

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK DENGAN
MEDIA INTERAKTIF ANIMASI PADA MATERI PERKEMBANGAN
MAKHLUK HIDUP KELAS IV SD 71 MACCINI KABUPATEN SOPPENG**



SKRIPSI

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

Oleh
Andi Muhammad Pallawagau

105401119719

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

2024



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Dengan Media Interaktif Animasi Pada Materi Perkembangan Makhluk Hidup Kelas IV SD 71 Maccini Kabupaten Soppeng

Mahasiswa didik yang bersangkutan:

Nama : Andi Muhammad Pallawagau
NIM : 105401149719
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, 13 Dzulhijdah 1445 H
21 Mei 2024 M

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Irmawanty, S. Si, M. Si


A. Muafiah Nur, S. Pd, M. Pd

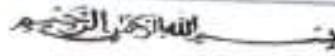
Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD
Unismuh Makassar


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


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



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Andi Muhammad Pallawagau** NIM **105401119719**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 143 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 10 Dzulqaidah 1445 H/18 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Selasa 21 Mei 2024**.

Makassar, 13 Dzulqaidah 1445 H
21 Mei 2024 M

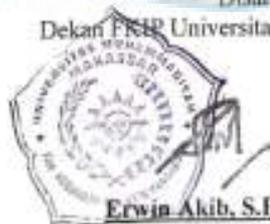
Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, N.Pd.
4. Dosen Penguji :
 1. Dr. Nasrah, S.Si, M.Pd.
 2. Amri Anni, S.Pd., M.Pd.
 3. Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.
 4. Rahmania Thahir, S.Pd., M.Pd.



Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

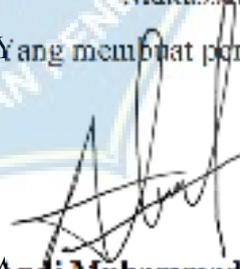
Nama : **Andi Muhammad Pallawagau**
NIM : 105401119719
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Dengan
Media Interaktif Animasi Pada Materi Perkembangan
Makhluk Hidup Kelas IV SD 71 Maccini Kabupaten
Soppeng

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2023

Yang membuat pernyataan


Andi Muhammad Pallawagau

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Andi Muhammad Pallawagau**

Stambuk : 105401119719

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

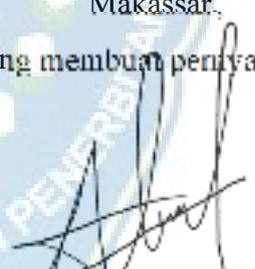
Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkannya oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2023

Yang membuat pernyataan


Andi Muhammad Pallawagau

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap." (QS. Al-Insyirah: 6-8)"

Sesulit apapun keadaan kita jangan pernah mengeluh atau putus asa akan selalu ada jalan untuk menyelesaikannya yaitu dengan berusaha dengan keras dan selalu berdo'a kepada Allah SWT yang akan selalu Bersama hamba-hambanya yang senantiasa berusaha dan berdo'a kepadanya

Persembahan :

Karena itu, kupersembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa cinta dan bangga sebagai seorang anak atas segala pengorbanan dan kasih sayang ayahandaku dan ibundaku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku

ABSTRAK

Andi Muhammad Pallawagau. 2023. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Dengan Media Interaktif Animasi Pada Materi Perkembangan Makhluk Hidup Kelas IV SD 71 Maccini Kabupaten Soppeng.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Irmawanty dan A. Muafiah Nur.

Masalah utama dalam kegiatan pembelajaran IPA kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng adalah: Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan variatif sehingga membuat peserta didik kurang tertarik atau fokus dalam pembelajaran sehingga hasil belajar IPA peserta didik rendah. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dengan menggunakan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng. Jenis penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang mencakup tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng sebanyak 28 peserta didik yang terdiri atas 15 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, tes (evaluasi), dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran dimana pada siklus I skor rata-rata hasil belajar IPA pada siklus I 68,93 dan yang tuntas 19 peserta didik atau 32% dengan kategori kurang, dan skor rata-rata hasil belajar IPA peserta didik pada siklus II meningkat menjadi 88,68 dan yang tuntas sebanyak 24 peserta didik atau 86% dengan kategori sangat tinggi. Dari hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng dapat ditingkatkan melalui penggunaan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran. Selain itu aktifitas belajar peserta didik meningkat dengan rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik sebesar 70,36% pada siklus I dan pada siklus II dengan rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik sebesar 91,07%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik dan juga meningkat aktivitas belajar dari peserta didik karena hal tersebut peneliti menyarankan penggunaan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran khususnya pembelajaran IPA.

