususnya pada pelajaran IPA, tetapi masih terdapat kendala. Misalnya belum adanya variasi media yang digunakan oleh guru, terkendala dengan buku, waktu, biaya, bahan dan alat-alat praktik. Terdapat juga siswa yang susah dikontrol sehingga para siswa merasa kesulitan untuk memahaminya dan karena hal ini juga para siswa jadi merasa malas untuk memperhatikan lalu akhirnya mereka mengobrol dengan temannya atau asyik bermain dan asyik sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA berlangsung kurang bervariasi sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak dapat memusatkan perhatian siswa dan menyebabkan siswa kurang semangat dalam belajar.

Hal tersebut peneliti perhatikan pada hasil belajar siswa pada saat observasi bahwa nilai rata-rata siswa yang diperoleh adalah 58% dari jumlah

keseluruhan siswa kelas IV yang belum mampu mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Pentingnya penggunaan media animasi karena anak usia SD rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Dengan penggunaan media animasi akan mampu efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kelebihan media animasi yaitu memberikan informasi yang baik, dapat diterima secara merata oleh siswa, bermanfaat untuk menerangkan proses, mengatasi keterbatasan waktu, dapat diulang-ulang dan diberhentikan sesuai kebutuhan. Media animasi juga membantu siswa dalam memahami informasi yang abstrak, selain itu media animasi juga memberikan hiburan tersendiri bagi siswa. Pesan yang terdapat dalam media animasi tersampaikan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang tertuang dalam judul penelitian yaitu: “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang, Kecamatan Bantaeng, Kabupaten Bantaeng”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arah pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi audio-visual di kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng Kecamatan Bantaeng?
2. Apakah terdapat pengaruh setelah penggunaan media animasi audio-visual di kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng Kecamatan Bantaeng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka perlu adanya suatu tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi audio-visual di kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng Kecamatan Bantaeng.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi audio-visual di kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng Kecamatan Bantaeng.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang di paparkan, maka penelitian ini memiliki manfaat agar para aspek yang bersangkutan dapat memahami maksud dari penelitian ini. Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang Pendidikan, khususnya Pendidikan di sekolah dasar yaitu dengan memberikan sumbangan tentang pengaruh penggunaan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu :

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran tidak membosankan serta membawa dampak pada peningkatan hasil belajar IPA.

b. Bagi Guru

Bagi guru, dari penelitian ini di harapkan menjadi acuan mengenai media animasi dalam pengajaran mata pelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta menjadikan pembelajaran IPA lebih efektif dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau Latihan. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Belajar merupakan perubahan pada individu yang menyatakan sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, tingkah laku, kebiasaan dan kepribadian. (Novita & Novianty, 2019:47).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar merupakan sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dimiliki sebelumnya (Baharuddin & Wahyuni, 2008:11)

Menurut (Hamalik, 2014:36) belajar merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil ataupun tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Nana Sudjana dalam (Al Fasyi, 2015) bahwa Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat dijadikan petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam belajar. Begitu juga yang dikatakan oleh Gagne dalam

(Suprijono, 2010:2) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktifitas. Perubahan disposisi tersebut bukan di peroleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah. Travers dalam (Suprijono, 2015:2) berpendapat belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Seseorang dikatakan belajar jika ia telah melakukan serangkaian kegiatan. Kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku itu merupakan proses belajar. Perubahan ini dapat mengarah kepada perubahan kearah yang lebih baik dan kearah yang kurang baik. Walaupun demikian diharapkan seorang memiliki tingkah laku yang baik dalam arti yang positif.

b. Teori-teori Belajar

Menurut (Sardiman, 2015:21) Teori belajar menjadi suatu hal yang patut diketahui oleh para guru hingga orang tua. Sebab, macam-macam teori belajar dikatakan akan berpengaruh secara tidak langsung dengan ilmu yang akan diserap murid. Hal itupun secara langsung juga dapat berkaitan dengan prestasi akademik yang mampu diraihinya. Dengan menggunakan teori belajar yang tepat, tidak mustahil bagi murid untuk memperoleh prestasi hingga kemampuan yang gemilang. Namun yang harus dipahami bahwa teori belajar dan istilah belajar itu berbeda.

Menurut Wheeler berpendapat bahwa teori adalah suatu prinsip atau rangkaian yang menerangkan sejumlah hubungan antara fakta dan meramalkan hasil baru berdasarkan fakta tersebut. Sedangkan teori belajar sebagai prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta atau penemuan

yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Teori belajar merupakan hal yang penting dalam pembelajaran yaitu sebagai dasar untuk menindak lanjuti pembelajaran yang baik lagi. Ada beberapa teori belajar yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik Pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (organizer) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

3) Teori Belajar Humanistic

Dalam teori humanistic lebih melihat pada sisi perkembangan kepribadian manusia. Pendekatan ini melihat kejadian yaitu bagaimana dirinya untuk melakukan hal-hal yang positif. Kemampuan positif ini yang disebut sebagai potensi manusia dan para pendidik yang beraliran humanisme biasanya memfokuskan pelajarannya pada pembangunan kemampuan yang positif. Kemampuan positif tersebut erat kaitannya dengan pengembangan emosi positif yang terdapat dalam domain efektif. Emosi merupakan karakteristik yang sangat kuat yang nampak dari para pendidik beraliran humanisme. Dalam teori ini, belajar merupakan proses dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia. Dimana memanusiakan manusia di sini berarti mempunyai tujuan untuk mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang yang belajar secara optimal.

4) Teori Belajar Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun, memberi

kesempatan. Kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan Bahasa sendiri, untuk berpikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Yang terpenting dalam teori konstruktivistik adalah bahwa dalam proses pembelajaran siswalah yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukannya guru atau orang lain. Peserta didik perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan karena kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa.

2. Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan. Slavin dalam (Isjoni, 2009:15) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogeny. Sedangkan menurut (Sugiyanto, 2010:37) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Cooperative learning menurut (Slavin, 2005:4-8) merujuk pada berbagai macam model pembelajaran dimana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari berbagai tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar

belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pembelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Cooperative learning lebih dari sekedar belajar kelompok karena dalam model pembelajaran ini harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadi interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi antara anggota kelompok.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Slavin mengemukakan tujuan yang paling penting dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi (Slavin, 2005).

Wisnabek dalam (Slavin, 2005) mengemukakan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif adalah menciptakan norma-norma yang pro-akademik di antara para siswa, dan norma-norma pro-akademik memiliki pengaruh yang amat penting bagi pencapaian siswa.

c. Unsur-Unsur Dasar Dalam Pembelajaran Kooperatif

Lungdren dalam (Isjoni, 2009:16) mengemukakan unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

- 1) Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau siswa lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- 2) Pada siswa harus berpendapat bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- 3) Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok.
- 4) Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- 5) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- 6) Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

3. Media Pembelajaran Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Arsyad, 2017) kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut (Arsyad, 2017:6) media pembelajaran sebagai alat bantu pada proses belajar baik dalam maupun luar sekolah. Menurut Sandjaya dalam (Haryono, 2014:47) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan yang berarti media pembelajaran merupakan berbagai alat yang bias digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran.

Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media biasa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat.

Pakar media pendidikan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Yudhi Munadi dalam (Fatakh, 2010) mengungkapkan media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang

turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan guru. Media pembelajaran memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Fungsi afektif merupakan fungsi untuk melihat tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar karena gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Selanjutnya fungsi kognitif, yaitu fungsi untuk memperlancar pencapaian tujuan guna memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Kemudian fungsi kompensatoris adalah fungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. (Johari et al., 2014)

Menurut (Arsyad, 2017) mengungkapkan beberapa pendapat mengenai fungsi media pembelajaran, antara lain :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Suatu Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila guru dapat memilih media pembelajaran serta dapat menyamakan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didiknya. Menurut (Arsyad, 2017) ada beberapa macam media pembelajaran yang biasa guru gunakan pada saat pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

- 2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong kedalam media visual adalah: film slide, foto, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafik, dan lain-lain.

- 3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah jenis media yang selain mengandung suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film,

animasi dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

d. Media Animasi

Animasi berasal dari Bahasa latin, yaitu “anima” yang artinya jiwa, hidup. Kata animasi juga berasal dari kata “animation” yang berasal dari kata dasar to anime yang artinya menghidupkan. Animasi dalam arti menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Media animasi adalah media yang dapat menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat variable terhadap prosesnya. Media animasi merupakan gambar bergerak yang dapat menarik perhatian siswa agar focus terhadap pembelajaran, serta mampu menjelaskan prosedur dan mampu memaparkan urutan kejadian suatu pembelajaran. (Devita et al., 2022).

Media animasi menurut (Hambali et al., 2020) bahwa media animasi adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik projector sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, dalam hal ini Purwono & Astuti dalam (Sinta et al., 2022) juga mengatakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara. Djamarah dan Zain dalam (Sari & Samawi, 2014) mengemukakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi.

Media animasi berfungsi sebagai memperjelas dan memperkaya informasi yang diberikan secara verbal; meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi; menambah variasi penyajian materi; dapat menimbulkan semangat, motivasi, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar; memberikan pengalaman langsung yang lebih konkret.

Peran animasi dalam pembelajaran antara lain juga menjelaskan bahwa bagi anak dalam belajar menjadi lebih jelas dan menarik; bagi guru dalam proses belajar menjadi lebih interaktif; efisien dalam waktu dan tenaga; meningkatkan hasil belajar; media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar; mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Penggunaan animasi dengan bantuan computer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan dapat menambah kesan realisme dan juga animasi dapat diperoleh melalui grafik tiga dimensi atau dua dimensi. Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga menarik dan lebih hidup. Penggunaan animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan gambar dan kata-kata saja (Bisri, 2019). Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat digambarkan.

e. Kelebihan Media Animasi

Menurut (Johari et al., 2014) bahwa kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, yeks, video, image, grafik, dan

sound menjadi salah satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, audit, maupun kinestetik. Kelebihan media animasi pembelajaran juga menambah pengalaman yang lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, interaksi yang luas karena di dalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih aktif.

f. Langkah-langkah Menggunakan Media Animasi

- 1) Langkah pertama persiapan yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain:
 - a) Siapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.
 - b) Pastikan bahwa di ruangan terdapat power listrik yang dibutuhkan untuk memutar program dan materi yang akan diajarkan sudah tersedia serta usahakan untuk mencobanya terlebih dahulu sebelum disajikan dalam proses pembelajaran di kelas.
 - c) Ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa, baik cahaya, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan tenang.
- 2) Langkah pelaksanaan kedua yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:
 - a) Usahakan peserta didik 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sudah berada di tempat kegiatan pembelajaran.
 - b) Mintalah siswa untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media animasi.

- c) Putarlah program dengan menekan tombol “play”.
- d) Usahakan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran program media animasi.
- e) Perhatikan dan catat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

4. Konsep Pembelajaran IPA

a. Pengertian Mata Pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berasal dari kata *Natural Sciences*. *Natural* artinya alamiah, sedangkan *Sciences* artinya ilmu. Menurut (Sudjana, 2013:15) IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya serta peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Cara IPA mengamati dunia ini lebih bersifat analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara suatu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya.

IPA merupakan proses untuk mendapatkan ilmu sains yang dilakukan melalui metode ilmiah. Sedangkan IPA sendiri sebagai pemupuk sikap merupakan upaya untuk membentuk sikap siswa dalam konteks pengajaran IPA (Prayuda, 2020). Dengan mempelajari ilmu mengenai alam, siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan berguna dalam kehidupan mereka.

IPA membahas tentang gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Winaputra dalam (Al Fasyi, 2015) bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu system, tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan kesatuan yang utuh. Begitu pula yang dikatakan oleh (Sunjana, 2013:110) bahwa sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa IPA yaitu pengetahuan yang bersifat rasional dan objektif tentang alam sekitar serta segala isinya yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah berupa metode ilmiah dan hasil observasi atau eksperimen sehingga akan terus disempurnakan.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut (Susanto, 2013:171) pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP, 2006), yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

- 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lainnya.
- 6) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk di pelajari.

c. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran dalam hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan materi kepada siswa, akan tetapi merupakan aktifitas profesional yang menuntun guru untuk dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu, serta menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan peserta didik agar dapat belajar secara efektif dan efisien.

IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat Pendidikan IPA menjadi penting. Setiap guru harus paham mengapa IPA diajarkan disekolah dasar. Ada beberapa alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran ini di masukkan ke dalam kurikulum suatu sekolah. Alasan ini dapat digolongkan menjadi 4 golongan yaitu:

- 1) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kesejahteraan materi suatu bangsa bergantung pada kemampuan bangsa tersebut dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi sebagai tulang punggung pembangunan.

- 2) Apabila IPA diajarkan menuntut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis dan objektif.
- 3) Apabila IPA diajarkan melalui proses percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
- 4) Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai Pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Amir & Risnawati, 2015:5-6) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Jadi hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan remedial atau perbaikan.

Hal ini berarti dengan belajar seseorang dapat mengubah perilakunya dan dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Dengan belajar seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap tertentu.

Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar pada diri seseorang inilah disebut hasil belajar. Oleh karena itu, hasil belajar hanya dapat dinyatakan sebagai kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh seorang sebagai akibat dari belajar.

Menurut (Fatakh, 2010:15) Hasil belajar seorang siswa dapat diketahui melalui tes dan akhirnya memunculkan hasil belajar dalam bentuk real atau non real. Hasil belajar diakibatkan karena adanya kegiatan belajar untuk memperoleh pengetahuan dan perubahan tingkah laku ke arah tercapainya hasil belajar. Baik atau buruknya hasil belajar tergantung pada pengetahuan dan perubahan perilaku dari individu yang bersangkutan terhadap sesuatu yang dia pelajari.

Hasil belajar pada seseorang sering tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan Tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperoleh melalui belajar. Namun demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap dan kemampuannya. Kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensorik-motorik yang meliputi keterampilan melakukan gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik-efektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, menurut (Sudjana, 2016:6) hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang baik apabila dibandingkan pada saat sebelum

belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Teori taksonomi Bloom dalam (Sudjana, 2013:22) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah antara lain:

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan (knowledge), merupakan kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.
- b) Pemahaman (comprehension), merupakan kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.
- c) Penerapan (application), merupakan kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
- d) Analisis adalah kemampuan menguraikan atau memecahkan suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
- e) Sintesis adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna seperti merumuskan tema, rencana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.
- f) Evaluasi adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah efektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu:

- a) Penerimaan adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah.
- b) Merespon ditunjukkan oleh kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
- c) Menilai tujuan ini berkenaan dengan kemampuan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu.
- d) Mengorganisasi tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.
- e) Karakterisasi nilai adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya ini dijadikan pandangan atau falsafah hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.

3) Ranah Psikomotor

- a) Persepsi merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan.
- b) Kesiapan berhubungan dengan kesediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu.
- c) Meniru adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.

- d) Membiasakan adalah kemampuan seseorang untuk mempraktikkan gerakan-gerakan tertentu tanpa harus melihat contoh.
- e) Menyesuaikan adalah kemampuan beradaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada.
- f) Mengorganisasikan adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi dan menciptakan sendiri suatu karya.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman dalam (Susanto, 2013) hasil yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara factor internal dan factor eksternal. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

- 1) Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
- 2) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern (dari dalam) diri siswa dan faktor ekstern (dari luar) siswa. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting. Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal siswa antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan,

sedangkan faktor eksternal antara lain metode pembelajaran yang akan digunakan guru di dalam proses belajar mengajar.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA, diantaranya yaitu :

1. Penelitian yang di susun oleh Astriana Devita dkk yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 05 Palembang. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran audio visual animasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV B di SD Negeri 05 Palembang.
2. Penelitian yang di susun oleh Nurfadilah Dewi Kartika yang berjudul Pengaruh penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Kelas V SD inpres Pabangiang kabupaten Gowa. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti pada perolehan nilai rata-rata posttest hasil belajar kelompok eksperimen dengan menggunakan media audio visual lebih besar dibandingkan dengan perolehan nilai rata-rata pada siswa kelompok kontrol.
3. Penelitian yang di susun oleh Lina Novita yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. Berdasarkan hasil

penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar subtema benda tunggal dan campuran di kelas V Sekolah Dasar Negeri Leuwiliang 01 Kecamatan Leuwiliang Kabupaten Bogor.