Kata kunci : *hasil belajar, media interaktif animasi, ilmu pengetahuan alam*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil ‘alamin puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat dan segala nikmat yang selalu tercurahkan kepada penulis, salam dan selawat kepada junjungan Nabi Muhammad saw., keluarga, sahabat dan seluruh Ummat muslim yang tetap Istiqamah pada ajarannya. Pada kesempatan ini penulis mendapat nikmat yang luar biasa karena dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna mengikuti ujian skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak sedikit mengalami hambatan, akan tetapi atas berkat pertolongan sang Khalik Allah Swt. penulis dapat mengatasinya dengan baik. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya baik berupa tenaga maupun materi dalam penyelesaian skripsi ini mulai dari awal sampai selesai. Ucapan terima kasih yang tidak terhingga dan teristimewa untuk yang penulis cintai dan mencintai penulis dengan sepenuh hati kepada orang tua tercinta saya Andi Nuriwan dan Andi Erma atas pengorbanannya yang tak akan pernah bisa penulis balas walaupun sampai titik peluh yang terakhir. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan terkhusus kepada Pembimbing I Irmawanti, S. Si, M. Si dan Pembimbing II A. Muafiah Nur, S. Pd, M. Pd, yang di

tengah kesibukannya masih dapat meluangkan waktunya membantu dan membimbing penulis.

Demikian juga penulis sampaikan terima kasih tidak terhingga kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib S.Pd., M.Pd., Ph. D, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri S.Pd., M.Pd. dan Ernawati, S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan Ibu Dosen pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan selama mengikuti pendidikan. Kepala Sekolah UPTD SPF SDN 71 Maccini Khaeruddin, S. Pd dan Wali Kelas 4 Sukmawati, S. Pd yang telah membantu dalam proses penelitian untuk skripsi ini serta pihak-pihak lain yang telah banyak membantu penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih yang khusus kepada teman-teman kelas G angkatan 19.

Tiada imbalan yang dapat diberikan, hanya kepada Allah Swt. penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah di sisi-Nya Amin.

Makassar, 3 Juli 2023

Penulis



Andi Muhammad Pallawagau

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	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
BAB I.....	14
PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang	14
B. Masalah Penelitian	18
1. Identifikasi Masalah	18
2. Alternatif Pemecahan Masalah.....	18
3. Rumusan Masalah	19
C. Tujuan Penelitian.....	19
D. Manfaat Penelitian.....	20
BAB II.....	21
KAJIAN PUSTAKA.....	21
A. Kajian Pustaka.....	21
1. Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar	21
2. Media Interaktif Animasi.....	29
3. Pembelajaran IPA SD	32
B. Penelitian Relevan.....	42
C. Kerangka Pikir.....	44
D. Hipotesis Tindakan.....	46
BAB III	47
METODE PENELITIAN.....	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	48
C. Faktor yang Diselidiki.....	48
D. Prosedur Penelitian.....	48

E. Instrumen Penelitian.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data.....	53
H. Indikator Keberhasilan	55
BAB IV	56
Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Perencanaan Siklus I.....	56
2. Pelaksanaan Siklus I.....	57
3. Observasi Siklus I.....	60
4. Refleksi Siklus I	63
1. Perencanaan Siklus II	64
2. Pelaksanaan Siklus II.....	65
3. Observasi Siklus II	68
4. Refleksi Siklus II	72
B. Pembahasan Hasil Penelitian	74
BAB V.....	77
KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategori Aktivitas Peserta didik	53
Tabel 3. 2 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPA	54
Tabel 3. 3 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPA.....	54
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II.....	60
Tabel 4. 2 Skor Statistik Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siklus I.....	61
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Ilmu Pengetahuan Alam Siklus I	61
Tabel 4. 4 Persentase Ketuntasan IPA Peserta didik Kelas IV Setelah Penggunaan Media Interaktif Animasi Pada Siklus I.....	63
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II.....	68
Tabel 4. 6 Skor Statistik Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siklus II.....	69
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Ilmu Pengetahuan Alam Siklus II.....	70
Tabel 4. 8 Persentase Ketuntasan IPA Peserta didik Kelas IV Setelah Penggunaan Media Interaktif Animasi Pada Siklus II.....	71
Tabel 4. 9 Perbandingan Hasil Belajar IPA Setelah Penggunaan Media Interaktif Animasi Sebagai Media Pembelajaran pada siklus I dan II.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	45
Gambar 3.1 Desain PTK Kemmis dan McTaggart	47
Gambar 3.2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	48
Gambar 4. 1 Diagram Batang Hasil Evaluasi Siklus I.....	62
Gambar 4. 2 Diagram Batang Hasil Evaluasi Siklus II.....	70
Gambar 4. 3 Diagram Batang Perbandingan Ketuntasan Siklus I dan Siklus II...	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu usaha yang disadari dan diatur untuk menciptakan lingkungan dan pengalaman pendidikan yang berfungsi dengan tujuan agar peserta didik dapat menumbuhkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan, ketenangan, karakter, pengetahuan, orang yang terhormat dan kemampuan yang diperlukan di mata masyarakat (UU Sisdiknas No. .2).