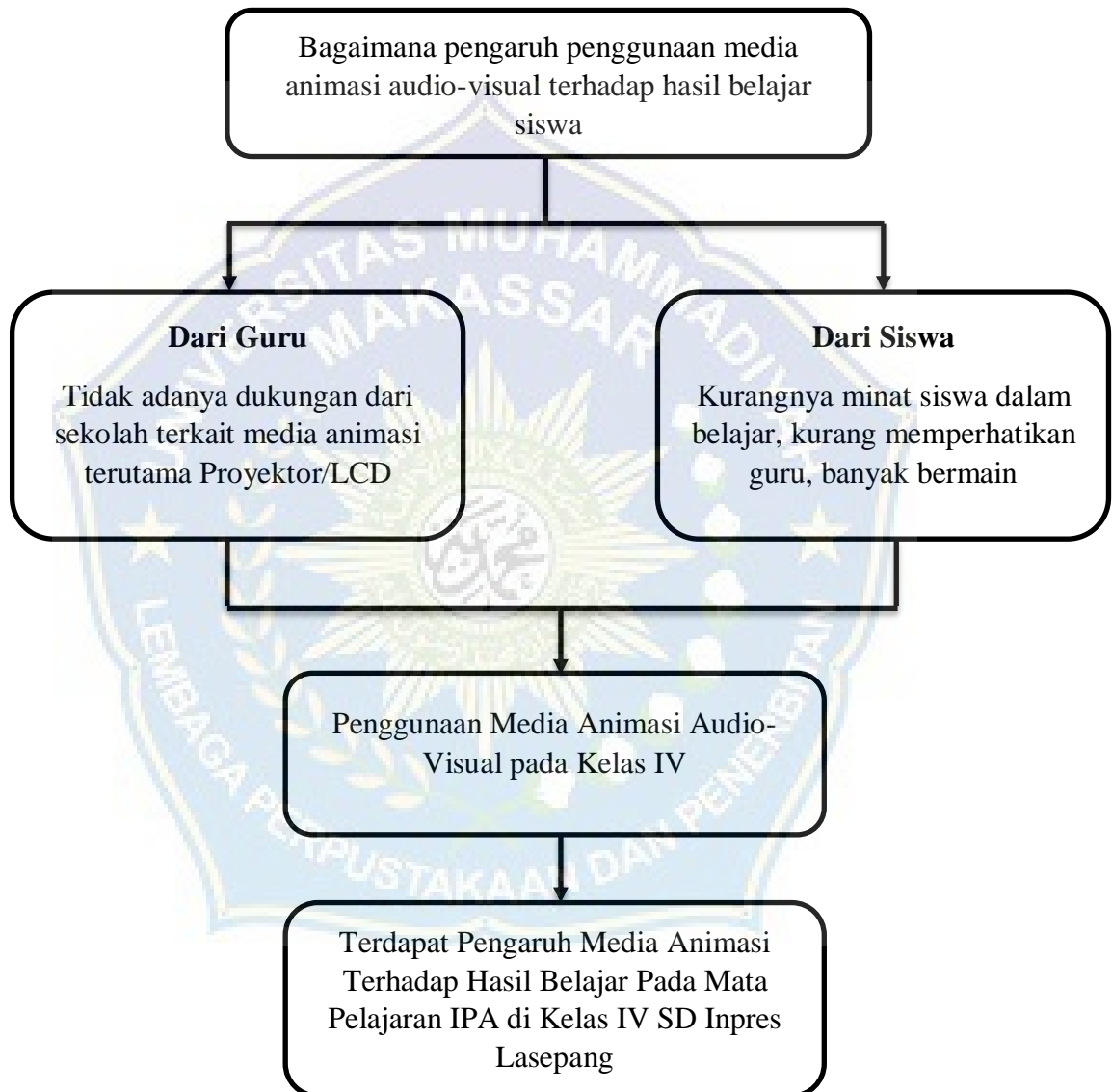
C. Kerangka Pikir

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng terkait hasil belajar IPA pada siswa kelas IV. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dimana guru menjelaskan materi kemudian siswa mencatat dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru sebanyak 10 kali pertemuan. Sebelum melakukan pembelajaran, terlebih dahulu melakukan pretest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol hal ini dilakukan untuk melihat homogenitas hasil belajar pada kedua kelas tersebut. Setelah melakukan pretest selanjutnya melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi audio-visual. Kemudian, dilakukan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa, hal yang sama dilakukan pada kelas kontrol namun pada kelas ini tidak menggunakan media pembelajaran animasi audio-visual.

Setelah mendapatkan hasil belajar dari masing-masing kelas maka peneliti akan mengolah data tersebut. Sehingga diharapkan hasil belajar pada kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan (kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol) sehingga penelitian ini akan menghasilkan kesimpulan yaitu terdapat pengaruh penggunaan media animasi audio-visual

terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. Adapun skema kerangka pikir dari penelitian ini, dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau

informasi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan.

Dalam proses pembelajaran media sangat membantu untuk mengalihkan perhatian siswa ketika materi disampaikan dan membantu mereka untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka panjang mereka. Selain proses pembelajaran dengan bantuan media yang dapat dilihat lebih baik jika dibandingkan dengan media yang hanya bisa didengar saja.

Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran IPA. Dengan media ini, peneliti berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan khususnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada umumnya diartikan sebagai jawaban (dugaan) sementara dari masalah suatu penelitian. Hipotesis hanya disusun dalam jenis penelitian inferensial, yakni jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji.

Sehingga yang menjadi hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

H1 = Terdapat pengaruh dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

Ho = Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen Research* (Penelitian Eksperimen Semu). Menurut (Sugiyono, 2019:17) penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Peneliti melakukan penelitian di SD Inpres Lasepang, Kecamatan Bantaeng, Kabupaten Bantaeng, Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian kualitatif yang dilakukan pada bulan Juli semester genap tahun ajaran 2023.

C. Desain Penelitian

Sebagai rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah diterapkan maka peneliti membuat desain penelitian. Desain ini dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan keadaan unit-unit penelitian

yang diorganisir secara sistematis sehingga dijadikan pedoman penelitian. Adapun pola desain penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian (*Nonequivalent control group design*)

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

A = Kelompok eksperimen

B = Kelompok kontrol

O₁ = Pretest kelompok eksperimen

O₂ = Posttest kelompok eksperimen

O₃ = Pretest kelompok kontrol

O₄ = Posttest kelompok kontrol

X = Perlakuan atau treatment pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019:129) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 40 orang di SD Inpres Lasepang, Kecamatan Bantaeng, Kabupaten Bantaeng.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV A	20 Orang
2	IV B	20 Orang
Jumlah Populasi		40 Orang

Sumber Data : *Kantor Tata Usaha SD Inpres Lasepang*

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode teknik *Sampling Purposive*. Menurut (Sugiyono, 2019:127) “*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh peneliti itu sendiri. Penentuan tersebut dilakukan berdasarkan kriteria, yakni terdapat dua kelas yang memiliki kesamaan baik dari sisi jumlah siswa maupun sisi kemampuan karena pembagian kelas dilakukan secara homogen oleh sekolah.

Prosedur pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan murid kelas IV dengan jumlah murid 40 orang yang terdiri dari 22 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Dengan pertimbangan bahwa sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama satu tingkat

jenjang Pendidikan dan penerimaan materi pembelajaran yang sama. Lebih jelasnya perhatikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	IV A	8	12	20 Orang
2	IV B	11	9	20 Orang

Sumber Data : *Kantor Tata Usaha SD Inpres Lasepang*

E. Defenisi Operasional Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Berdasarkan pengertian diatas, maka penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel (Y), yaitu sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi dan disebut juga variabel penyebab atau indeventent variabel. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media animasi audio-visual.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dan juga disebut variabel akibat atau devendent variabel. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Variable terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk data awal penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

2. Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau Latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (post-test). Tes berupa soal pilihan ganda diberikan pada pre-test dan post-test. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrument dari perubahan pengetahuan dan pemahaman siswa setelah adanya perlakuan.

3. Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah siswa dan dokumen-dokumen yang diperlukan peneliti untuk melengkapi data-data dalam penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh kemudian selanjutnya akan dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu uji prasyarat analisis dan uji prasyarat hipotesis.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Adapun sebaran skor hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk nilai rata-rata (mean), skor tertinggi, skor terendah, rentang (range), standar deviasi, dan variance. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa statistik deskriptif adalah teknik analisis data dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh dengan maksud bukan semata-mata untuk menyimpulkan data tersebut secara umum. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan program aplikasi *Statistical Package for Social Science* (SPSS) *version 29*, dan data hasil belajar yang diperoleh siswa selanjutnya dikategori, dengan berdasarkan pada kategori nilai yang tertulis tabel berikut:

Tabel 3.4 Pedoman Kategori untuk Mengukur Hasil Belajar IPA

Nilai	Kategori
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 - 100	Sangat Tinggi

Sumber : *Departemen Pendidikan Nasional (2017)*

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengajuan hipotesis dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan uji prasyarat data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini adalah menggunakan *One-Sample Kolmogrove-Smirnow Normality Test*. Pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Data hasil belajar IPA dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi hasil perhitungan lebih besar dari 0,05, dan begitupun sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui kesamaan dari data yang dimiliki oleh dua kelompok. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak, hal ini dapat dilihat dari hasil uji data pada dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kriteria pengujian jika nilai kemungkinan lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sistem *Statistical Pachage for Sosial Science (SPSS) version 29*.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkan media animasi serta perbedaan

dari rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal tersebut dilakukan dengan teknik pengujian *independent sample t-test*. Untuk mempermudah pelaksanaan dari teknik *independent sample t-test* dalam penelitian ini digunakan uji hipotesis menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS) Version 29*. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan uji-T menggunakan *Equal Variance Assumed* (varian sama), dan jika terdapat data yang tidak normal dan homogen maka analisis parametrik diubah menjadi analisis nonparametrik, dimana sebelumnya diadakan persyaratan hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut.

$$H_0 : \mu = \mu_2 \quad H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

H_a : Terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

μ_1 : Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sebelum menggunakan media animasi

μ_2 : Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, setelah menggunakan media animasi.

Sehingga untuk menentukan kesimpulan dapat dilakukan berdasarkan kriteria berikut:

- 1) Jika H_0 ditolak H_a diterima maka terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

- 2) Jika H_a ditolak dan H_o diterima maka tidak terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual terhadap Hasil belajar IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng, akan dideskripsikan gambaran penggunaan media animasi, gambaran hasil belajar siswa, dan pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Data hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan hasil penelitian, dan statistik inferensial untuk menguji hipotesis dengan uji independent sample t-test.

1. Gambaran Penerapan Media Animasi Pembelajaran IPA

Pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan selama 10 hari dalam 10 pertemuan, yang dimana pada pertemuan I peneliti membawa surat kesekolah sekaligus pemberian *pretest* pada kelas eksperimen. Pada pertemuan II, III, IV pemberian *treatment* berupa penggunaan media animasi pada kelas eksperimen, dan pada pertemuan ke V pemberian *posttest* pada kelas eksperimen. Sedangkan pada pertemuan VI peneliti memberikan *pretest* pada kelas kontrol. Kemudian pada pertemuan VII, VIII, IX di kelas kontrol tidak dilakukan *treatment* akan tetapi diberikan materi mengenai seputar pembelajaran IPA tentang Materi Gaya dan Gerak Benda. Selanjutnya, pada pertemuan ke X diberikan *posttest* seperti

halnya pada kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran IPA yang telah dilaksanakan.

Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui penggunaan media animasi dan aktivitas yang terjadi pada proses pembelajaran. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama pemberian perlakuan/treatment yaitu 75%, dan pada pertemuan kedua pemberian perlakuan/treatment yaitu 83%, dalam artian bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media animasi mengalami peningkatan dari efektif menjadi sangat efektif.

2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menjelaskan dan menafsirkan informasi penting terkait gambaran data yang terdapat di lapangan secara ringkas dan sederhana. Untuk mengetahui keadaan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan atau treatment berupa media animasi, peneliti menerapkan pretest sebagai tes awal untuk melihat keadaan tersebut.

a. Data *PreTest* Siswa tentang Hasil Belajar IPA

Data *pretest* yang telah diperoleh kemudian diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 29*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif *PreTest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	20	20
Nilai Terendah	40	20
Nilai Tertinggi	80	75
Rentang (range)	40	55
Rata-rata (<i>mean</i>)	62.20	47.40
Standar Deviasi	11.808	13.949
Varians	139.432	194.568

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan tabel 4.1, tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kondisi awal hasil belajar IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 62.20, sedangkan kelas kontrol sebesar 47.40 dan berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelas eksperimen sebesar 11.808, sedangkan kelas kontrol 13.949. Berarti nilai rata rata dan standar deviasi antara kelas eksperimen dan kontrol hampir sama. Sedangkan untuk frekuensi dan persentase data hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai *PreTest* Kelas Eksperimen dan Kelas**Kontrol**

No	Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	0-54	Sangat Rendah	6	30	13	65
2	55 – 64	Rendah	3	15	5	25
3	65 79	Sedang	10	50	2	10
4	80 – 89	Tinggi	1	5	0	0
5	90 – 100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
Jumlah			20	100	20	100

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 29*

Berdasarkan tabel 4.2, bahwa pada kategori sangat rendah pada kelas eksperimen terdapat sebanyak 6 orang siswa dengan persentase 30% sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 13 orang dengan persentase 65%, kategori rendah didominasi oleh kelas kontrol sebanyak 5 orang dengan persentase 25% sedangkan pada kelas eksperimen sebanyak 3 orang dengan persentase 15%, kategori sedang lebih didominasi oleh kelas eksperimen sebanyak 10 orang dengan persentase 50% sedangkan di kelas kontrol hanya sebanyak 2 orang dengan persentase 10%, pada kategori tinggi hanya ada pada kelas eksperimen terdapat sebanyak 1 orang dengan persentase 5%, dan pada kategori sangat tinggi tidak terdapat siswa yang memiliki nilai tersebut. Hasil kesimpulan dari interpretasi data deskriptif yang didukung oleh frekuensi dan persentase menunjukkan bahwa pretest di kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada kategori sedang.

b. Data *PostTest* Hasil Belajar IPA

Deskripsi hasil belajar IPA didasarkan hasil analisis deskriptif data posttest kelas eksperimen dan kontrol. Hasil analisis deskriptif data hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif *PostTest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	20	20
Nilai Terendah	65	50
Nilai Tertinggi	100	80
Rentang (range)	35	30
Rata-rata (<i>mean</i>)	85.35	65.70
Standar Deviasi	9.735	10.204
Varians	94.766	104.116

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan tabel 4.3, menunjukkan perbedaan terhadap kondisi akhir hasil belajar IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85.35 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 65.70 yang artinya memiliki selisih 19.65. Adapun nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelas eksperimen sebesar 9.735, sedangkan kelas kontrol 10.204. Distribusi frekuensi dan persentase data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas**Kontrol**

No	Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	0-54	Sangat Rendah	0	0	4	20
2	55 – 64	Rendah	0	0	4	20
3	65 79	Sedang	5	25	11	55
4	80 – 89	Tinggi	5	25	1	5
5	90 – 100	Sangat Tinggi	10	50	0	0
Jumlah			20	100	20	100

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 29*

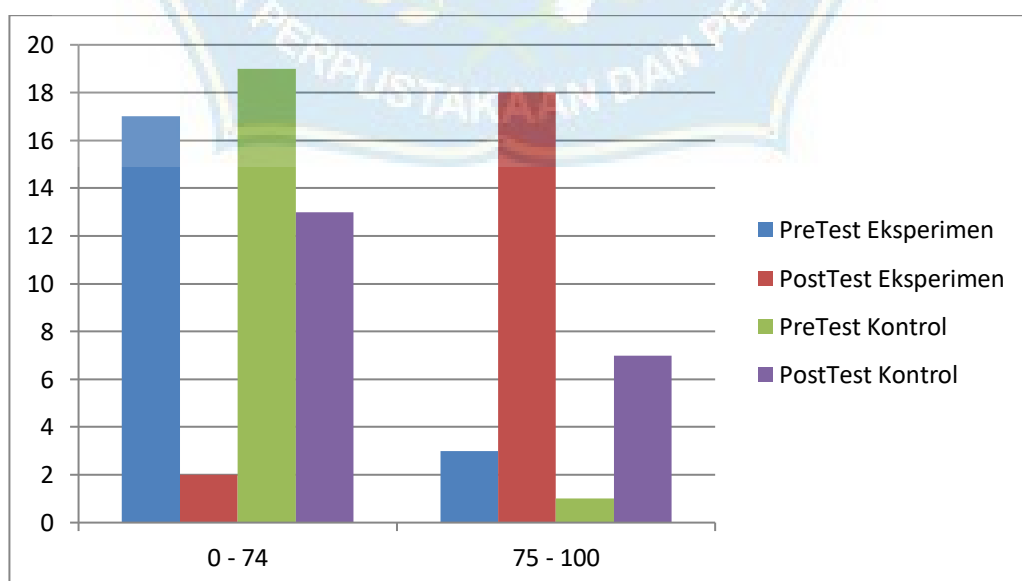
Berdasarkan tabel 4.4, menunjukkan bahwa pada kategori sangat rendah hanya berada pada kelas kontrol yang memiliki 4 orang dengan persentase 20%. Begitu pula pada kategori rendah kelas kontrol yang memiliki 4 orang dengan persentase 20%. Pada kategori sedang kelas eksperimen memiliki siswa sebanyak 5 orang dengan persentase 25% sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 11 orang dengan persentase 55%, Kategori tinggi pada kelas eksperimen sebanyak 5 orang dengan persentase 25% sedangkan di kelas kontrol sebanyak 1 orang dengan persentase 5%, dan pada kategori sangat tinggi hanya terdapat pada kelas eksperimen memiliki 10 orang dengan persentase 50%. Hasil kesimpulan dari interpretasi data deskriptif yang didukung oleh frekuensi dan persentase menunjukkan bahwa posttest di kelas eksperimen berada di kategori tinggi dengan rata-rata 85.35, sedangkan di kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan rata-rata 65.70.