Pembelajaran formal, nonformal, dan informal adalah semua bentuk pendidikan. Menurut Musfiqon (2012) pendidikan formal berasal dari sekolah yang mengikuti kurikulum yang relevan dan melakukannya secara sistematis. Pendidikan nonformal berasal dari hal-hal seperti kegiatan kelas dan sejenisnya, dan pendidikan informal berasal dari keluarga dan masyarakat. Menurut Suyono & Hariyanto (2012) belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, perilaku, sikap, dan kepribadian. Belajar merupakan kegiatan yang sangat penting bagi setiap manusia karena manusia dapat mengembangkan potensinya melalui pembelajaran.

Menurut Amal & Muafiah Nur (2023) Terdapat kesenjangan terhadap apa yang seharusnya dilakukan dengan apa yang dilakukan oleh guru pada umumnya. Dalam hal ini, contoh banyak materi-materi pembelajaran IPA yang seharusnya murid dituntut untuk mengkonstruksi pemikiran dan pemahaman mereka sendiri dengan mengumpulkan data dan fakta secara kelompok (Cooperative), namun pada kenyataannya guru hanya menggunakan metode mengajar konvensional sehingga

hasil belajar murid rendah khususnya pada hasil belajar IPA. Penggunaan pembelajaran konvensional dinilai oleh sebagian besar guru paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama dalam hal pencapaian target kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pembelajaran konvensional bersifat satu arah, dikarenakan kurang ada interaksi antara guru dengan murid. Murid menjadi tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Hal ini tentu saja berdampak pada rendahnya nilai murid. Peran guru sebagai fasilitator sebaiknya menciptakan situasi yang memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Murid harus diperlakukan sebagai subjek yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang konvensional akan membuat kegiatan pembelajaran terkesan membosankan contoh saja pembelajaran IPA jika materi disajikan secara konvensional tentu akan membuat peserta didik cepat bosan dan akan kurang memperhatikan pelajaran dan tentu akan mempengaruhi hasil belajar dan aktivitas belajar, pembelajaran yang terkesan membosankan sehingga perlu adanya pembaruan pada kegiatan pembelajaran. Guru harus bisa menyajikan materi belajar secara menarik dan kreatif misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan dengan baik.

Pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai dengan pandangan para pakar pendidikan. Sadiman mengatakan, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam bahasa Arab menurut Arayad, media juga berarti perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Musfiqon, 2012).

Gagne dalam Karti Soeharto (dalam Musfiqon, 2012) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Briggs menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para peserta didik. Secara umum wajarlah bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru "biasa".

Secara umum media pembelajaran adalah perangkat fisik atau non fisik yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar pembelajaran lebih efektif dan materi dapat lebih cepat diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam suatu kegiatan pembelajaran karena dapat juga meningkatkan kualitas belajar dengan perkembangan teknologi sekarang yang sangat pesat sehingga perlu adanya pembaruan pada media pembelajaran yaitu dengan menerapkan teknologi pada pembuatan suatu media pembelajaran sehingga akan menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif serta menarik.

Menurut Munir (2015) “multimedia berasal dari kata *Multi* dan *media*. *Multi*- berasal dari bahasa Latin, yang berarti banyak atau macam-macam, sedangkan kata *media* berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu”. Kata *medium* diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu, multimedia merupakan perpaduan

antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bit map), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan kepada publik (Fikri & Sri Madona, 2018).

Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dengan media interaktif animasi ini akan membuat pembelajaran akan menarik dan tidak akan membosankan sehingga aktivitas dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Salah satu mata pelajaran yang cocok menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang pada proses pembelajarannya yang bertujuan untuk memahami konsep – konsep IPA, alam sekitar dan ruang lingkup IPA yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami lingkungan dengan baik sehingga peserta didik dapat menjaga dan melestarikan lingkungan. Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah perlu diperhatikan agar tujuan dari pembelajaran IPA dapat dicapai dengan baik. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di UPTD SPF SDN 71 Maccini beberapa peserta didik tidak memperhatikan guru saat memberikan pelajaran IPA, masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran IPA itu materinya cukup panjang dan kegiatan pembelajaran dilakukan secara konvensional yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang menarik contoh media yang digunakan yaitu gambar-gambar yang diprint dan kurang menarik sehingga membuat peserta didik cepat bosan dan membuat hasil belajar peserta didik rendah yaitu dari jumlah keseluruhan peserta yang berjumlah 28 orang hanya 29% yang memperoleh Nilai yang dimana

Nilai 70 adalah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah khususnya untuk pelajaran IPA.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif animasi menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Media Interaktif Animasi Pada Materi Perkembangan Makhluk Hidup Kelas IV SD 71 Maccini Kabupaten Soppeng”**.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, yang menjadi masalah dalam penelitian ini antara lain:

- a) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih media konvensional.
- b) Pembelajaran terkesan kurang menarik, pembelajaran masih terpusat pada guru.
- c) Peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran menyebabkan hasil belajar rendah.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tentang rendahnya hasil belajar peserta didik ada beberapa yang bisa dilakukan antara lain:

- a) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif.