Tabel 4.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas**Kontrol**

Skor	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		PreTest	PostTest	PreTest	PostTest
0 - 74	Tidak Tuntas	17	2	19	13
75 - 100	Tuntas	3	18	1	7

Sumber: IBM SPSS Statistic version 29

Berdasarkan tabel 4.9, diketahui bahwa terdapat kriteria ketuntasan hasil belajar siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana terdapat hasil *pretest* kelas eksperimen banyak yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar (tidak tuntas) sebanyak 17 orang siswa, dan yang memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar (tuntas) sebanyak 3 orang siswa. Kemudian setelah diberikan *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen maka hasil belajar *posttest* kelas eksperimen menjadi meningkat sebanyak 18 orang siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang siswa.

Grafik 4.1 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar kelas Eksperimen Dan Kelas**Kontrol**

Tabel 4.6 Hasil Uji N-Gain

Deskripsi N-Gain	Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata (Mean)	60.1739	32.4460

Sumber: *IBM SPSS Statistic version 29*

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain skor di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen sebesar 60.1739 termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 32.4460 berada dikategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi audio-visual pada kelas eksperimen berpengaruh signifikan karena dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

3. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas untuk mengetahui data telah terdistribusi normal atau tidak.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui data pretest dan posttest data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan oleh peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistic Version 29. Adapun yang digunakan yaitu uji Shapiro-Wilk dengan kriteria pengujian normalitas data ketika nilai signifikan $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak

berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Data	Sig.	Keterangan
	(Nilai Probabilitas)	
PreTest kelas eksperimen	0.141	$0.141 > 0.05 = \text{Normal}$
PosTest Kelas Eksperimen	0.370	$0.370 > 0.05 = \text{Normal}$
PreTest Kelas Kontrol	0.850	$0.850 > 0.05 = \text{Normal}$
PosTest Kelas Kontrol	0.042	$0.042 > 0.05 = \text{Normal}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic version 29*

Berdasarkan data tabel 4.7 hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest diperoleh berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelompok data memiliki variasi yang sama atau berbeda, dengan nilai signifikansi yaitu $> 0,05$ maka data tersebut dinyatakan memiliki variasi yang sama (homogen), begitupun sebaliknya apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak memiliki variasi yang sama (tidak homogen). Berdasarkan analisis data menggunakan IBM SPSS Statistic version 29 diperoleh uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Homogenitas Data

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
PreTest Kelas Eksperimen dan Kontrol	0.842	$0.842 > 0.05 = \text{Homogen}$
PosTest Kelas Eksperimen dan Kontrol	0.645	$0.645 > 0.05 = \text{Homogen}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic version 29*

Berdasarkan data tabel 4.8 hasil uji homogenitas data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari based on mean yaitu data memiliki 38 varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $0,842 > 0,05$. Kemudian nilai signifikansi data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol $0,645 > 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

c. Uji Hipotesis

1) Independent Sample T-Test PreTest Eksperimen dan Pretest Kontrol

Analisis ini dilakukan untuk menguji hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dilakukan oleh peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistic Version 29. Data terinterpretasi ada perbedaan jika Sig. (nilai probabilitas) $< 0,05$. Sementara jika nilai Sig. (nilai probabilitas) $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak ada perbedaan. Hasil uji independent sample t-test pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel 4.9 Hasil Uji Independent Sample T-Test Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	F	Sig	T	df	Significance	
					One-Sided p	Two-Sided p
PreTest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	3.622	.842	3.622	38	<,001	<,001

Sumber: IBM SPSS Statistic version 29

Berdasarkan tabel 4.9 bahwa data yang dipakai dalam hasil pengolahan uji di atas yakni *equal Variances assumed* sebab dengan hasil varian homogeny dengan nilai sig (2-tailed) berjumlah $0,001 < 0,05$ hingga dikatakan ditemukan selisih hasil tes *mean* kemampuan hasil belajar. Selain itu didapat t hitung adalah 3.622 dilanjutkan dengan dicari t tabel yang diperoleh sesuai nilai df yakni 38 sedangkan nilai taraf sig $0,05/2 = 2.024$. Kemudian hasil itulah yang digunakan sebagai cara mencari nilai t_{tabel} statistic. Hasil yang ditemukan t_{tabel} adalah 2.024 yang terdapat pada lampiran.

2) Independent Sample T-Test PostTest Eksperimen dan PostTest Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi (treatment) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa pemberian perlakuan. Analisis pada penelitian ini dilakukan berdasarkan uji independent sample t-test dengan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 29. Adapun hasil dari analisis ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.10 Hasil Uji Independent Sample T-Test Nilai PostTest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	F	Sig	T	df	Significance	
					One-Sided p	Two-Sided p
PostTest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	.215	.645	6.231	38	<,001	<,001

Sumber: IBM SPSS Statistic version 29

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 yang berarti tidak ada perbedaan hasil belajar dari kelas eksperimen setelah adanya treatment dengan kelas kontrol tanpa adanya treatment. Akan tetapi terdapat perbedaan pada t_{tabel} yang dimana t_{hitung} posttest bernilai 6.231 sedangkan pada t-hitung prettest bernilai 3.622.

Kemudian berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , t_{hitung} adalah 6.231 yang dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2.024 sehingga nilai t_{hitung} memiliki nilai lebih kecil dari t_{tabel} ($6.231 > 2.024$). Sehingga dari kedua perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa data posttest yang diperoleh terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis di atas dapat dinyatakan bahwa hipotesis (H_0) ditolak karena tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media animasi audio-visual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. Sedangkan hipotesis (H_a) diterima karena terdapat pengaruh dari penggunaan animasi audio-visual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

B. Pembahasan

Pemerolehan data gambaran penggunaan media animasi audio-visual melalui observasi pada proses pembelajaran di kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng selama 3 kali pertemuan, yaitu pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat. Penggunaan animasi audio-visual pada pertemuan kedua dengan materi yang dipelajari yaitu mengenai gaya dan gerak benda, pada pertemuan ketiga penggunaan media animasi audio-visual dengan pokok bahasan hubungan gaya dan gerak benda dengan kehidupan sehari-hari, dan yang keempat materi yang dipelajari yaitu mengenai terhadap kehidupan sehari-hari. Adapun Keterlaksanaan penggunaan media animasi audio-visual pada pertemuan kedua adalah dengan pencapaian kategori efektif, dan keterlaksanaan penggunaan media animasi audio-visual, pada pertemuan ketiga adalah kategori sedang dan pada pertemuan keempat adalah kategori sangat efektif. Sehingga berdasarkan data yang didapatkan dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pelaksanaan proses pembelajaran.

Hasil pengamatan aktivitas murid kelas IV selama berlangsungnya penelitian tercatat sikap yang terjadi pada setiap murid selama mengikuti proses pembelajaran dengan baik sebelum diterapkan media animasi audio-visual maupun setelah diterapkannya media tersebut. Aktivitas murid diperoleh melalui lembar observasi pada setiap pertemuan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Selain itu, efek dari media animasi audio-visual dapat dilihat berdasarkan hasil observasi siswa dan hasil posttest kelompok eksperimen lebih tinggi

daripada kelompok kontrol. Selain itu, berdasarkan indikator motivasi belajar IPA kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik yaitu sebagian besar siswa sudah aktif bertanya, berani menanggapi pernyataan teman dan guru, dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok, dan percaya diri mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Hal tersebut dinyatakan oleh Djamarah dan Zain dalam (Sari & Samawi, 2014) bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Selain itu, dengan media animasi audio-visual ini kelompok eksperimen menunjukkan kerja samanya antar anggota kelompok. Hal tersebut juga membuktikan pendapat (Bisri, 2019) yang juga menyatakan bahwa dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan dengan menyajikan gambar dan kata-kata saja.

Pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab akibatnya tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki. Berdasarkan pedoman observasi diperoleh hasil bahwa siswa yang aktif selama pembelajaran adalah siswa yang mempunyai prestasi tinggi di kelas daripada temanya yang lain. Selain hal tersebut, hasil dari posttest dan pengamatan berdasarkan observasi menunjukkan bahwa kelompok kontrol lebih rendah hasilnya dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal tersebut dikarenakan pengajaran dalam kelompok kontrol masih didominasi dengan metode ceramah yang membuat siswa kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan.

Kemudian untuk mengetahui hasil belajar siswa maka dilakukan teknik analisis data yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis deskriptif yang diuraikan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi audio-visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Inpres Lasepang, dilihat dari analisis statistik deskriptif diperoleh nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 40 dan yang tertinggi adalah 80, sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai terendah adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 100. Nilai rata-rata (*mean*) *pretest* 62.20 sedangkan pada *posttest* adalah 85.35. Menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media animasi audio-visual dalam pembelajaran IPA hasil belajar siswa tergolong cukup. Namun setelah diterapkannya media animasi audio-visual hasil belajar siswa meningkat menjadi sangat baik. Pada proses pembelajaran menggunakan media guru mempersiapkan terlebih dahulu materi ajar yang ingin digunakan saat mengajar, termasuk RPP; LKPD serta penilaian.

Berdasarkan hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 60.1739 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol 32.4460. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa” (Faisal Salim, 2020). Kemudian berdasarkan data statistik deskriptif dan teori pendukung dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi maka dilakukan dengan analisis statistik inferensial. data hasil analisis inferensial, pada penelitian ini dilakukan juga analisis statistik dengan melakukan uji hipotesis penelitian menggunakan uji-*t test*. Namun sebelumnya, dilakukan terlebih dahulu pengujian dasar yaitu uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis dengan alat bantu statistik versi 29.

Jika dilihat dari hasil uji normalitas menggunakan *one sample Kolmogorov-smirnov test* menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh pada *pretest* kelas kontrol adalah 0.850 dan nilai signifikan pada *posttest* kelas kontrol adalah 0.042. Kemudian nilai signifikan pada *pretest* kelas eksperimen adalah 0.141 dan nilai signifikan pada *posttest* kelas eksperimen adalah 0.370. Dimana jika nilai signifikan lebih besar dari $> 0,05$ maka data hasil penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian pada hasil uji homogenitas menggunakan uji *test of homogeneity of variance based on mean* yang didapatkan dari *posttest* kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen, menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,645 dimana jika nilai signifikan lebih besar dari $> 0,05$ maka data hasil penelitian dinyatakan homogen. uji hipotesis menggunakan *independent sample t test*. Pada tabel di atas diperoleh $t_{hitung} = 3.622$, sedangkan nilai $t_{tabel} = 2.024$. Berdasarkan hasil yang diperoleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 3.622 > t_{tabel} = 2.024$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Proses pembelajaran melibatkan murid secara langsung dengan lingkungan sekitar sesuai dengan materi yang diajarkan. Murid belajar dengan bantuan sumber belajar yang kongkrit sehingga berpengaruh pada pemahaman murid

mengenai materi yang diajarkan. Murid mendapatkan kesempatan merasakan secara langsung hal yang dipahami dalam teori. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi gaya dan gerak benda kelas IV di SD Inpres Isepong Kabupaten Bantaeng.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi lebih meningkat, hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan secara signifikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dimana kelas eksperimen lebih meningkat dibanding dengan kelas kontrol.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi audio-visual, hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan yang signifikan nilai rata-rata dari *posttest* kelas eksperimen sebesar 85.35 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 65.70 setelah menerapkan media animasi.

B. Saran

1. Bagi Pembaca, dapat dijadikan sebagai bahan bacaan baik dalam melakukan penelitian maupun hanya sekedar menambah ilmu dan bisa menjadi solusi terbaik.
2. Bagi Guru, hendaknya menggunakan media animasi ini sebagai salah satu alternatif penyampaian informasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fasyi, M. C. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Amir, Z., & Risnawati. (2015). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Aswaja Pressindo.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, H., & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Bisri, W. (2019). *Pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ipa pemanasan global kelas vii smpn 5 tinambung kab.polman*.
- BNSP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas RI.
- Devita, A., Putra, M. J., & Dedy, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 05 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1414–1418.
- Fatakh, M. I. A. L. (2010). *Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada konsep asam-basa terintegrasi nilai*.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hambali, S., Akib, E., & Azis, S. A. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V SD Se-Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(6), 182–191.
- Haryono. (2014). *Media Pembelajaran*.
- Isjoni, H. (2009). *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Berkajar.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8–15.
- Mauliana, A., Ma'ruf., & Hambali, H. (2023). Penerapan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Pada Siswa Kelas V SDN No 81 Kalukubodo Galesong Selatan. *Journal Of Education and Counselling*, 1(1), 110-123.
- Novita, L., & Novianty, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE*, 3(1), 46–53.

- Prayuda, A. (2020). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 134416 TanjungBalai*.
- Sardiman. (2015). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner. *P3LB*, 1(2), 140–144.
- Sinta, Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal On Teacher Education*, 4(2), 731–744.
- Slavin. (2005). *Cooperative Learning*.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.62>.
- Sugiyanto. (2010). Pembelajaran Kooperatif. *Sugiyanto*, 37, 9–49. [http://eprints.uny.ac.id/7734/3/bab 2 - 08108241038.pdf](http://eprints.uny.ac.id/7734/3/bab%20-%2008108241038.pdf)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2010). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi. In *Kumpulan Metode Pembelajaran*. [http://history22education.wordpress.com-bloghistoryeducation](http://history22education.wordpress.com/bloghistoryeducation)
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. In *Rineka Cipta*.





LAMPIRAN A
PERSURATAN

Lampiran A.1 SK Pembimbing Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Makassar-Bontomatene No. 100 Makassar
Telp. (0411) 8661111, 8661112
Faksimili (0411) 8661113
Email: info@umh.ac.id



Nomor : 11885/FKIP/A.4-II/X/1444/2022
Lampiran : 1 (Satu) Rangkap Proposal
Perihal : Permohonan Kesediaan Membimbing

Kepada Yang Terhormat

1. Hilmi Hambali, S.Pd, M.Kes
2. Dra. Andi Mariah Bakri, M.Si

Di -

Tempat:

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sebelumnya kami sampaikan hasil persetujuan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 02-07-2022 perihal pemimbingan penyusunan tugas akhir mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut di atas, kami mohon kepada Bapak/Ibu Dosen kiranya berkenan membeikan bimbingan penyusunan tugas akhir mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	Siti Zahra Amalia Faisal
Stambuk	10540119819
Judul Penelitian	Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang, Kecamatan Banteng, Kabupaten Banteng

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih. Jazakomullahu khairan katsiraan.

Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi
Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1444 H
21 Nopember 2022 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860.934

Lampiran A.2 SK Persetujuan Pembimbing



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sofyan Alauddin No. 259 Makassar
Telp: 0411-860377/860332 (Fax)
Email: kip@umh.ac.id
Web: www.fkip.umh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang, Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Sitti Zahra Amalia Faisal
NIM : 105401119819
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Agustus 2023

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes


Irmawati, S.Si., M.Si


Diketahui,

Dekan FKIP
Ujismuh Makassar




Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602

Ketua Prodi PGSD


Dr. Alicm Bahra, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913

Lampiran A.3 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Setiabudi Alauddin No. 219 Makassar
Telp: 0411-440817/060152 (Pusat)
Email: kip@umh.ac.id
Web: www.kip.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Siti Zahra Amalia Faisal
NIM : 105401119819
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng
Pembimbing : 1. Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes
2. Irmawanty, S.Si., M.Si

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Senin/7-8-2023	- Berarti data primer - kategori hasil belajar	Hilmi
2.	Jumat/18-8-2023	- Data N-Gain - Pembahasan - Intensi	Hilmi
3.	Jasa Senin/21-8-2023	- Kesimpulan - Lemparan	Hilmi
4.	Selasa/22-8-2023	- Abstrak - Grafik	Hilmi
5.	Senin/28-8-2023	- ACC	Hilmi

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Agustus 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

(Signature)
Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alaudin No.250 Makassar
 Telp : 0411-85887890132 (faks)
 Email : ikp@umh.ac.id
 Web : www.ikp.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sitti Zahra Amalia Faisal
 NIM : 105401119819
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang, Kecamatan Bantaeng, Kabupaten Bantaeng
 Pembimbing : 1. Hismi Hambali, S.Pd, M.Kes
 2. Irmawanty, S.Si, M.Si

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Senin / 2 / 8 / 23	- Abstrak - Tabel kategori hasil belajar - Uji N-Gain	
2.	Jumat / 18 / 8 / 23	- Abstrak - Judul Tabel - Isi Tabel	
3.	Selasa / 22 / 8 / 23	- Format Tabel - Hasil Penelitian Alur Peb. Siswa	
4.	Senin / 28 / 8 / 23	- Daftar Pustaka	
5.	Selasa / 29 / 8 / 23	ACC	


Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Agustus 2023
 Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahar, S.Pd., M.Pd.

NBML 1148913

Lampiran A.4 Berita Acara Seminar Proposal


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL

Pada hari ini Senin..... Tanggal 12 Rabiulakhir 1449 bertepatan tanggal 3 / April 2023 M bertempat di ruang Perpustakaan FKIP kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar Proposal Skripsi yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio - Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng

Dari Mahasiswa

Nama	<u>Sitti Zahra Amalia Faisal</u>
Stambuk/NIM	<u>105901119819</u>
Jurusan	<u>PESD</u>
Moderator	<u>Aliun Awal, S.Pd., M.Pd</u>
Hasil Seminar	<u>Lanjutan Revisi</u>
Alamat/Telp

Dengan penjelasan sebagai berikut :

Judul Revisi akan diteliti dengan pembimbing.

Disetujui

Moderator Aliun Awal, S.Pd., M.Pd

Penanggap I Pt. Ma'rif, S.Pd., M.Pd

Penanggap II Hilmi Haimbah, S.Pd., M.Kes

Penanggap III Ikuawanty, S.Si., M.Si

Makassar, 20

Ketua Jurusan

Aliun Bahri, S.Pd., M.Pd

Lampiran A.5 Lembar Perbaikan Seminar Proposal



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.250 Makassar
Telp : (0411) 860837/8601132 (Pagi)
Email : info@umh.ac.id
Web : www.umh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

Nama : Sitti Zahra Amalia Fitrisal

Nim : 105401149819

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Laseppang Kabupaten Bantaeng

Oleh tim penguji, harus dilakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan dan disetujui oleh tim penguji sebagai berikut :

No	Dosen Penguji	Materi Perbaikan	Paraf
1	Amri Amal, S.Pd, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dilatar belakang gambarkan media animasinya. 2. Kerangka pikirnya diperbaiki. 	
2	Dr. Ma'aruf, S.Pd, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambarkan media animasinya dibagian latar belakang. 2. Pada BAB II, tambahkan materi media yang digunakan. 	
3	Hilmi Hambali, S.Pd, M.Kes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerangka pikirnya diperbaiki. 2. Pada kerangka pikir disuntumkan juga pembahasannya. 3. Penulisan daftar pustaka harus menggunakan mendeley. 	
4	Irmawanty, S.Si, M.Si	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian relevan pada BAB II disesuaikan dengan judul penelitiannya. 	

Makassar, 05 Juni 2023

Ketua Prodi

(Alsem Bahre, S.Pd, M.Pd)

Lampiran A.6 Kartu Kontrol Bimbingan Instrumen Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : (0411) 850837860332 (Pusat)
 Email : info@umh.ac.id
 Web : www.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Sitti Zahra Amalia Faisal
 NIM : 105401119819
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng
 Pembimbing : 1. Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes
 2. Irmawanty, S.Si, M.Si

No.	Hari/Tanggal	Urutan Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Jumat/03-06-2023	Silabus - PPP - Media - kesi-bahan soal	Hilmi
2.	Jumat/03-06-2023	- PPP -> Rambu - kesi	Hilmi
3.	Sabtu/04/06/2023	ACC	Hilmi

Caution:

Mahasiswa dapat melaksanakan Penelitian jika telah melakukan pembimbingan instrumen penelitian minimal 2 (dua) kali dan telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 8 Juni 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


 Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sofyan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : info@unismuh.ac.id
Web : [www.fkip.unismuh.ac.id](http://unismuh.ac.id)

KARTU KONTROL BIMBINGAN INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Sitti Zahra Amalia Faisal
NIM : 105401119819
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.
Pembimbing : 1. Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes
2. Irmawanty, S.Si., M.Si

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Kamis 8/6/23	Tambah soal test bayangkan tingkat keagruifannya	
2.	Kamis 22/6/23	Sampul LPPD	
3.	Jumat 23/6/23	Ace	

Catatan:

Mahasiswa dapat melaksanakan Penelitian jika telah melakukan pembimbingan instrumen penelitian minimal 2 (dua) kali dan telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 8 Juni 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

NBM. 1148913

Lampiran A.7 Surat Pengantar Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Pendidikan 4 No. 171 Makassar
Telp. (0411) 4401340
Faks. (0411) 4401341
Web. www.unismuh.ac.id



Nomor : 12754/FKIPWA-IPW/Unsmuh/2023
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Revisi : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat

Ketua LP3M Unismuh Makassar

Di:

Makassar

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menugaskan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	Siti Zahra Amalia Fajri
Stambuk	105401054
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/Tanggal Lahir	Makassar, 06-11-2001
Alamat	Desa. Kallangri 3

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Intera Lingsing Kabupaten Bantaeng

Dengan pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya diaturakan Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Wassalamu'alaikum

Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 6 Jumada II 1447 H
10 Juni 2023 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM 860 934

Lampiran A.8 Surat Permohonan Izin Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 209 Telp. 084772 Faks (041) 3805580 Makassar 90221 e-mail: lp3m@umh.ac.id

Nomor : 1851/05/C.4-VIII/VII/1444/2023 16 Dzulhijjah 1444 H
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 04 July 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 13754/FKIP/A.4-II/VI/1444/2023 tanggal 10 Juni 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : SITTI ZAHRA AMALIA FAISAL
 No. Stambuk : 10540 1119819
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI AUDIO-VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS IV SD INPRES LASEPANG KABUPATEN BANTAENG"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Juli 2023 s/d 7 September 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua LP3M,


Dr. Abubakar Idhan, MP.
 NBM/101 7716

07-23

Lampiran A.9 Surat Izin Penelitian dari Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448938
 Website : <http://smap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 20685/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Bantaeng
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1851/05/C.4-VIII/VII/1444/2023 tanggal 04 Juli 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: SITI ZAHRA AMALIA FAISAL	
Nomor Pokok	: 105401119819	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)	
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar	

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD INPRES LASEPANG KABUPATEN BANTAENG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 07 Juli s/d 07 September 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 06 Juli 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. Penggugat



Drs. MUH SALEH, M.Si.
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
 Nip. : 19690717 199112 1002

Lampiran A.10 Surat Izin Penelitian dari Pemerintah Kabupaten Bantaeng



PEMERINTAH KABUPATEN BANTAENG DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP

Alamat : Jl. Kariri No. 2, Kab. Bantaeng, email : dpmptsp.bantaengkab@gmail.com, website : dpmptsp.bantaengkab.go.id

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7/185/PL/DPM-PTSP/VI/2023

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
3. Peraturan Bupati Bantaeng Nomor 22 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan Berusaha dan Non Berusaha Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bantaeng.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: SITTI ZAHRA AMALIA FAISAL
Jenis Kelamin	: Perempuan
N I M	: 105401119819
No. KTP	: 7303024811010001
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	: Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	: Jl. Sungai Calendu Kel. Mallangi Kec. Bantaeng Kabupaten Bantaeng

Bermaksud mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul
" Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng "

Lokasi Penelitian : SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng

Lama Penelitian : 07 Juli 2023 s.d. 07 September 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas pada prinsipnya kami dapat **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudahnya melaksanakan kegiatan, yang bersangkutan harus melapor kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Menstasi semua peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat- istiadat Daerah setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil Penelitian kepada Bupati Bantaeng Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat Kab. Bantaeng;
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



120231800000198



Diberitikan di Kabupaten Bantaeng
Pada tanggal : 10 Juli 2023
a.n. BUPATI BANTAENG

Dinas Penanaman Modal dan PTSP



YOHANIS PHR ROMUTI, S.IP
Pangkat : Pembina TK.I, IV/b

Lampiran A.11 Kartu Kontrol Pelaksanaan Penelitian



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Siti Zahra Analia Fauzi A. NIM: 10540.11108.19

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio - Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Lompang Kabupaten Bantareng

Tanggal Ujian Proposal : 03 April 2023

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	12 Jul 2023	Penyerahan Surat Izin Penelitian dan pemberian Pretest pada kelas Eksperimen.	P
2.	13 Jul 2023	Pemberian treatment menggunakan media animasi audio-visual pada kelas Eksperimen.	P
3.	14 Jul 2023	Pemberian treatment menggunakan media animasi audio-visual pada kelas Eksperimen.	P
4.	15 Jul 2023	Pemberian treatment menggunakan media animasi audio-visual pada kelas Eksperimen.	P
5.	17 Jul 2023	Pemberian Post-test pada kelas eksperimen.	P
6.	20 Jul 2023	Pemberian Pretest pada kelas kontrol.	P
7.	21 Jul 2023	Mengajar tanpa menggunakan media animasi audio-visual pada kelas kontrol.	P
8.	22 Jul 2023	Mengajar tanpa menggunakan media animasi audio-visual pada kelas kontrol.	P
9.	24 Jul 2023	Mengajar tanpa menggunakan media animasi audio-visual pada kelas kontrol.	P
10.	25 Jul 2023	Pemberian Posttest pada kelas kontrol.	P

20

Ketua Prodi

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Mengajar
Kepala Sekolah SDN Inpres Lompang

PAWA, S. Pd.
NIP. 19690416.200312.1007

Lampiran A.12 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTAENG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR INPRES LASEPANG
KEC. BANTAENG.KAB. BANTAENG**

Kantor: Jl. Pendidikan Lasepang Kecamatan Bantaeng, Kab Bantaeng

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

NOMOR : 451.2 / 126 / SDI-LP/VII / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Inpres Lasepang Kecamatan Bantaeng, Kabupaten Bantaeng menerangkan bahwa:

Nama : Siti Zahra Amalia Faisal
NIM : 105401119819
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian dan Pengambilan data di SD Inpres Lasepang Kecamatan Bantaeng, Kabupaten Bantaeng dalam rangka Penyusunan SKRIPSI sebagai penyelesaian studi Universitas Muhammadiyah Makassar yang bersangkutan benar-benar telah selesai melaksanakan Penelitian dengan judul:

**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI AUDIO-VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA KELAS IV SD INPRES LASEPANG KABUPATEN
BANTAENG."**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Bantaeng, 30 Juli 2023
Kepala Sekolah SD Inpres Lasepang
Kecamatan Bantaeng
CAISAL PAWA.S.Pd
NIP. 19690816 200312 1 007

Lampiran A.13 Keterangan Bebas Plagiasi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Jl. Sultan Alauddin, No.2359 Makassar 90221 Telp. (0411) 866972-881593, Fax. (0411) 866388

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Sitti Zahra Arnalia Faisal

Nim : 105401179819

Program Studi : PGSD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	0 %	10 %
2	Bab 2	3 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang dilakukan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan
Universitas Muhammadiyah Makassar menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 09 September 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursahid, S.Pd., M.Pd.
NBM. 004 591



BAB I Sitti Zahra Amalia Faisal 105401119819

ORIGINALITY REPORT

0%
SIMILARITY INDEX

0%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes
Exclude bibliography



BAB II Sitti Zahra Amalia Faisal 105401119819

ORIGINALITY REPORT

3% SIMILARITY INDEX	3% INTERNET SOURCES	0% PUBLICATIONS	0% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	3%
----------	--	-----------



turnitin

Exclude quotes On Exclude matches On 2%

Exclude bibliography On



BAB III Sitti Zahra Amalia Faisal 105401119819

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	0%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	10%
---	---	------------



Exclude quotes On Exclude matches

Exclude bibliography On



BAB IV Sitti Zahra Amalia Faisal 105401119819

ORIGINALITY REPORT

7 %	7 %	2 %	2 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

 eprints.unm.ac.id Internet Source		7 %
---	--	------------

Exclude quotes OnExclude bibliography OnExclude matches On

BAB V Sitti Zahra Amalia Faisal 105401119819

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	fit28aro.wordpress.com Internet Source	3%
2	e-repository.perpus.iainasalanga.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is written along the top edge, and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' is written along the bottom edge. Two stars are positioned on the left and right sides of the emblem.

LAMPIRAN B
PERANGKAT DAN INSTRUMEN
PEMBELAJARAN



LAMPIRAN B.1
PERANGKAT PENELITIAN

Kelas Eksperimen**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Inpres Lasepang
 Kelas / Semester : IV / II (Dua)
 Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
 Muatan : Bahasa Indonesia dan IPA
 Pembelajaran Ke : 1
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menguraikan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 Menyajikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis.

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menemukan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 3.4.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak secara lisan.

IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	4.3.1 Mempresentasikan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks bacaan, siswa dapat menguraikan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
2. Melalui unjuk kerja, siswa dapat menyajikan hasil identifikasi tokoh-tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan benar.
3. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menemukan gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar.
4. Melalui penugasan, siswa dapat menghubungkan gaya dan gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar.
5. Melalui kerja kelompok, siswa dapat menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak secara lisan dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Hubungan Gaya dan Gerak

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik, Kooperatif

Model Pembelajaran : Kooperatif learning tipe example non example

Metode Pembelajaran : Simulasi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deksripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan membaca do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai penguatan tentang semangat kebangsaan. 4. Guru memberikan pemahaman mengenai topik pembelajaran yang akan dipelajari. 5. Guru kemudian menjelaskan tujuan, manfaat dan aktifitas pembelajaran yang akan dilakukan. 6. Sebelum masuk ke materi guru terlebih dahulu menggali pengetahuan awal siswa dengan melakukan tanya jawab terkait gaya dan gerak.. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru kemudian menampilkan video animasi berupa tentang berbagai macam contoh mengenai pengaruh gaya terhadap gerak benda. 2. Guru mengarahkan siswa mengamati dan memahami video animasi tersebut. 3. Setelah siswa mengamati dan memahami video yang ditampilkan guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. 4. Kemudian guru membagikan LKPD kepada siswa sebagai panduan siswa dalam mengerjakan tugas yang akan diberikan. 	50 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meminta siswa untuk memperhatikan petunjuk yang ada pada LKPD serta memberikan penjelasan singkat mengenai apa yang akan dilakukan siswa selanjutnya. 6. Setelah siswa memahami petunjuknya barulah guru meminta siswa untuk melakukan pengamatan dengan teman kelompok. 7. Setelah melakukan pengamatan siswa menuliskan hasil pengamatannya pada format yang tercantum pada LKPD. 8. Setelah siswa melakukan pengamatan dan telah menuliskannya siswa diminta mempersentasikan hasil kelompoknya secara bergantian. 9. Kemudian guru melusurkan hasil pengamatan siswa mengenai hubungan gaya dan gerak benda jika terdapat kekeliruan. 10. Selanjutnya guru memberikan apresiasi kepada siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan. 	
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3. Guru memberikan umpan balik serta pesan singkat yang akan berpengaruh kepada siswa. 4. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan mengarahkan salah satu siswa memimpin do'a. 	<p style="text-align: center;">10 Menit</p>

G. Media / Alat, Bahan Dan Sumber Belajar

Media / Alat : Media Animasi Audio-Visual

Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan Non Tes
2. Bentuk Penilaian
 - a. Afektif : Observasi / Pengamatan
 - b. Kognitif : Tes Tertulis
 - c. Psikomotorik : Kinerja
3. Instrumen Penilaian : Pilihan Ganda



Kelas Eksperimen**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Inpres Lasepang
 Kelas / Semester : IV / II (Dua)
 Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
 Muatan : Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP
 Pembelajaran Ke : 2
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menguraikan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 Menyajikan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis.

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menemukan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 3.4.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar
4.5 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.5.1 Menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak secara lisan.

SBdP

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi.	3.4.1 Menentukan gambar dan bentuk tiga dimensi.
4.6 Menggambar dan membentuk tiga dimensi.	4.6.1 Membuat dan membentuk tiga dimensi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks bacaan, siswa dapat menguraikan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
2. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menemukan dan menghubungkan gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar.
3. Melalui kerja kelompok, siswa dapat menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak secara lisan dengan benar.
4. Melalui Pengamatan, siswa dapat menentukan gambar dan bentuk tiga dimensi dengan benar.
5. Melalui unjuk kerja, siswa dapat membuat gambar dengan bentuk tiga dimensi dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Hubungan Gaya dan Gerak

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik, Kooperatif

Model Pembelajaran : Kooperatif learning tipe example non example

Metode Pembelajaran : Simulasi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deksripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan membaca do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai penguatan tentang semangat kebangsaan. 4. Guru memberikan pemahaman mengenai topik pembelajaran yang akan dipelajari dengan mengaitkan topik pembelajaran sebelumnya. 5. Guru kemudian menjelaskan tujuan, manfaat dan aktifitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru kemudian menampilkan video animasi berupa tentang berbagai macam contoh mengenai pengaruh gaya terhadap gerak benda. 2. Guru mengarahkan siswa mengamati dan memahami video animasi tersebut. 3. Setelah siswa mengamati dan memahami video yang ditampilkan guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. 4. Kemudian guru membagikan LKPD kepada siswa sebagai panduan siswa dalam mengerjakan tugas yang akan diberikan. 5. Guru meminta siswa untuk memperhatikan petunjuk yang ada pada LKPD serta memberikan 	50 Menit

	<p>penjelasan singkat mengenai apa yang akan dilakukan siswa selanjutnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Setelah siswa memahami petunjuknya barulah guru meminta siswa untuk melakukan pengamatan dengan teman kelompok. 7. Setelah melakukan pengamatan siswa menuliskan hasil pengamatannya pada format yang tercantum pada LKPD. 8. Setelah siswa melakukan pengamatan dan telah menuliskannya siswa diminta mempersentasikan hasil kelompoknya secara bergantian. 9. Kemudian guru melusurkan hasil pengamatan siswa mengenai hubungan gaya dan gerak benda jika terdapat kekeliruan. 10. Selanjutnya guru memberikan apresiasi kepada siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3. Guru memberikan umpan balik serta pesan singkat yang akan berpengaruh kepada siswa. 4. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan mengarahkan salah satu siswa memimpin do'a. 	10 Menit

G. Media / Alat, Bahan Dan Sumber Belajar

- Media / Alat : Media Animasi Audio-Visual
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan Non Tes
2. Bentuk Penilaian
 - a. Afektif : Observasi / Pengamatan
 - b. Kognitif : Tes Tertulis
 - c. Psikomotorik : Kinerja
3. Instrumen Penilaian : Pilihan Ganda



Kelas Eksperimen**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Inpres Lasepang
 Kelas / Semester : IV / II (Dua)
 Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
 Muatan : PPKN, IPA dan IPS
 Pembelajaran Ke : 3
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi
PPKN**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Mengetahui sikap untuk menghadapi perbedaan karakteristik antarteman.
4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	4.3.1 Menyampaikan manfaat perbedaan karakteristik antar teman.