- b) Pengembangan kurikulum yang relevan.
- c) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran
- d) Meningkatkan kualitas pengajaran.

Untuk pemecahan masalah pada penelitian ini peneliti mengambil alternatif pemecahan masalah pada hasil belajar peserta didik yang rendah dengan menggunakan teknologi pada pembelajaran yaitu menggunakan “*media interaktif animasi*” sebagai media pembelajaran.

3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPA peserta didik setelah diajar dengan media pembelajaran interaktif animasi pada materi perkembangan makhluk hidup kelas IV SD 71 Maccini?
- b. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik saat diajar dengan media pembelajaran interaktif animasi pada materi perkembangan makhluk hidup kelas IV SD 71 Maccini?

C. Tujuan Penelitian

- 1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diajar dengan media pembelajaran interaktif animasi pada materi perkembangan makhluk hidup kelas IV SD 71 Maccini.
- 2. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik setelah diajar dengan media pembelajaran interaktif animasi pada materi perkembangan makhluk hidup kelas IV SD 71 Maccini.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ialah untuk menjawab masalah yang disajikan. Manfaat penelitian, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat menjadi kontribusi pada perkembangan Ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran IPA di SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian tindak kelas dapat menambah wawasan pengetahuan guru tentang model pembelajaran inovatif serta dapat menerapkan model pembelajaran inovatif tersebut untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga meningkatkan keterampilan guru sebagai pengajar.

b. Bagi peserta didik

Penggunaan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik pada materi perkembangan makhluk hidup kelas IV SD 71 Maccini

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan dalam usaha memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya belajar adalah suatu proses untuk mengubah tingkah laku. Aktivitas pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil. “Hamalik menyatakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.” Banyak sekali jenis-jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar, tidak hanya mendengar dan mencatat (Aminoto & Pathoni, 2014).

Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang meliputi perubahan dalam persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dalam bentuk perilaku yang dapat diamati. Belajar sebagai perubahan pengetahuan yang tersimpan dalam memori.

Belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Suparmi dkk., 2017).

Menurut (Dimiyanti Mudjiono, 2013) belajar merupakan suatu tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Belajar merupakan suatu kekuatan atau sumber daya yang tumbuh dari dalam diri seseorang (individu). Belajar adalah proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Perilaku itu meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Hasil belajar pada aspek pengetahuan adalah dari tidak tahu menjadi tahu, dari aspek sikap dari tidak mau menjadi mau, dan dari aspek keterampilan dari tidak mampu menjadi mampu.

Menurut (Hamalik, 2011) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. (Sappe dkk., 2018)

Menurut Bloom ada tiga ranah atau domain hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor" Lebih jelas lagi bahwa tiga ranah (domain) menurut Bloom (dalam buku Belajar & Pembelajaran karya Dimiyanti & Mudjiono, 2013), yaitu:

- 1) *Cognitive domain* (ranah kognitif), yang berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan penggunaan.

- 2) *Affective domain* (ranah afektif) berisi perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- 3) *Psychomotor domain* (ranah psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, *mengetik*, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Hasil belajar peserta didik digunakan oleh guru untuk dijadikan atau kriteria yang telah ditetapkan yang disebut dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Hasil penilaian belajar perlu dianalisis untuk mendapatkan umpan balik atau feedback tentang berbagai hal dalam proses pembelajaran. Hal-hal yang berkenaan dengan proses pembelajaran antara lain perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru, penggunaan metode/pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran, penyusunan instrumen penilaian dan pelaksanaan penilaian pembelajaran. Analisis hasil belajar dilakukan dengan memperhatikan Nilai yang diperoleh peserta didik pada ulangan harian (UH), ulangan tengah semester (UTS), ulangan akhir semester (UAS) dan ulangan kenaikan kelas (UKK). Dengan menganalisis hasil belajar guru dapat menyusun pembelajaran yang lebih baik berdasarkan kebutuhan peserta didik serta disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sehingga dapat membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif.

Agar dalam dapat diperoleh hasil yang diinginkan dan penelitian berjalan terarah maka aspek yang akan ditingkatkan yaitu aspek kognitif.

b. Pengertian Aktivitas belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan aktivitas berasal dari kata kerja akademik aktif yang berarti giat, rajin, selalu berusaha bekerja atau belajar dengan sungguh-sungguh supaya mendapat prestasi yang gemilang. Pengertian lain dikemukakan oleh Wijaya yaitu “Keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, asimilasi (menyerap) dan akomodasi (menyesuaikan) kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan, serta pengalaman langsung dalam pembentukan sikap dan Nilai”. (Rintayati & Putro, 2011).