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menemukan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 3.4.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar
4.5 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.5.1 Menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak secara lisan.

IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	4.3.1 Mempresentasikan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati penjelasan dan juga video animasi yang ditampilkan oleh guru, siswa mampu memahami gaya dan gerak benda yang ada disekitarnya.
2. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat mengetahui dan memahami jenis-jenis pekerjaan yang dapat menghasilkan barang dan jasa
3. Dengan memahami gaya dan gerak benda, siswa mampu menghubungkannya dengan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.

D. Materi Pembelajaran

1. Hubungan Gaya dan Gerak
2. Jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik, Kooperatif

Model Pembelajaran : Kooperatif learning tipe example non example

Metode Pembelajaran : Permainan, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deksripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan membaca do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai penguatan tentang semangat kebangsaan. 4. Guru memberikan pemahaman mengenai topik pembelajaran yang akan dipelajari dengan mengaitkan topik pembelajaran sebelumnya. 5. Guru kemudian menjabarkan tujuan, manfaat dan aktifitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pelajaran mengenai gaya gerak sesuai pelajaran yang telah dipelajari. 2. Mengajak siswa untuk keluar kelas guna mencari benda yang dapat menghasilkan gaya dan gerak. 3. Kemudian siswa diarahkan memperagakan gaya dan gerak didepan teman-temannya sesuai benda yang mereka temukan diluar kelas. 4. Setelah satu persatu siswa memperagakan gaya dan gerak sesuai benda yang mereka temukan, selanjutnya guru meluruskan apa yang telah mereka kerjakan. 5. Selanjutnya siswa diarahkan membea materi pada buku 	50 Menit

	<p>mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.</p> <p>6. Setelah itu siswa diarahkan untuk menemukan jenis pekerjaan yang disekitar lingkungnya yang menghasilkan barang dan jasa.</p> <p>7. Kemudian guru dan siswa bersama-sama mengaitkan hubungan gaya dan gerak dengan jenis-jenis pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar.</p>	
Penutup	<p>1. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>2. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>3. Guru memberikan umpan balik serta pesan singkat yang akan berpengaruh kepada siswa.</p> <p>4. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan mengarahkan salah satu siswa memimpin do'a.</p>	10 Menit

G. Media / Alat, Bahan Dan Sumber Belajar

Media / Alat : Media Animasi Audio-Visual

Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan Non Tes
2. Bentuk Penilaian
 - a. Afektif : Observasi / Pengamatan
 - b. Kognitif : Tes Tertulis
 - c. Psikomotorik : Kinerja
3. Instrumen Penilaian : Pilihan Ganda

Bantaeng, 18 Juli 2023

Wali Kelas



Nurdeni.S.S.Pd

NIP. 197901122014102002

Mahasiswa



Sitti Zahra Amalia Faisal

NIM. 105401119819



Kelas Kontrol**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Inpres Lasepang
 Kelas / Semester : IV / II (Dua)
 Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
 Muatan : Bahasa Indonesia, IPA dan IPS
 Pembelajaran Ke : 1
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menguraikan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 Menyajikan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis.

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Menyebutkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	Menemukan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	Menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak secara lisan.

IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	4.3.1 Mempresentasikan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks bacaan, siswa dapat menguraikan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
2. Melalui unjuk kerja, siswa dapat menyajikan hasil identifikasi tokoh-tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan benar.
3. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menemukan gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar.
4. Melalui penugasan, siswa dapat menghubungkan gaya dan gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar.
5. Melalui kerja kelompok, siswa dapat menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak secara lisan dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Hubungan Gaya dan Gerak

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik, Kooperatif

Model Pembelajaran : Konvensional

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi dan tanya jawab.

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deksripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan membaca do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai penguatan tentang semangat kebangsaan. 4. Guru memberikan pemahaman mengenai topik pembelajaran yang akan dipelajari. 5. Guru kemudian menjelaskan tujuan, manfaat dan aktifitas pembelajaran yang akan dilakukan. 6. Sebelum masuk ke materi guru terlebih dahulu menggali pengetahuan awal siswa dengan melakukan tanya jawab terkait gaya dan gerakan. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi terkait hubungan gaya dan gerak benda. 2. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru terkait hubungan gaya dan gerak benda. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang kurang dipahami. 4. Guru dan siswa melakukan kegiaitan tanya jawab terkait hubungan gaya dan gerak benda. 5. Kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. 6. Selanjutnya guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. 	50 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru meminta siswa memperhatikan setiap petunjuk yang ada pada LKPD, selanjutnya siswa diarahkan untuk mengerjakan semua kegiatan yang ada pada LKPD tersebut. 8. Setelah siswa menyelesaikan semua kegiatan pada LKPD, siswa diminta untuk mempersentasikan hasil kelompoknya masing-masing secara bergantian. 9. Kemudian guru meluruskan kembali hasil kerja siswa mengenai hubungan gaya dan gerak benda jika terdapat kekeliruan. 10. Guru memberikan apresiasi kepada siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3. Guru memberikan umpan balik serta pesan singkat yang akan berpengaruh kepada siswa. 4. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan mengarahkan salah satu siswa memimpin do'a. 	10 Menit

G. Media / Alat, Bahan Dan Sumber Belajar

Media / Alat : Teks Bacaan

Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan Non Tes
2. Bentuk Penilaian
 - a. Afektif : Observasi / Pengamatan
 - b. Kognitif : Tes Tertulis
 - c. Psikomotorik : Kinerja
3. Instrumen Penilaian : Pilihan Ganda

Bantaeng, 18 Juli 2023

Wali Kelas

Bunga Baij

Mahasiswa

Sitti Zahra Khalila Faisal
NIM. 105401119819



Kelas Kontrol**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Inpres Lasepang
Kelas / Semester	: IV / II (Dua)
Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 3	: Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
Muatan	: Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP
Pembelajaran Ke	: 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menguraikan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 Menyajikan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis.

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menemukan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 3.4.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.8 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.8.1 Menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak secara lisan.

SBdP

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi.	3.4.1 Menentukan gambar dan bentuk tiga dimensi.
4.9 Menggambar dan membentuk tiga dimensi.	4.9.1 Membuat dan membentuk tiga dimensi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks bacaan, siswa dapat menguraikan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
2. Melalui unjuk kerja, siswa dapat menyajikan hasil identifikasi tokoh-tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan benar.
3. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menemukan gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar.
4. Melalui penugasan, siswa dapat menghubungkan gaya dan gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar.
5. Melalui kerja kelompok, siswa dapat menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak secara lisan dengan benar.
6. Melalui pengamatan, siswa dapat menentukan gambar dan bentuk tiga dimensi dengan benar.
7. Melalui unjuk kerja, siswa dapat membuat gambar dengan bentuk tiga dimensi dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Hubungan Gaya dan Gerak

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik, Kooperatif

Model Pembelajaran : Konvensional

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi dan tanya jawab.

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deksripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan membaca do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai penguatan tentang semangat kebangsaan. 4. Guru memberikan pemahaman mengenai topik pembelajaran yang akan dipelajari dengan mengaitkan topik pembelajaran sebelumnya. 5. Guru kemudian menjelaskan tujuan, manfaat dan aktifitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi terkait hubungan gaya dan gerak benda. 2. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru terkait hubungan gaya dan gerak benda. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang kurang dipahami. 4. Guru dan siswa melakukan kegiaitan tanya jawab terkait hubungan gaya dan gerak benda. 5. Kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. 6. Selanjutnya guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. 7. Guru meminta siswa memperhatikan setiap petunjuk yang ada pada LKPD, selanjutnya siswa diarahkan untuk mengerjakan semua kegiatan 	50 Menit

	<p>yang ada pada LKPD tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Setelah siswa menyelesaikan semua kegiatan pada LKPD, siswa diminta untuk mempersentasikan hasil kelompoknya masing-masing secara bergantian. 9. Kemudian guru meluruskan kembali hasil kerja siswa mengenai hubungan gaya dan gerak benda jika terdapat kekeliruan. 10. Guru memberikan apresiasi kepada siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3. Guru memberikan umpan balik serta pesan singkat yang akan berpengaruh kepada siswa. 4. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan mengarahkan salah satu siswa memimpin do'a. 	10 Menit

G. Media / Alat, Bahan Dan Sumber Belajar

Media / Alat : Teks Bacaan

Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan Non Tes
2. Bentuk Penilaian
 - a. Afektif : Observasi / Pengamatan
 - b. Kognitif : Tes Tertulis
 - c. Psikomotorik : Kinerja
3. Instrumen Penilaian : Pilihan Ganda

Bantaeng, 18 Juli 2023

Wali Kelas

Bunga Baij

Mahasiswa

Sitti Zahra Khalila Faisal
NIM. 105401119819



Kelas Kontrol**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Inpres Lasepang
Kelas / Semester	: IV / II (Dua)
Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 3	: Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
Muatan	: PPKN dan IPA
Pembelajaran Ke	: 3
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi
PPKN**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Mengetahui sikap untuk menghadapi perbedaan karakteristik antarteman.
4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	4.3.1 Menyampaikan manfaat perbedaan karakteristik antar teman.

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menemukan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 3.4.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar
4.5 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.5.1 Menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak secara lisan.

IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	4.3.1 Mempresentasikan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati penjelasan dan juga video animasi yang ditampilkan oleh guru, siswa mampu memahami gaya dan gerak benda yang ada disekitarnya.
2. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat mengetahui dan memahami jenis-jenis pekerjaan yang dapat menghasilkan barang dan jasa
3. Dengan memahami gaya dan gerak benda, siswa mampu menghubungkannya dengan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.

D. Materi Pembelajaran

1. Hubungan Gaya dan Gerak
2. Jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik, Kooperatif

Model Pembelajaran : Kooperatif learning tipe example non example

Metode Pembelajaran : Permainan, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deksripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan membaca do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai penguatan tentang semangat kebangsaan. 4. Guru memberikan pemahaman mengenai topik pembelajaran yang akan dipelajari dengan mengaitkan topik pembelajaran sebelumnya. 5. Guru kemudian menjelaskan tujuan, manfaat dan aktifitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pelajaran mengenai gaya gerak sesuai pelajaran yang telah dipelajari. 2. Mengajak siswa untuk keluar kelas guna mencari benda yang dapat menghasilkan gaya dan gerak. 3. Kemudian siswa diarahkan memperagakan gaya dan gerak didepan teman-temannya sesuai benda yang mereka temukan diluar kelas. 4. Setelah satu persatu siswa memperagakan gaya dan gerak sesuai benda yang mereka temukan, selanjutnya guru meluruskan apa yang telah mereka kerjakan. 5. Selanjutnya siswa diarahkan membeca materi pada buku 	50 Menit

	<p>mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.</p> <p>6. Setelah itu siswa diarahkan untuk menemukan jenis pekerjaan yang disekitar lingkungnya yang menghasilkan barang dan jasa.</p> <p>7. Kemudian guru dan siswa bersama-sama mengaitkan hubungan gaya dan gerak dengan jenis-jenis pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar.</p>	
Penutup	<p>1. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>2. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>3. Guru memberikan umpan balik serta pesan singkat yang akan berpengaruh kepada siswa.</p> <p>4. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan mengarahkan salah satu siswa memimpin do'a.</p>	10 Menit

G. Media / Alat, Bahan Dan Sumber Belajar

Media / Alat : Media Animasi Audio-Visual

Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan Non Tes
2. Bentuk Penilaian
 - a. Afektif : Observasi / Pengamatan
 - b. Kognitif : Tes Tertulis
 - c. Psikomotorik : Kinerja
3. Instrumen Penilaian : Pilihan Ganda

Bantaeng, 18 Juli 2023

Wali Kelas

Bunga Baij

Mahasiswa

Sitti Zahra Khalila Faisal
NIM. 105401119819





LAMPIRAN B.2
LEMBAR KETERLAKSANAAN PROSES
PEMBELAJARAN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : SD Inpres Lasepang
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Peneliti : Sitti Zahra Amalia Faisal
 Observer : Nur Aenun Fadillah

A. Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya bapak/Ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas mahasiswi.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/Ibu.

B. Skala penilaian

1 = tidak sesuai 3 = sesuai
 2 = cukup sesuai 4 = sangat sesuai

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Pertemuan			
			1	2	3	4
1.	Pembuka	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa.				✓
		2. Guru mengecek kesiapan siswa dengan mengabsen kehadiran siswa.				✓
		3. Guru membimbing untuk menyanyikan lagu Nasional.				✓
		4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktifitas yang akan dilakukan.			✓	
		5. Guru terlebih dahulu menggali pemahaman siswa terkait materi yang akan dipelajari.			✓	
		6. Guru memberikan pemahaman mengenai topik pembelajaran yang akan dipelajari.				✓
2.	Penyampaian materi menggunakan media animasi	1. Mengarahkan siswa untuk mengamati dan memahami video animasi terkait materi hubungan gaya dengan gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar				✓

		2. Menjelaskan hubungan gaya dengan gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar.				✓
		3. Menjelaskan macam-macam pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar.				✓
		4. Menjelaskan contoh pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar.				✓
		5. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kelompok.			✓	
		6. Guru membagikan LKPD kepada siswa serta mengarahkannya untuk mengerjakan.				✓
		7. Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil dari kerja kelompoknya.			✓	
3.	Umpan Balik	1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya			✓	
		2. Memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memberi tanggapan			✓	
		3. Memberi apresiasi kepada setiap siswa			✓	
4.	Penutup	1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.			✓	
		2. Guru mengarahkan siswa untuk mengumpulkan hasil pengamatanya.				✓
		3. Guru memberikan tugas kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari.			✓	
		4. Guru menutup pembelajaran dan berdoa bersama serta memberikan salam.				✓
Jumlah					27	44
Total			71			

$$\text{Aktivitas Guru} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Aktivitas Guru} = \frac{71}{80} \times 100 = 88,75$$

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Satuan Pendidikan : SD Inpres Lasepang
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Peneliti : Sitti Zahra Amalia Faisal
 Observer : Nur Aenun Fadillah

A. Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya bapak/Ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas mahasiswi.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/Ibu.

B. Skala penilaian

1 = tidak sesuai 3 = sesuai
 2 = cukup sesuai 4 = sangat sesuai

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Pertemuan			
			1	2	3	4
1.	Pembuka	1. Siswa menjawab salam dan berdoa bersama-sama.				✓
		2. Satu persatu siswa menjawab kehadirannya.				✓
		3. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu Nasional.				✓
		4. Siswa memahami tujuan pembelajaran dan aktifitas yang akan dilakukan.			✓	
		5. Siswa memberikan pendapat terkait materi yang akan dipelajari.			✓	
		6. Siswa memahami topik pembelajaran yang akan dipelajari.			✓	
2.	Penyampaian materi menggunakan media animasi	1. Siswa mengamati dan memahami video animasi terkait materi hubungan gaya dengan gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar				✓
		2. Siswa memahami penjelasan mengenai hubungan gaya dengan gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar.			✓	

		3. Siswa memahami penjelasan mengenai macam-macam pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar.			✓	
		4. Siswa memahami penjelasan mengenai contoh pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar.			✓	
		5. Siswa bersama-sama membuat kelompoknya yang dibantu oleh guru.				✓
		6. Siswa mengamati LKPD yang diberikan dan langsung mengerjakannya.			✓	
		7. Satu-persatu siswa dari perwakilan kelompoknya mempersentasikan hasilnya didepan teman-temannya.			✓	
3.	Umpan Balik	1. Salah satu siswa bertanya mengenai pembelajaran yang dipelajari.			✓	
		2. Siswa menanggapi penjelasan dari guru.			✓	
		3. Siswa bertepuk tangan bersama saat diberikan apresiasi.				✓
4.	Penutup	1. Siswa bersama gruru menyimpulkan materi yang telah dipelajari			✓	
		2. Siswa mengumpulkan laporan hasil pengamatan				✓
		3. Siswa mencatat tugas yang diberikan guru				✓
		4. Siswa berdoa setelah selesai pembelajaran dan menjawab salam guru				✓
Jumlah					33	36
Total			69			

$$\text{Aktivitas Guru} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Aktivitas Guru} = \frac{69}{80} \times 100 = 86,25$$



LAMPIRAN B.3
KISI-KISI INSTRUMEN SOAL


Kisi – kisi Soal Tes Hasil Belajar (*Pretest dan Post-Test*)

Nama Sekolah	: SD Inpres Lasepang
Bentuk Tes	: Pilihan Ganda
Mata Pelajaran	: IPA
Jumlah Soal	: 30
Kurikulum	: 2013
Tahun Ajaran	: 2023/2024
Kelas/ Semester	: IV/ Genap
Penyusun	: Sitti Zahra Amalia Faisal

Kompetensi Inti:

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

Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek	Naskah Soal	Kunci	
				Jawaban	Skor
3.4 Menghubungkan	1. Menemukan gaya dengan gerak pada	C1	1. Pernyataan dibawah ini yang menunjukkan gaya mengubah arah gerak suatu benda adalah	A	1

Gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	peristiwa di lingkungan sekitar. 2. Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar		<ul style="list-style-type: none"> a. Pemain bolla volly mengoper bola kepada temannya b. Mobil berjalan cepat di jalan tol c. Anak kecil yang sedang bermain sepak bola d. Orang sedang menimba air sumur 		
		C2	<p>2. Perhatikan gambar berikut !</p>  <p>Saat kita mengerem sepeda yang kita gunakan, sepeda yang awalnya melaju cepat akan menjadi lambat dan berhenti. Hal ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat.....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Benda bergerak menjadi semakin cepat b. Benda bergerak menjadi diam c. Benda diam menjadi bergerak d. Bentuk benda menjadi berubah-ubah 	B	1
		C1	<p>3. Kegiatan di bawah ini yang berhubungan dengan gaya adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Patuh kepada orang tua 	C	1


			<ul style="list-style-type: none"> b. Mengerjakan tugas c. Mendorong kursi d. Makan 		
		C2	<p>4. Mendorong gerobak termasuk contoh gaya yang dapat menyebabkan....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Benda berubah arah b. Benda bergerak c. Benda berubah bentuk d. Benda berhenti 	B	1
		C2	<p>5. Membuat mainan dari platisin termasuk contoh gaya yang dapat menyebabkan.....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Benda bergerak b. Benda berubah arah c. Benda berubah bentuk d. Benda berhenti 	C	1
		C1	<p>6. Pernyataan di bawah ini yang menunjukkan gaya mengubah arah gerak suatu benda ialah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Petinju memukul lawannya b. Andi mengoper bola sepak ke Ade 	B	1

			<p>c. Siswa kelas v menggerak bendera</p> <p>d. Mobil melaju ke jalan batu</p>		
		C2	<p>7. Menurut sifatnya, gaya dapat diartikan sebagai....</p> <p>a. Pemberi pengaruh</p> <p>b. Diberi pengaruh</p> <p>c. Tidak berpengaruh</p> <p>d. Dipengaruhi</p>	A	1
		C3	<p>8. Batu pada ketapel akan bergerak, jika....</p> <p>a. Mendorong tali ketapel</p> <p>b. Menarik tali ketapel</p> <p>c. Batu berukuran besar</p> <p>d. Tali ketapel sangat panjang</p>	B	1
		C3	<p>9. Perhatikan gambar berikut!</p> 	A	1


			<p>Pada permainan tersebut, jarak lontaran batu dipengaruhi oleh....</p> <ol style="list-style-type: none"> Kuat lemahnya gaya tarik pada tali Kuat lemahnya gaya dorong pada tali Jenis dan ukuran ketapel Bentuk dan bahan membuat ketapel 		
		C2	<p>10. Peristiwa yang menunjukkan gaya yang dapat mengubah bentuk benda adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> Adonan tepung yang diolah menjadi kue Anak yang sedang bermain ketapel Mobil yang bergerak kemudian dihentikan Anak yang sedang bermain voli 	A	1
		C1	<p>11. Peristiwa yang menunjukkan gaya yang dapat mengubah bentuk benda dibawah ini, kecuali....</p> <ol style="list-style-type: none"> Adonan tepung yang diolah menjadi brownis Membuat mainan dari palstisin Melelehkan sebatang lilin Menimba air dari sumur 	D	1

		C2	<p>12. Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya tarik adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> Mencuci piring Membuat kue Bermain ketapel Berjalan kaki 	C	1
		C1	<p>13. Kegiatan di bawah ini yang menunjukkan bahwa gaya dapat mengubah bentuk suatu benda adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengangkut buku Mendorong gerobak Menekan tanah Menarik tali katrol 	C	1
		C2	<p>14. Saat bermain sepak bola, Adi terlalu keras menendang bola. Tendangan Adi membuat bola plastik menjadi penyok. Pada kejadian ini, gaya menyebabkan bola....</p> <ol style="list-style-type: none"> Berubah arah Bergerak bebas Berubah bentuk Berubah menjadi diam 	C	1



		C3	<p>15. Gaya yang dapat mempengaruhi arah gerak benda, hal tersebut terjadi pada peristiwa....</p> <p>a. Menangkap bola yang dilempar</p> <p>b. Menendang bola dengan sangat kencang</p> <p>c. Mengendarai sepeda dengan berbelok belok</p> <p>d. Mengerem sepeda dari arah tanjakan</p>	C	1
		C3	<p>16. Gaya yang dapat mempengaruhi arah gerak benda, hal tersebut terjadi jika pada peristiwa dibawah ini, kecuali....</p> <p>a. Mengendarai sepeda dengan berbelok-belok</p> <p>b. Andi mengoper bola sepak ke ade</p> <p>c. Siska mengoper bola basket ke arah beni</p> <p>d. Lilin yang mencair</p>	D	1
		C3	<p>17. Gaya yang terjadi saat seseorang mendorong gerobak adalah</p> <p>a. Gaya tarik</p> <p>b. Gaya dorong</p> <p>c. Gaya pegas</p> <p>d. Gaya magnet</p>	B	1
		C3	18. Perhatikan gambar berikut!	C	1

			 <p>Gaya yang terjadi saat menimba air sumur adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> Gaya pegas Gaya dorong Gaya tarik Gaya magnet 		
		C5	<p>19. Mengayuh sepeda termasuk contoh gaya yang dapat menyebabkan.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Benda bergerak Benda berubah arah Benda berubah bentuk Benda berhenti 	A	1
		C5	<p>20. Mobil yang melaju kencang akan berhenti bila direm, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat....</p> <ol style="list-style-type: none"> Mempengaruhi benda diam menjadi bergerak Mempengaruhi benda bergerak menjadi diam 	B	1

			<ul style="list-style-type: none"> c. Mempengaruhi perubahan bentuk benda d. Mempengaruhi arah gerak benda 		
		C4	<p>21. Perhatikan peristiwa berikut!</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) Menghentikan mobil yang sedang berjalan 2) Membuka dan menutup pintu 3) Adonan tepung yang diolah menjadi kue 4) Bersepeda <p>Berdasarkan peristiwa diatas, yang menunjukkan gaya yang dapat mempengaruhi benda bergerak menjadi diam adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menghentikan mobil yang sedang berjalan b. Membuka dan menutup pintu c. Adonan tepung yang diolah menjadi kue d. Bersepeda 	A	1
		C4	22. Perhatikan gambar berikut	C	1

		 <p>Gaya yang dilakukan pada kedua gambar di atas adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> Tarikan Sentuhan Dorongan Tarikan dan dorongan 		
	C1	<p>23. Benda akan diam jika mendapatkan dorongan dari....</p> <ol style="list-style-type: none"> Arah atas bawah Dua arah yang sama Dua arah berlawanan Arah depan ke belakang 	C	1
	C2	<p>24. Benda di bawah yang tidak menerapkan prinsip gaya dan gerak adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> Komputer 	A	1

			<ul style="list-style-type: none"> b. Ketapel c. Pintu d. Timba air 		
		C5	<p>25. Benda-benda berikut ini dapat berubah bentuk jika jatuh ke lantai, kecuali....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Gelas kaca b. Asbak tanah liat c. Vas bunga keramik d. Bola 	D	1
		C1	<p>26. Pernyataan dibawah ini yang menunjukkan gaya mengubah arah gerak suatu benda, kecuali.....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pemain bola voli mengoper bola kepada temannya b. Tukang bakso mendorong gerobak ke arah pembeli c. Siska memukul bola ke arah ibnu d. Menimba air 	D	1
		C4	<p>27. Sepeda yang melaju kencang akan berhenti bila direm, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mempengaruhi benda diam menjadi bergerak b. Mempengaruhi arah gerak benda 	C	1

			<p>c. Mempengaruhi benda bergerak menjadi diam</p> <p>d. Mempengaruhi perubahan bentuk benda</p>		
		C4	<p>28. Perhatikan gambar berikut!</p> <p>1) </p> <p>2) </p>	A	1

			<p>3)</p>  <p>4)</p>  <p>Dari gambar diatas, yang bukan termasuk contoh benda yang menerapkan prinsip gaya dan gerak adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Komputer Ketapel Mobil begerak Timba air 		
	C5	29. Mendorong sebuah meja termaksud contoh gaya yang dapat	C	1	

			menyebabkan.... a. Benda berubah arah b. Benda berubah bentuk c. Benda bergerak d. Benda berhenti		
		C3	30. Gaya yang menarik saat menarik layangan adalah.... a. Gaya tarik b. Gaya magnet c. Gaya dorong d. Gaya pegas	A	1

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

The logo of Universitas Muhammadiyah Madiya is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, flanked by two stars. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MADIYA" is written along the top edge, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written along the bottom edge.

LAMPIRAN B.4
SOAL TES
(PRETEST DAN POSTTES)

SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : SD Inpres Lasepang

Kelas/ Semester : IV/ 2 (dua)

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Muatan : IPA

Petunjuk Mengerjakan Soal:

1. Bacalah soal dengan cermat dan teliti. Kerjakanlah terlebih dahulu soal yang anda anggap lebih mudah
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu opsi jawaban A, B, C, dan D yang kamu anggap benar
3. Jika ada soal yang kurang jelas, silahkan tanyakan langsung pada Guru
4. Tidak diperbolehkan untuk membuka catatan dan bekerja sama dengan teman!

Soal:

1. Pernyataan dibawah ini yang menunjukkan gaya mengubah arah gerak suatu benda adalah
 - a. Pemain bolla volly mengoper bola kepada temannya
 - b. Mobil berjalan cepat di jalan tol
 - c. Anak kecil yang sedang bermain sepak bola
 - d. Orang sedang menimba air sumur

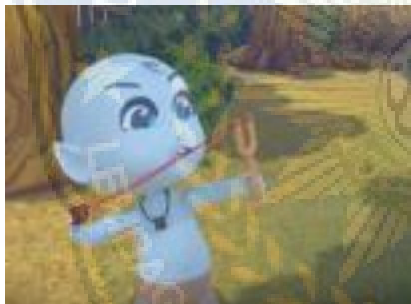
2. Perhatikan gambar berikut !



Saat kita mengerem sepeda yang kita gunakan, sepeda yang awalnya melaju cepat akan menjadi lambat dan berhenti. Hal ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat.....

- a. Benda bergerak menjadi semakin cepat
 - b. Benda bergerak menjadi diam
 - c. Benda diam menjadi bergerak
 - d. Bentuk benda menjadi berubah-ubah
3. Kegiatan di bawah ini yang berhubungan dengan gaya adalah....
- a. Patuh kepada orang tua
 - b. Mengerjakan tugas
 - c. Mendorong kursi
 - d. Makan
4. Mendorong gerobak termasuk contoh gaya yang dapat menyebabkan....
- a. Benda berubah arah
 - b. Benda bergerak
 - c. Benda berubah bentuk
 - d. Benda berhenti
5. Membuat mainan dari platisin termasuk contoh gaya yang dapat menyebabkan.....
- a. Benda bergerak
 - b. Benda berubah arah
 - c. Benda berubah bentuk
 - d. Benda berhenti
6. Pernyataan di bawah ini yang menunjukkan gaya mengubah arah gerak suatu benda ialah...
- a. Petinju memukul lawannya

- b. Andi mengoper bola sepak ke Ade
 - c. Siswa kelas v menggerak bendera
 - d. Mobil melaju ke jalan batu
7. Menurut sifatnya, gaya dapat diartikan sebagai....
- a. Pemberi pengaruh
 - b. Diberi pengaruh
 - c. Tidak berpengaruh
 - d. Dipengaruhi
8. Batu pada ketapel akan bergerak, jika....
- a. Mendorong tali ketapel
 - b. Menarik tali ketapel
 - c. Batu berukuran besar
 - d. Tali ketapel sangat panjang
9. Perhatikan gambar berikut!



- Pada permainan tersebut, jarak lontaran batu dipengaruhi oleh....
- a. Kuat lemahnya gaya tarik pada tali
 - b. Kuat lemahnya gaya dorong pada tali
 - c. Jenis dan ukuran ketapel
 - d. Bentuk dan bahan membuat ketapel
10. Peristiwa yang menunjukkan gaya yang dapat mengubah bentuk benda adalah....
- a. Adonan tepung yang diolah menjadi kue
 - b. Anak yang sedang bermain ketapel
 - c. Mobil yang bergerak kemudian dihentikan
 - d. Anak yang sedang bermain voli

11. Peristiwa yang menunjukkan gaya yang dapat mengubah bentuk benda dibawah ini, kecuali....
 - a. Adonan tepung yang diolah menjadi brownis
 - b. Membuat mainan dari palstisin
 - c. Melelehkan sebatang lilin
 - d. Menimba air dari sumur
12. Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya tarik adalah....
 - a. Mencuci piring
 - b. Membuat kue
 - c. Bermain ketapel
 - d. Berjalan kaki
13. Kegiatan di bawah ini yang menunjukkan bahwa gaya dapat mengubah bentuk suatu benda adalah
 - a. Mengangkut buku
 - b. Mendorong gerobak
 - c. Menekan tanah
 - d. Menarik tali katrol
14. Saat bermain sepak bola, Adi terlalu keras menendang bola. Tendangan Adi membuat bola plastik menjadi penyok. Pada kejadian ini, gaya menyebabkan bola....
 - a. Berubah arah
 - b. Bergerak bebas
 - c. Berubah bentuk
 - d. Berubah menjadi diam
15. Gaya yang dapat mempengaruhi arah gerak benda, hal tersebut terjadi pada peristiwa....
 - a. Menangkap bola yang dilempar
 - b. Menendang bola dengan sangat kencang
 - c. Mengendarai sepeda dengan berbelok belok
 - d. Mengerem sepeda dari arah tanjakan

16. Gaya yang dapat mempengaruhi arah gerak benda, hal tersebut terjadi jika pada peristiwa dibawah ini, kecuali....
- Mengendarai sepeda dengan berbelok-belok
 - Andi mengoper bola sepak ke ade
 - Siska mengoper bola basket ke arah beni
 - Lilin yang mencair
17. Gaya yang terjadi saat seseorang mendorong gerobak adalah
- Gaya tarik
 - Gaya dorong
 - Gaya pegas
 - Gaya magnet

18. Perhatikan gambar berikut!



Gaya yang terjadi saat menimba air sumur adalah....

- Gaya pegas
 - Gaya dorong
 - Gaya tarik
 - Gaya magnet
19. Mengayuh sepeda termasuk contoh gaya yang dapat menyebabkan....
- Benda bergerak
 - Benda berubah arah
 - Benda berubah bentuk
 - Benda berhenti
20. Mobil yang melaju kencang akan berhenti bila direm, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat....
- Mempengaruhi benda diam menjadi bergerak
 - Mempengaruhi benda bergerak menjadi diam
 - Mempengaruhi perubahan bentuk benda
 - Mempengaruhi arah gerak benda

21. Perhatikan peristiwa berikut!

- 1) Menghentikan mobil yang sedang berjalan
- 2) Membuka dan menutup pintu
- 3) Adonan tepung yang diolah menjadi kue
- 4) Bersepeda

Berdasarkan peristiwa diatas, yang menunjukkan gaya yang dapat mempengaruhi benda bergerak menjadi diam adalah....

- a. Menghentikan mobil yang sedang berjalan
- b. Membuka dan menutup pintu
- c. Adonan tepung yang diolah menjadi kue
- d. Bersepeda

22. Perhatikan gambar berikut



Gaya yang dilakukan pada kedua gambar di atas adalah....

- a. Tarikan
- b. Sentuhan
- c. Dorongan
- d. Tarikan dan dorongan

23. Benda akan diam jika mendapatkan dorongan dari....

- a. Arah atas bawah
- b. Dua arah yang sama
- c. Dua arah berlawanan
- d. Arah depan ke belakang

24. Benda di bawah yang tidak menerapkan prinsip gaya dan gerak adalah....

- a. Komputer
- b. Ketapel
- c. Pintu

- d. Timba air
25. Benda-benda berikut ini dapat berubah bentuk jika jatuh ke lantai, kecuali....
- Gelas kaca
 - Asbak tanah liat
 - Vas bunga keramik
 - Bola
26. Pernyataan dibawah ini yang menunjukkan gaya mengubah arah gerak suatu benda, kecuali.....
- Pemain bola voli mengoper bola kepada temannya
 - Tukang bakso mendorong gerobak ke arah pembeli
 - Siska memukul bola ke arah ibu
 - Menimba air
27. Sepeda yang melaju kencang akan berhenti bila direm, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat....
- Mempengaruhi benda diam menjadi bergerak
 - Mempengaruhi arah gerak benda
 - Mempengaruhi benda bergerak menjadi diam
 - Mempengaruhi perubahan bentuk benda
28. Perhatikan gambar berikut!





2)



3)



4)

Dari gambar diatas, yang bukan termasuk contoh benda yang menerapkan prinsip gaya dan gerak adalah.....