Dalam aktivitas belajar dibagi menjadi beberapa jenis menurut Paul B. Federich (Aminoto & Pathoni, 2014) antara lain:

1. *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya.
3. *Listening activities*, seperti mendengar uraian, percakapan, diskusi, music, pidato dan sebagainya.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.
5. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.

6. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
7. *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
8. *Emosional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Dalam aktivitas belajar yang berjalan dalam kelas selama pembelajaran dalam penggunaannya perlu memperhatikan prinsip-prinsip aktivitas belajar, Adapun prinsip aktivitas belajar sebagai berikut antara lain (Muis, 2013) :

1. Prinsip perhatian/motivasi, tujuan belajar adalah untuk membantu peserta didik mengarahkan aktivitas belajar dan menjaga motivasi belajar peserta didik tetap tinggi. Secara alami, peserta didik selalu ingin tahu dengan apa yang ada disekitarnya atau lingkungannya dengan keinginan tahu yang besar itu bisa dijadikan bahan untuk meningkat memotivasi peserta didik untuk belajar yang secara tidak langsung juga akan meningkat perhatian belajar peserta didik. Perhatian belajar ini akan membantu peserta didik mempelajari materi yang diberikan, dan motivasi belajar peserta didik juga akan semakin kuat.
2. Prinsip keaktifan, Prinsip aktivitas menurut pandangan psikologis bahwa segala pengetahuan harus di-peroleh melalui pengamatan dan pengalaman sendiri. Jiwa memiliki energi sendiri dan dapat menjadi aktif karena didorong oleh kebutuhan-kebutuhan. Jadi, dalam

pembelajaran yang mengolah dan mencerna adalah peserta didik sesuai dengan kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang masing-masing, guru hanya merangsang keaktifan peserta didik dengan menyajikan bahan pelajaran.

3. Prinsip keterlibatan (pengalaman) langsung, Saat pembelajaran di kelas, guru bukanlah satu-satunya orang yang aktif atau terlibat dalam proses pembelajaran atau dengan akata guru hanya mejelaskan materi lalu memberi tugas. Namun, peserta didik juga harus dapat memiliki peran yang jauh lebih aktif dalam pembelajaran. Artinya, peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap keberhasilan atau peningkatan hasil belajar.
4. Prinsip pengulangan/penguatan(balikan), Prinsip ini menekankan bahwa pentingnya pengulangan atau balikan/penguatan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut penting dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat diacapai dengan baik karena dengan adanya pengulangan materi yang kurang dipahami oleh peserta didik maka akan mengatasi permasalahan dimana ada beberapa peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan dan dengan adanya balikan atau penguatan kegiatan pembelajaran maka peserta didik akan semangat untuk belajar karena dengann adanya balikan pada pembelajaran peserta didik akan mengetahui hasil belajar yang akan menambah semangatnya dalam belajar.
5. Prinsip tantangan, prinsip ini didasarkan pada gagasan bahwa kita belajar lebih efektif ketika kita ditantang. Inilah mengapa sebagian

besar materi pembelajaran dirancang sulit, agar peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengatasinya.

6. Prinsip perbedaan individual, dalam pembelajaran guru harus mempertimbangkan perbedaan individu di kelas sehingga materi pembelajaran dapat disusun dengan kebutuhan semua peserta didik. Jika guru hanya fokus pada satu level pembelajaran, maka pembelajaran tidak akan efektif untuk semua peserta didik di kelas. Ini berarti bahwa guru perlu memperhatikan latar belakang, emosi, dorongan, dan kemampuan individu peserta didik untuk memberikan mereka pengalaman belajar yang sebaik mungkin.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan aktivitas belajar

Menurut Slamento (2015) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil dan aktivitas belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern yang ada di luar individu.

Menurut Ayu Nurmala dkk., (2014) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik sebagai berikut.

- 1) Faktor Internal adalah faktor yang datang dari diri sendiri yaitu kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar. Faktor internal dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor *fisiologi* dan faktor *psikologi*.