- a. Komputer
- b. Ketapel
- c. Mobil bergerak
- d. Timba air

29. Mendorong sebuah meja termasuk contoh gaya yang dapat menyebabkan....

- a. Benda berubah arah
- b. Benda berubah bentuk
- c. Benda bergerak
- d. Benda berhenti

30. Gaya yang menarik saat menarik layangan adalah....
- a. Gaya tarik
 - b. Gaya magnet
 - c. Gaya dorong
 - d. Gaya pegas



SOAL POSTTEST

Satuan Pendidikan : SD Inpres Lasepang
Kelas/ Semester : IV/ 2 (dua)
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
Muatan : IPA

Petunjuk Mengerjakan Soal:

1. Bacalah soal dengan cermat dan teliti. Kerjakanlah terlebih dahulu soal yang anda anggap lebih mudah
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu opsi jawaban A, B, C, dan D yang kamu anggap benar
3. Jika ada soal yang kurang jelas, silahkan tanyakan langsung pada Guru
4. Tidak diperbolehkan untuk membuka catatan dan bekerja sama dengan teman!

Soal:

1. Kegiatan di bawah ini yang berhubungan dengan gaya adalah....
 - a. Patuh kepada orang tua
 - b. Mengerjakan tugas
 - c. Mendorong kursi
 - d. Makan
2. Menurut sifatnya, gaya dapat diartikan sebagai....
 - a. Pemberi pengaruh
 - b. Diberi pengaruh
 - c. Tidak berpengaruh
 - d. Dipengaruhi
3. Pernyataan dibawah ini yang menunjukkan gaya mengubah arah gerak suatu benda adalah
 - a. Pemain bolla volly mengoper bola kepada temannya
 - b. Mobil berjalan cepat di jalan tol
 - c. Anak kecil yang sedang bermain sepak bola
 - d. Orang sedang menimba air sumur
4. Mendorong gerobak termaksud contoh gaya yang dapat menyebabkan....
 - a. Benda berubah arah
 - b. Benda bergerak
 - c. Benda berubah bentuk

- d. Benda berhenti
5. Membuat mainan dari platisin termasuk contoh gaya yang dapat menyebabkan.....
- Benda bergerak
 - Benda berubah arah
 - Benda berubah bentuk
 - Benda berhenti
6. Benda-benda berikut ini dapat berubah bentuk jika jatuh ke lantai, kecuali....
- Gelas kaca
 - Asbak tanah liat
 - Vas bunga keramik
 - Bola
7. Perhatikan gambar berikut!



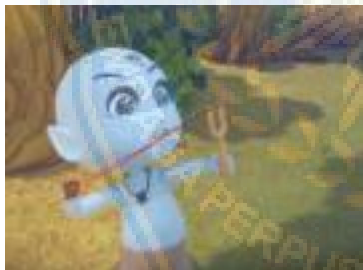
- Gaya yang dilakukan pada kedua gambar di atas adalah....
- Tarikan
 - Sentuhan
 - Dorongan
 - Tarikan dan dorongan
8. Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya tarik adalah....
- Mencuci piring
 - Membuat kue
 - Bermain ketapel
 - Berjalan kaki
9. Gaya yang terjadi saat seseorang mendorong gerobak adalah....
- Gaya tarik
 - Gaya dorong
 - Gaya pegas
 - Gaya magnet
10. Perhatikan gambar berikut!



Gaya yang terjadi saat menimba air sumur adalah....

- a. Gaya pegas
 - b. Gaya dorong
 - c. Gaya tarik
 - d. Gaya magnet
11. Mengayuh sepeda termasuk contoh gaya yang dapat menyebabkan.....
- a. Benda bergerak
 - b. Benda berubah arah
 - c. Benda berubah bentuk
 - d. Benda berhenti
12. Peristiwa yang menunjukkan gaya yang dapat mengubah bentuk benda adalah....
- a. Adonan tepung yang diolah menjadi kue
 - b. Anak yang sedang bermain ketapel
 - c. Mobil yang bergerak kemudian dihentikan
 - d. Anak yang sedang bermain voli
13. Peristiwa yang menunjukkan gaya yang dapat mengubah bentuk benda dibawah ini, kecuali
- a. Adonan tepung yang diolah menjadi brownis
 - b. Membuat mainan dari palstisin
 - c. Melelehkan sebatang lilin
 - d. Menimba air dari sumur
14. Benda akan diam jika mendapatkan dorongan dari....
- a. Arah atas bawah
 - b. Dua arah yang sama
 - c. Dua arah berlawanan
 - d. Arah depan ke belakang
15. Kegiatan di bawah ini yang menunjukkan bahwa gaya dapat mengubah bentuk suatu benda adalah
- a. Mengangkut buku
 - b. Mendorong gerobak
 - c. Menekan tanah
 - d. Menarik tali katrol

16. Saat bermain sepak bola, Adi terlalu keras menendang bola. Tendangan Adi membuat bola plastik menjadi penyok. Pada kejadian ini, gaya menyebabkan bola....
- Berubah arah
 - Bergerak bebas
 - Berubah bentuk
 - Berubah menjadi diam
17. Gaya yang dapat mempengaruhi arah gerak benda, hal tersebut terjadi pada peristiwa....
- Menangkap bola yang dilempar
 - Menendang bola dengan sangat kencang
 - Mengendarai sepeda dengan berbelok-belok
 - Mengerem sepeda dari arah tanjakan
18. Gaya yang dapat mempengaruhi arah gerak benda, hal tersebut terjadi jika pada peristiwa dibawah ini, kecuali....
- Mengendarai sepeda dengan berbelok-belok
 - Andi mengoper bola sepak ke ade
 - Siska mengoper bola basket ke arah beni
 - Lilin yang mencair
19. Perhatikan gambar berikut!



- Pada permainan tersebut, jarak lontaran batu dipengaruhi oleh....
- Kuat lemahnya gaya tarik pada tali
 - Kuat lemahnya gaya dorong pada tali
 - Jenis dan ukuran ketapel
 - Bentuk dan bahan membuat ketapel
20. Mobil yang melaju kencang akan berhenti bila direm, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat....
- Mempengaruhi benda diam menjadi bergerak
 - Mempengaruhi benda bergerak menjadi diam
 - Mempengaruhi perubahan bentuk benda
 - Mempengaruhi arah gerak benda

21. Perhatikan gambar berikut !



Saat kita mengerem sepeda yang kita gunakan, sepeda yang awalnya melaju cepat akan menjadi lambat dan berhenti. Hal ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat....

- a. Benda bergerak menjadi semakin cepat
- b. Benda bergerak menjadi diam
- c. Benda diam menjadi bergerak
- d. Bentuk benda menjadi berubah-ubah

22. Perhatikan peristiwa berikut!

- 1) Menghentikan mobil yang sedang berjalan
- 2) Membuka dan menutup pintu
- 3) Adonan tepung yang diolah menjadi kue
- 4) Bersepeda

Berdasarkan peristiwa diatas, yang menunjukkan gaya yang dapat mempengaruhi benda bergerak menjadi diam adalah....

- a. Menghentikan mobil yang sedang berjalan
- b. Membuka dan menutup pintu
- c. Adonan tepung yang diolah menjadi kue
- d. Bersepeda

23. Batu pada ketapel akan bergerak, jika....

- a. Mendorong tali ketapel
- b. Menarik tali ketapel
- c. Batu berukuran besar
- d. Tali ketapel sangat panjang

24. Benda di bawah yang tidak menerapkan prinsip gaya dan gerak adalah....

- a. Komputer
- b. Ketapel
- c. Pintu
- d. Timba air

25. Pernyataan di bawah ini yang menunjukkan gaya mengubah arah gerak suatu benda ialah...

- a. Petinju memukul lawannya

- b. Andi mengoper bola sepak ke Ade
 - c. Siswa kelas v menggerak bendera
 - d. Mobil melaju ke jalan batu
26. Sepeda yang melaju kencang akan berhenti bila direm, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat....
- a. Mempengaruhi benda diam menjadi bergerak
 - b. Mempengaruhi arah gerak benda
 - c. Mempengaruhi benda bergerak menjadi diam
 - d. Mempengaruhi perubahan bentuk benda
27. Pernyataan dibawah ini yang menunjukkan gaya mengubah arah gerak suatu benda, kecuali.....
- a. Pemain bola volu mengoper bola kepada temannya
 - b. Menimba air
 - c. Tukang bakso mendorong gerobak kearah pembeli
 - d. Siska memukul bola kearah ibnu
28. Perhatikan gambar berikut!





3)



4)

Dari gambar diatas, yang bukan termasuk contoh benda yang menerapkan prinsip gaya dan gerak adalah.....

- a. Komputer
 - b. Ketapel
 - c. Mobil bergerak
 - d. Timba air
29. Mendorong sebuah meja termasuk contoh gaya yang dapat menyebabkan....
- a. Benda berubah arah
 - b. Benda berubah bentuk
 - c. Benda bergerak
 - d. Benda berhenti
30. Gaya yang menarik saat menarik layangan adalah....
- a. Gaya magnet
 - b. Gaya dorong
 - c. Gaya pegas
 - d. Gaya tarik

Lembar Jawaban
Pretest dan Posttest

Pretest	Posttest
1. 1. A	1. C
2. 2. B	2. A
3. C	3. A
4. B	4. B
5. C	5. C
6. B	6. D
7. A	7. C
8. B	8. C
9. A	9. B
10. A	10. C
11. D	11. A
12. C	12. A
13. C	13. D
14. C	14. C
15. C	15. C
16. D	16. C
17. B	17. C
18. C	18. D
19. A	19. A
20. B	20. B
21. A	21. B
22. C	22. A
23. C	23. B
24. A	24. A
25. D	25. B
26. D	26. C
27. C	27. B
28. A	28. A
29. C	29. C
30. A	30. D

Kriteria Penskoran:

Skor 1 : Jika jawaban benar

Skor 0: Jika jawaban salah atau tidak menjawab pertanyaan



LAMPIRAN B.5

LKPD

(Lembar Kerja Peserta Didik)

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 3	: Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 1
Kelas/Semester	: IV (Empat) / 2 (Dua)
Hari/Tanggal	: Juli 2023
Alokasi Waktu	: 20 Menit
Kelompok	: 1. 2.

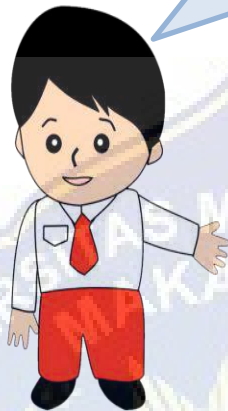
A. Judul LKPD : **AYO MENCERMATI**

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui unjuk kerja, siswa dapat menyajikan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan baik dan benar.
2. Melalui pengamatan, siswa dapat mengaitkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan baik dan benar
3. Melalui pengamatan, siswa mampu menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan baik dan benar.

C. Petunjuk Penggunaan LKPD :

1. Amatilah video animasi pada kegiatan 1 dan bacalah teks bacaan pada kegiatan 2
2. Setiap kegiatan LKPD dikerjakan secara berkelompok
3. Bekerjasamalah dengan teman kelompok
4. Mintalah bantuan guru jika kamu mendapatkan kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

**Kegiatan
I****Ayo
Mengamati****Petunjuk Kegiatan**

1. Amatilah video animasi yang ditayangkan oleh guru
2. Tuliskanlah setiap pengaruh gaya terhadap gerakan benda yang terdapat pada video animasi tersebut, lalu lengkapi pada tabel di bawah!

Apakah Kamu sudah menemukan contoh pengaruh gaya terhadap gerakan. Jika iya, tuliskanlah di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kegiatan II

Ayo Membaca



Petunjuk Kegiatan

1. Bacalah teks bacaan “Bermain Bola Sepulang Sekolah”
2. Setelah kamu membaca teks tersebut, lengkapilah tabel dengan menjawab setiap pertanyaannya

Bermain Bola Sepulang Sekolah



Pada suatu hari yang cuacanya sangat cerah sekali, terdapat dua anak yang akan bermain bola dilapangan. Sebelum mereka bermain bola, mereka melakukan pemanasan terlebih dahulu, agar tidak mengalami cedera. Mereka melakukan pemanasan dengan lari ditempat, selama 1 menit. Setelah mereka melakukan pemanasan, mereka langsung bermain bola. Mereka bernama Ibnu dan Rendi.

Setelah beberapa saat bermain Ibnu menendang bola kearah Rendi. Namun Rendi tidak menendangnya kembali, ia hanya menghentikan gerak bola tersebut yang mengakibatkan bola tersebut berhenti dan bisa dinamakan benda bergerak menjadi diam.

Kemudian, Ibnu mengambil kembali bola tersebut dan mengarahkan bola tersebut kearah Rendi dengan sangat keras. Hal itu

mengakibatkan bola tersebut mengenai bagian perut Rendi. Sehingga Rendi terjatuh dan pingsan. Ibnu sebagai sahabatnya itu merasa bersalah akibat apa yang ia lakukan, sehingga ia mengantarkan Rendi ke Klinik terdekat.

Akibat perbuatan yang Ibnu lakukan, ia menghentikan latihan bolanya sampai sahabatnya itu sehat dan bisa melakukan aktifitasnya seperti biasa. Ibnu menjadi kesepian ketika Rendi tidak ada disampingnya selama beberapa hari.

Apa inti dari teks cerita tersebut?

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

Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?

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

Bagaimana sikap yang dimiliki tokoh utama?

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

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 3	: Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 2
Kelas/Semester	: IV (Empat) / 2 (Dua)
Hari/Tanggal	: Juli 2023
Alokasi Waktu	: 20 Menit
Kelompok	: 1.
	2.

A. Judul LKPD :

AYO MENCERMATI

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui unjuk kerja, siswa dapat menunjukkan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan baik dan benar.
2. Melalui pengamatan, siswa dapat menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan baik dan benar
3. Setelah memperhatikan media animasi, siswa mampu menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan baik dan benar.
4. Melalui ujuk kerja, siswa dapat membuat gambar dengan bentuk tiga dimensi dengan benar.

C. Petunjuk Penggunaan LKPD :

1. Amatilah video animasi pada kegiatan 1 dan bacalah teks bacaan pada kegiatan 2
2. Setiap kegiatan LKPD dikerjakan secara berkelompok
3. Bekerjasamalah dengan teman kelompok
4. Mintalah bantuan guru jika kamu mendapatkan kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

**Kegiatan
I**

**Ayo
Mengamati**



Petunjuk Kegiatan

1. Amatilah video animasi yang ditayangkan oleh guru
2. Amatilah contoh pengaruh gaya terhadap gerakan benda pada video animasi yang ditayangkan
3. Setelah mengamati, siswa diharapkan dapat menuliskan salah satu contoh pengaruh gaya terhadap gerakan benda yang terdapat di lingkungan sekitar

Apakah kamu sudah mengetahui pengaruh gaya terhadap gerakan. Jika iya, carilah contoh kasus tentang hubungan gaya terhadap gerakan benda di sekitarmu dan tuliskanlah di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kegiatan II

Ayo Membaca



Petunjuk Kegiatan

1. Bacalah teks bacaan “Aladin dan Lampu Ajaib”
2. Setelah kamu membaca teks tersebut, lengkapilah tabel dengan menjawab setiap pertanyaannya

Aladin dan Lampu Ajaib



Teko merupakan benda tiga dimensi. Saat kita melihat teko, mengingatkan kita pada cerita “Aladin dan Lampu Ajaib”. Lampu ajaib pada film tersebut digesek secara perlahan menggunakan tangan sehingga jin yang ada didalam lampu tersebut keluar dan mengabulkan permintaan Aladin.

Tidak hanya lampu ajaib aladin yang bisa digesek akan tetapi banyak benda yang bias digesek salah satunya meja yang bergesek dengan lantai.

Jika kamu sudah mencari tahu cerita Aladin dan lampu ajaib, Tuliskanlah secara singkat cerita tersebut di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tuliskan tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi tersebut serta sifatnya?

.....

.....

.....

.....

Setelah siswa mengetahui benda apa saja yang bias digesek, siswa diarahkan untuk menggambarkan benda apa saja yang dapat menimbulkan gaya gesek!



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1
Kelas/Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
Hari/Tanggal : Juli 2023
Alokasi Waktu : 20 Menit
Kelompok : 1.
2.

A. Judul LKPD :

AYO MENCERMATI

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui unjuk kerja, siswa dapat menyajikan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan baik dan benar.
2. Melalui pengamatan, siswa dapat mengaitkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan baik dan benar
3. Melalui pengamatan, siswa mampu menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan baik dan benar.

C. Petunjuk Penggunaan LKPD :

1. Bacalah teks bacaan pada kegiatan 1 dan 2
2. Setiap kegiatan LKPD dikerjakan secara berkelompok
3. Bekerjasamalah dengan teman kelompok
4. Mintalah bantuan guru jika kamu mendapatkan kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

**Kegiatan
I**

**Ayo
Mengamati**



Petunjuk Kegiatan

1. Amatilah contoh hubungan gaya dengan gerak benda pada materi ajar
2. Tuliskanlah setiap pengaruh gaya terhadap gerakan benda yang terdapat pada materi ajar yang kamu baca, lalu lengkapi pada tabel di bawah!

Apakah Kamu sudah menemuka contoh pengaruh gaya terhadap gerakan. Jika iya, tuliskanlah di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kegiatan II

Ayo Membaca



Petunjuk Kegiatan

1. Bacalah teks bacaan “Bermain Bola Sepulang Sekolah”
2. Setelah kamu membaca teks tersebut, lengkapilah tabel dengan menjawab setiap pertanyaannya

Bermain Bola Sepulang Sekolah



Pada suatu hari yang cuacanya sangat cerah sekali, terdapat dua anak yang akan bermain bola dilapangan. Sebelum mereka bermain bola, mereka melakukan pemanasan terlebih dahulu, agar tidak mengalami cedera. Mereka melakukan pemanasan dengan lari ditempat, selama 1 menit. Setelah mereka melakukan pemanasan, mereka langsung bermain bola. Mereka bernama Ibnu dan Rendi.

Setelah beberapa saat bermain Ibnu menendang bola kearah Rendi. Namun Rendi tidak menendangnya kembali, ia hanya menghentikan gerak bola tersebut yang mengakibatkan bola tersebut berhenti dan bisa dinamakan benda bergerak menjadi diam.

Kemudian, Ibnu mengambil kembali bola tersebut dan mengarahkan bola tersebut kearah Rendi dengan sangat keras. Hal itu

mengakibatkan bola tersebut mengenai bagian perut Rendi. Sehingga Rendi terjatuh dan pingsan. Ibnu sebagai sahabatnya itu merasa bersalah akibat apa yang ia lakukan, sehingga ia mengantarkan Rendi ke Klinik terdekat.

Akibat perbuatan yang Ibnu lakukan, ia menghentikan latihan bolanya sampai sahabatnya itu sehat dan bisa melakukan aktifitasnya seperti biasa. Ibnu menjadi kesepian ketika Rendi tidak ada disampingnya selama beberapa hari.

Universitas Muhammadiyah Makassar
Lembaga Pengabdian Masyarakat dan Perpustakaan

Apa inti dari teks cerita tersebut?

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

Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?

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

Bagaimana sikap yang dimiliki tokoh utama?

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

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

Tema 8 : **Daerah Tempat Tinggalku**
Subtema 3 : **Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku**
Pembelajaran : **2**
Kelas/Semester : **IV (Empat) / 2 (Dua)**
Hari/Tanggal : **Juli 2023**
Alokasi Waktu : **20 Menit**
Kelompok : **1.**
2.

A. Judul LKPD :

AYO MENCERMATI

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui unjuk kerja, siswa dapat menunjukkan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan baik dan benar.
2. Melalui pengamatan, siswa dapat menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan baik dan benar
3. Setelah memperhatikan media animasi, siswa mampu menunjukkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan baik dan benar.
4. Melalui unjuk kerja, siswa dapat membuat gambar dengan bentuk tiga dimensi dengan benar.

C. Petunjuk Penggunaan LKPD :

1. Amatilah teks bacaan pada kegiatan 1 dan 2
2. Setiap kegiatan LKPD dikerjakan secara berkelompok
3. Bekerjasamalah dengan teman kelompok
4. Mintalah bantuan guru jika kamu mendapatkan kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

**Ayo
Mengamati**

**Kegiatan
I**



Petunjuk Kegiatan

1. Amatilah contoh pengaruh gaya terhadap gerak benda yang terdapat pada materi ajar
2. Setelah mengamati, Kamu diharapkan dapat menuliskan salah satu contoh pengaruh gaya terhadap gerakan benda yang terdapat di lingkungan sekitar

Apakah kamu sudah mengetahui pengaruh gaya terhadap gerakan. Jika iya, carilah contoh kasus tentang hubungan gaya terhadap gerakan benda di sekitarmu dan tuliskanlah di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kegiatan II

Ayo Membaca



Petunjuk Kegiatan

3. Bacalah teks bacaan “Aladin dan Lampu Ajaib”
4. Setelah kamu membaca teks tersebut, lengkapi tabel dengan menjawab setiap pertanyaannya

Aladin dan Lampu Ajaib



Teko merupakan benda tiga dimensi. Saat kita melihat teko, mengingatkan kita pada cerita “Aladin dan Lampu Ajaib”. Lampu ajaib pada film tersebut digesek secara perlahan menggunakan tangan sehingga jin yang ada didalam lampu tersebut keluar dan mengabulkan permintaan Aladin.

Tidak hanya lampu ajaib aladin yang bisa digesek akan tetapi banyak benda yang bias digesek salah satunya meja yang bergesek dengan lantai.

Jika kamu sudah mencari tahu cerita Aladin dan lampu ajaib, Tuliskanlah secara singkat cerita tersebut di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tuliskan tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi tersebut serta sifatnya?

.....

.....

.....

.....

Setelah siswa mengetahui benda apa saja yang bias digesek, siswa diarahkan untuk menggambarkan benda apa saja yang dapat menimbulkan gaya gesek!



MATERI AJAR TEMA 8 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN I



Siti dan Lani bermain sepeda di taman dekat tempat tinggal mereka. Siti dan Lani bersyukur karena tempat tinggal mereka dekat dengan taman. Mereka bangga dengan lingkungan taman. Taman bersih terbebas dari sampah. Saat bermain sepeda, Siti memboncengkan Lani. Tiba-tiba ban sepeda Siti bocor. Lani pun turun dari boncengan sepeda. Mereka akan membawa sepeda ke bengkel. Siti menuntun sepeda dan Lani mendorong sepeda daribelakang. Sepeda pun bisa bergerak maju. Itulah contoh hubungan gaya dan gerak benda. Bagaimana contoh hubungan gaya dan benda yang lainnya?

Siti dan Lani mencari bengkel sepeda untuk menambal ban sepeda. Siti merasa lapar. Tiba-tiba terdengar suara, ting. . . ting. . . ting. . . Di seberang jalan terlihat penjual bakso dorong lewat. Penjual bakso mendorong gerobaknya dan sesekali berhenti untuk membunyikan mangkok sebagai tanda bahwa ada bakso. Siti dan Lani sepakat untuk makan bakso dahulu. Mereka memanggil penjual bakso.

Selesai melayani pesanan bakso Siti dan Lani, tukang bakso melanjutkan perjalanannya. Siti dan Lani memperhatikan gerobak bergerak maju karena dorongan tukang bakso. Begitu juga dengan sepeda, sepeda bergerak maju karena dituntun,

didorong, dan dikayuh. Mendorong dan mengayuh merupakan gaya yang dapat menyebabkan gerobak dan sepeda bergerak. Berikut lebih lanjut pengetahuan tentang gaya dan gerak.

Masih ingatkah kamu dengan pembelajaran di subtema 1 dan subtema 2 yang membahas tentang gaya dan gerak? Untuk melakukan gaya kamu perlu tenaga. Bagaimana hubungan gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari? Dalam kehidupan sehari-hari banyak peristiwa yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara gaya dan gerak. Berikut beberapa contoh hubungan gaya dan gerak.



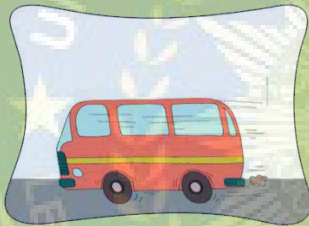
Contoh Hubungan Gaya dan Gerak

Gaya memengaruhi benda diam menjadi bergerak.



Gambar tersebut menunjukkan peristiwa pintu terbuka dan pintu menutup. Dengan adanya gaya berupa dorongan dan tarikan pintu bergerak membuka dan menutup.

Gaya memengaruhi benda bergerak menjadi diam



Gambar di atas menunjukkan peristiwa bus dari melaju kemudian berhenti. Pada peristiwa itu pak sopir melakukan gaya dengan menginjak rem bus. Dengan gaya yang dilakukan pak sopir bus menjadi lambat, lalu berhenti.



Gaya memengaruhi perubahan bentuk benda



Gambar di atas menunjukkan peristiwa perubahan bentuk plastisin. Pada peristiwa itu anak bermain plastisin dengan melakukan gaya membentuk berbagai bentuk dari plastisin. Dengan gaya yang dilakukan, plastisin menjadi berubah bentuk.

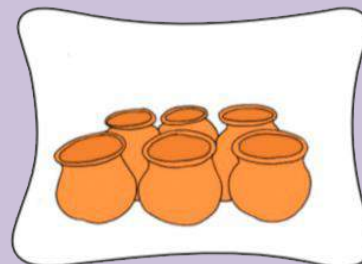
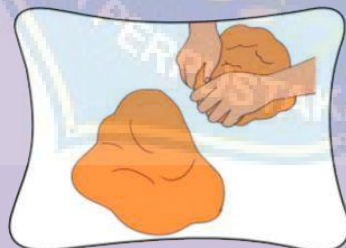
MATERI AJAR TEMA 8 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN II

Masih ingatkah kamu dengan pembelajaran 1 yang membahas tentang hubungan gaya dan gerak? Dapatkah kamu menemukan hubungan gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan tempat tinggal? Amatilah gambar peristiwa berikut. Amatilah gambar peristiwa anak bermain ketapel, paman menimba dengan ember, dan perajin membuat gerabah berikut.



1. Anak bermain ketapel
Bermain ketapel dilakukan dengan menarik karet dan melepaskan karetnya. Berhati-hatilah saat bermain ketapel. Jangan diarahkan kepada teman. Gaya tarikan yang dilakukan dengan karet menyebabkan biji atau peluru ketapel bergerak kencang

2. Paman menimba dengan ember
Paman menimba dengan menarik tali timba sehingga dengan gaya tarikan yang dilakukan paman menyebabkan ember bergerak naik ke atas.



The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a globe in the center, surrounded by a laurel wreath. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written along the top inner edge, "MAKASSAR" is at the top center, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is along the bottom inner edge. There are two stars on either side of the central emblem.

LAMPIRAN C
DATA DAN ANALISIS DATA PENELITIAN

Lampiran C.1 Nilai PreTest dan PostTest Kelas Eksperimen

DAFTAR NAMA DAN NILAI PRETEST DAN POSTTETS

SISWA KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	L/P	Skor	
			PreTest	PostTest
1	A	P	40	75
2	B	P	66	90
3	C	P	66	86
4	D	P	73	90
5	E	P	75	100
6	F	L	45	75
7	G	P	66	80
8	H	P	45	70
9	I	L	70	92
10	J	P	73	80
11	K	L	50	75
12	L	L	80	82
13	M	L	70	95
14	N	P	60	90
15	O	P	60	95
16	P	L	70	85
17	Q	L	60	65
18	R	P	50	97
19	S	P	50	95
20	T	L	75	90
Rata-Rata			62.20	85.35

Lampiran C.2 Nilai PreTest dan PostTest Kelas Kontrol

**DAFTAR NAMA DAN NILAI PRETEST DAN POSTTETS
SISWA KELAS KONTROL**

No	Nama	L/P	Skor	
			PreTest	PostTest
1	A	L	26	50
2	B	P	48	80
3	C	L	50	66
4	D	P	50	53
5	E	P	40	75
6	F	L	30	50
7	G	P	43	70
8	H	L	20	60
9	I	L	48	75
10	J	L	75	75
11	K	L	60	55
12	L	L	43	65
13	M	L	55	70
14	N	P	55	78
15	O	L	45	72
16	P	P	30	50
17	Q	L	55	60
18	R	L	70	75
19	S	L	45	60
20	T	P	60	75
Rata-Rata			47.40	65.70

Lampiran C.3 Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics										
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance		
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
PreTestEksperimen	20	40	40	80	1244	62.20	2.840	11.808	139.432	
PostTestEksperimen	20	35	65	100	1707	85.35	2.177	8.730	94.760	
PreTestKontrol	20	55	20	75	948	47.40	3.119	13.949	194.568	
PostTestKontrol	20	30	50	80	1314	65.70	2.282	10.204	104.116	
Valid N (listwise)	20									

a. Persentase PreTest Kelas Eksperimen

Interval PreTest Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21-40	1	5.0	5.0	5.0
	41-60	8	40.0	40.0	45.0
	61-80	11	55.0	55.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

b. Persentase PostTest Kelas Eksperimen

Interval PostTest Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	61-80	7	35.0	35.0	35.0
	81-100	13	65.0	65.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

c. Persentase PreTest Kelas Kontrol

Interval PreTest Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-20	1	5.0	5.0	5.0
	21-40	4	20.0	20.0	25.0
	41-60	13	65.0	65.0	90.0
	61-80	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

d. Persentase PostTest Kelas Kontrol

Interval PostTest Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	41-60	8	40.0	40.0	40.0
	61-80	12	60.0	60.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

Data N-Gain

Descriptives

	Kelas	Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	Eksperimen	Mean	60.1739	
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	48.3160	
		Upper Bound	72.0317	
		5% Trimmed Mean	60.7487	
		Median	59.4118	
		Variance	641.940	
		Std. Deviation	25.33653	
		Minimum	10.00	
		Maximum	100.00	
		Range	90.00	
		Interquartile Range	34.66	
		Skewness	-.429	.512
Kurtosis	-.273	.992		
Kontrol	Kontrol	Mean	32.4460	
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	23.0552	
		Upper Bound	41.8369	
		5% Trimmed Mean	33.3268	
		Median	32.8829	
		Variance	402.617	
		Std. Deviation	20.06533	
		Minimum	-12.50	
		Maximum	61.54	
		Range	74.04	
		Interquartile Range	30.45	
		Skewness	-.635	.512
Kurtosis	-.151	.992		

Lampiran C.4 Uji Normalitas Data

Hasil Analisis Uji Normalitas

		Kalmogorov-Smirnev ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest Eksperimen	.176	20	.104	.928	20	.141
	PosTest Eksperimen	.184	20	.076	.950	20	.370
	PreTest Kontrol	.126	20	.200 [*]	.975	20	.850
	PosTest Kontrol	.169	20	.137	.900	20	.042

^a. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran C.5 Uji Homogenitas Data

Hasil Analisis Uji Homogenitas

a. PreTest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.040	1	38	.842
	Based on Median	.092	1	38	.763
	Based on Median and with adjusted df	.092	1	36.942	.763
	Based on trimmed mean	.045	1	38	.834

b. PostTest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.215	1	38	.645
	Based on Median	.181	1	38	.673
	Based on Median and with adjusted df	.181	1	37.674	.673
	Based on trimmed mean	.226	1	38	.637

Lampiran C.6 Uji Hipotesis Data

Hasil Analisis Uji Hipotesis

a. Uji Independent T-Test pada PreTest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	PreTest Ekperimen	20	62.20	11.808	2.640
	PreTest Kontrol	20	47.40	13.949	3.119

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	Sig.	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.318	.643	3.622	<.001	14.808	4.887	6.527	23.073
	Equal variances not assumed			3.622	<.001	14.808	4.887	6.528	23.088

b. Uji Independent T-Test pada PosTest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	PostTest Ekperimen	20	85.35	9.735	2.177
	PostTest Kontrol	20	65.70	10.204	2.282

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	Sig.	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.215	.645	8.221	<.001	19.650	3.153	13.288	26.034
	Equal variances not assumed			8.221	<.001	19.650	3.153	13.288	26.034

Lampiran C.7 Titik Persentase Distribusi T_{tabel}

Titik Persentase Distribusi t ($df = 1 - 40$)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688



LAMPIRAN D
DOKUMENTASI

Lampiran D.1 Gambar Pemberian PreTest



Pemberian PreTest Kelas Eksperimen



Pemberian PreTest Kelas Kontrol

Lampiran D.2 Gambar Pemberian Treatment Kelas Eksperimen



Pemberian Treatment Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama



Pemberian Treatment Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua



Pemberian Treatment Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga



Lampiran D.3 Gambar Pemberian Materi Kelas Kontrol



Pemberian Materi Kelas Kontrol Pertemuan Pertama



Pemberian Materi Kelas Kontrol Pertemuan Kedua

Lampiran D.4 Gambar Pemberian PostTest



Pemberian PostTest Kelas Eksperimen

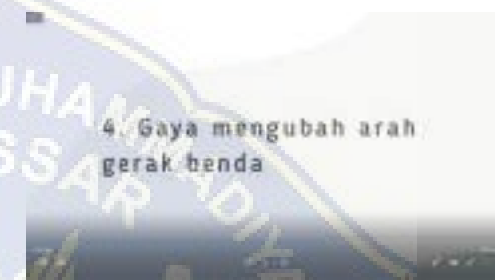


Pemberian PostTest Kelas Kontrol

Lampiran D.5 Gambar Bersama dengan Kepala Sekolah, Guru Kelas dan Observer



Lampiran D.6 Gambar Media Animasi Audio-Visual Pembelajaran IPA



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Sitti Zahra Amalia Faisal, lahir di Makassar pada Tanggal 06 November 2001. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Ayahanda Faisal Pawa, S.Pd. dengan Ibunda Rosma Pelo, S.Pd.. Penulis mengawali pendidikannya ditingkat taman kanak-kanak pada tahun ajaran 2006 di TK Pertiwi Bantaeng dan lulus pada tahun ajaran 2007. Di tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang sekolah dasar di SD Negeri 3 Lembang Cina dan lulus pada tahun ajaran 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Bantaeng dan lulus pada tahun ajaran 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 4 Bantaeng dan lulus pada tahun ajaran 2019. Setelah itu, pada tahun yang sama penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), di Universitas Muhammadiyah Makassar.