- a) Faktor *Fisiologi*, faktor yang bersifat fisiologi adalah faktor yang secara langsung berhubungan dengan kondisi fisik peserta didik dan panca inderanya. Dalam hal ini berhubungan dengan kesehatan secara fisik/jasmani. Fisik yang sehat akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan secara tidak langsung juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Apabila fisik tidak dalam kondisi yang sehat maka proses pembelajaran pun akan terganggu. Oleh karena itu, agar seseorang dapat belajar dengan baik maka kondisi fisik peserta didik sehat.
- b) Faktor *Psikologi* adalah faktor yang berhubungan dengan kejiwaan (rohaniah) seseorang. Faktor psikologi yang mempengaruhi aktivitas belajar juga turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berpikir, perasaan, dan motif. Hal senada juga diungkapkan oleh Sardiman yaitu ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Faktor-faktor tersebut adalah (a) perhatian, (b) pengamatan (c) tanggapan, (d) fantasi, (e) ingatan, (f) bakat, (g) berpikir, (h) motif.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri peserta didik. Faktor ini sering dikatakan sebagai faktor sosial. Faktor eksternal memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi aktivitas belajar adalah lingkungan. Lingkungan memberikan pengaruh yang positif jika dapat memberikan dorongan atau motivasi dan rangsangan kepada anak untuk

meningkatkan hasil belajarnya. Lingkungan dapat juga memberikan pengaruh negatif apabila lingkungan sekitarnya baik di sekolah, rumah, maupun masyarakat tidak memberikan pengaruh yang baik dan justru akan menghambat hasil belajar peserta didik.

2. Media Interaktif Animasi

a. Pengertian Media Interaktif Animasi

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi (Mukhirin, 2014).

Menurut Siswati & Damayanti (2019) animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang diatur secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan dan sebagainya.

Dari beberapa penjelasan di atas media interaktif animasi dapat diartikan sebuah media menyampaikan informasi yang didesain dengan berbasis animasi interaktif sehingga membuat media ini jika digunakan sebagai media pembelajaran akan membuat pembelajaran akan menyenangkan dan menarik serta tidak membosankan.

b. Karakteristik Media Interaktif Animasi

Karakteristik media dapat dilihat dari kemampuan meningkatkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, peraba, perasa, dan penciuman.

Karakteristik media ini menjadi dasar pemilihan media yang paling cocok untuk situasi pembelajaran tertentu.

Berdasarkan karakteristiknya masing-masing, media terbagi menjadi 3 yaitu, antara lain:

1) Media visual

Media visual adalah semua wujud benda yang terlihat dan digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, contoh slide, gambar, dsb.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang dapat didengar melalui indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan, dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/Bahasa lisan) maupun nonverbal, contoh: lagu-lagu, rekaman suara, dsb.

3) Media Audio-Visual

Media audio visual adalah media yang memiliki peran untuk menyampaikan pesan melalui gambar dan suara, contoh media interaktif animasi, film, dsb. (Astutik & Rusimamto, 2016).

c. Manfaat Media Interaktif Animasi

Penggunaan media interaktif animasi memiliki efek positif pada pembelajaran, menurut sejumlah penelitian pada subjek tersebut. Penggunaan media untuk pada proses pembelajaran akan merangsang indera visual peserta didik sehingga memunculkan sebuah lingkungan pembelajaran yang bermakna.

Media interaktif animasi sebagai media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga membuat peserta didik lebih aktif.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih konkret.
- 3) Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran.
- 4) Mendorong peserta didik belajar secara lebih mendalam.
- 5) Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi dan fokus.

Dengan perkembangan ilmu teknologi yang secara tidak langsung membawa paradigma baru pada *learning material* dan *learning method*. Materi pembelajaran atau bahan ajar mengalami perubahan akibat perkembangan ilmu teknologi yang semakin meningkat. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran akibat penggunaan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran untuk memulai proses pembelajaran, yang akan merangsang indera visual peserta didik sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru (Munir, 2015).

d. Kelebihan dan Kekurangan Media

1) Kelebihan

Menurut Munir (2015) ada beberapa kelebihan dari penggunaan media interaktif animasi antara lain:

- a) Menjelaskan materi pembelajaran atau objek pembelajaran yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).
- b) Dapat digunakan untuk mempelajari materi secara berulang-ulang.
- c) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan pemahaman yang benar terhadap suatu sumber belajar.

- d) Menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan minat, motivasi, kreativitas, aktivitas dan tingkat kefokusannya dalam belajar.
- e) Materi pembelajaran lebih bermakna dan lebih sederhana untuk diungkapkan secara tepat dan cepat.
- f) Memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.
- g) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera (praktis).

2) Kekurangan

Ada beberapa kelebihan dari penggunaan media interaktif animasi antara lain:

- a) Diperlukannya software khusus untuk membuat media pembelajaran dengan animasi.
- b) Diperlukannya keterampilan dan kreativitas untuk mendesain animasi yang efektif agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- c) Memerlukan waktu yang lama dalam pembuatannya, jika materi yang disajikan cukup panjang (Johari dkk., 2014).

3. Pembelajaran IPA SD

a. Pengertian Pembelajaran IPA

IPA merupakan pelajaran yang diterima sejak jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan menengah atas, adapun pengertian IPA menurut ahli, Permendiknas No. 22 tahun 2006 (dalam Suryanta, Ida, 2014) menyatakan tentang Standar Isi mendefinisikan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis,

sehingga IPA tidak hanya berisi penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep-konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Menurut Samatowa (dalam Ari Murti dkk., 2016) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas anak yang melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam menjadi hal utama dalam pembelajaran IPA. Sedangkan menurut Damayanti (dalam Noorhafizah & Asmawati, 2014) menyatakan bahwa pengembangan Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting agar usaha pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pelajaran yang mengharapkan peserta didik dapat terjun secara langsung dengan tahapan yang sistematis melalui berbagai macam tahapan logis, dan berujung pada sebuah penemuan baru mengenai alam demi tercapai tujuan pembelajaran yang efektif.

b. Hakikat pembelajaran IPA

Pendidikan IPA dapat mempersiapkan individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini dimungkinkan karena dengan pendidikan IPA, peserta didik dibimbing untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan-keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya menuju masyarakat yang terpelajar secara keilmuan (Ari Murti dkk., 2016).

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar menurut Badan Nasional Standar Pendidikan (dalam Sutanto, 2013), yaitu untuk:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keinginan, dan keteraturan alam ciptaannya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah.

d. Perkembangan atau Siklus Makhluk Hidup

Perkembangan makhluk hidup adalah perubahan dari sejak lahir sampai dewasa yang terjadi pada setiap makhluk hidup.

1) Siklus Hidup Tumbuhan

Siklus atau daur hidup tumbuhan adalah pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan dari kecil hingga dewasa.

a) Perkembangbiakan Generatif Tumbuhan

Perkembangbiakan secara generatif adalah proses perkembangbiakan tumbuhan dengan cara pembuahan dan penyerbukan.

Perkembangbiakan secara generatif tumbuhan hanya terjadi pada tumbuhan yang memiliki organ reproduksi seperti serbuk sari dan kepala putik.

Serbuk sari adalah alat reproduksi jantan dan kepala putik adalah alat reproduksi betina pada tumbuhan. Artinya perkembangan generatif tanaman dapat terjadi melalui perkawinan. Jika tanaman tidak memiliki organ reproduksi, ia tidak dapat mengalami perkembangbiakan generatif.

Perkembangbiakan secara generatif pasti dimulai dengan penyerbukan. Penyerbukan adalah proses jatuhnya serbuk sari atau menempel pada kepala putik tanaman. Jika prosesnya berhasil, maka akan menghasilkan serbuk sari. Biasanya terjadi pada tumbuhan berbiji. Kemudian butir-butir serbuk sari akan masuk ke bakal biji. Pada bakal biji akan terjadi proses pembuahan. Pembuahan adalah proses meleburnya sel jantan atau serbuk sari dengan sel betina atau kepala putik. Setelah selesai proses penyerbukan maka akan menghasilkan bakal buah.

Selain itu, ada beberapa cara dalam proses penyerbukannya. Berikut adalah cara dalam penyerbukan perkembangbiakan generatif pada tumbuhan.

1. Penyerbukan Sendiri

Penyerbukan sendiri ini akan terjadi hanya jika serbuk sari dan kepala putik berada pada satu tanaman atau bunga yang sama.

2. Penyerbukan Tetangga

Penyerbukan tetangga merupakan penyerbukan yang terjadi jika serbuk sari dan kepala sari berasal dari pohon yang sama. Serbuk sari terbang ke ke kepala putik di bunga yang lain.

3. Penyerbukan Silang

Penyerbukan silang adalah penyerbukan yang terjadi ketika serbuk sari dan kepala sari berasal dari bunga dan tanaman lain. Tetapi pohon atau pohon itu selalu dalam jenis yang sama. Dengan adanya penyerbukan ini dapat membuat karakteristik yang lebih kuat dari yang sebelumnya.

4. Penyerbukan Bastar

Jenis penyerbukan yang terakhir adalah penyerbukan bastar atau hibridisasi, artinya penyerbukan terjadi ketika serbuk sari dan kepala sari berasal dari bunga lain, serta tanaman lain dengan spesies tanaman yang berbeda.

2) Siklus Hidup Hewan

Daur hidup hewan tanpa metamorfosis merupakan siklus hidup hewan yang terjadi tanpa adanya perubahan bentuk. Misalnya pada ayam dan kucing.

Ayam betina menghasilkan telur yang kemudian menetas setelah dierami induknya selama kurang lebih 21 hari. Ketika menetas, anak ayam memiliki bulu yang sangat halus. Namun, ketika dewasa, bulu anak ayam akan berubah seperti bulu yang dimiliki induknya. Lalu, ayam betina dewasa akan menghasilkan telur lagi setelah terjadi pembuahan.

Hal tersebut juga dialami oleh kucing. Kucing betina melahirkan anak-anak kucing yang akan tumbuh menjadi kucing dewasa. Ia tumbuh mirip dengan induknya. Bayi-bayi kucing ketika dewasa akan berkembang biak lagi.

Seperti sudah disinggung sebelumnya, daur hidup hewan merupakan tahap tumbuh dan perkembangan binatang mulai dari menetas atau lahir, hingga tahap menjadi hewan dewasa. Adapun proses perkembangan binatang berbeda-beda, misalnya saja pada hewan ayam dan juga kucing. Di mana kedua hewan ini memiliki perubahan bentuk yang menyerupai induknya atau tidak mengalami perubahan bentuk tubuh pada tahap pertumbuhannya.

Sementara untuk hewan yang mengalami perubahan bentuk dalam proses kembang biaknya dinamai sebagai metamorfosis. Untuk daur hidup hewan metamorfosis sendiri dibedakan menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Jika sebelumnya proses perkembangan binatang tanpa adanya metamorfosis, berikutnya adalah perkembangan dengan metamorfosis. Maksudnya adalah binatang yang semasa hidupnya terdapat tahapan perkembangan secara biologis serta melibatkan perubahan penampilan atau struktur setelah dilahirkan atau menetas.

Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan fisik dan/atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik itu terjadi akibat pertumbuhan sel dan diferensiasi sel yang secara radikal berbeda.

Adapun perubahan fisik yang terjadi pada hewan-hewan ini terjadi akibat adanya pertumbuhan sel dan diferensiasi sel, maksudnya proses yang memungkinkan sel kurang khusus menjadi lebih khusus. Sehingga dapat terjadi adanya perubahan bentuk yang begitu signifikan hingga menjadi hewan dewasa.

1. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah proses perubahan bentuk tubuh hewan dari kecil, hingga dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna umumnya akan melewati 4 tahap perkembangan, di antaranya adalah telur – larva – pupa (kepompong) – dewasa (imago).

Untuk contoh hewan yang daur hidupnya dengan metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu. Di mana kupu-kupu akan berkembang biak mulai dari telur yang menempel di daun, kemudian berubah menjadi ulat. Selama sekitar 15 hari, ulat kemudian akan berubah menjadi pupa atau kepompong. Masa kepompong yang berlangsung selama berhari-hari ini jika telah sempurna dan cukup waktunya, maka kupu-kupu dewasa pun keluar dari kepompong yang siap terbang dengan sayap cantiknya.

Di bawah ini akan dijelaskan tahapan-tahapan yang terjadi pada metamorfosis sempurna agar lebih jelas.

a. Fase Telur

Fase telur menjadi fase pertama dari hasil perkembangbiakan pada hewan. Pada fase ini telur-telur-telur yang dihasilkan oleh betina berasal dari hasil fertilisasi yang terjadi pada hewan berkelamin jantan. Sel telur yang bertemu dengan sel sperma akan mengakibatkan terjadinya pembelahan. Pada proses

pembelahan ini waktu yang dibutuhkan bervariasi tergantung dari jenis hewannya.

Dari hasil pembelahan ini akan menghasilkan telur-telur yang cukup banyak. Telur-telur itu kemudian diletakkan oleh betina pada tempat habitatnya. Misalnya kupu-kupu, hewan ini akan meletakkan telur-telurnya di permukaan daun. Sedangkan nyamuk akan meletakkan telur-telurnya di permukaan air yang tenang.

Induk-induk hewan meletakkan telur-telurnya sesuai dengan habitatnya karena setelah mengalami perubahan wujud langsung bisa mencari makan. Hewan muda yang mudah mencari makan mengalami pertumbuhan yang sangat cepat.

b. Fase Larva

Setelah melewati fase telur, tahapan selanjutnya yang terjadi di metamorfosis sempurna adalah fase larva. Fase larva ini merupakan fase yang di mana hewan muda sudah mulai aktif untuk mencari makan. Makanan yang didapatkan sangat mudah karena sang induk sudah mempersiapkan jika anaknya berkembang tidak perlu repot-repot untuk mencari makanan.

Dengan kata lain, induk dari setiap hewan sangat baik karena tidak ingin anaknya kesulitan mencari makanan. Pada fase larva ini, beberapa hewan mempunyai rangka luar (exoskeleton). Rangka luar pada hewan dapat diartikan sebagai serangga atau hewan lainnya yang mengalami perubahan kulit atau ekdisis.

Perubahan kulit yang terjadi pada larva akan mengakibatkan larva mengalami perubahan wujud menjadi lebih besar. Perubahan kulit ini bisa terjadi selama beberapa kali tergantung dari jenis hewan. Selain itu, perubahan kulit ini akan berhenti ketika larva sudah mulai berhenti untuk makan dan mempersiapkan diri untuk menuju ke fase berikutnya.

c. Fase Pupa

Fase pupa bisa dikatakan sebagai fase transisi karena terjadinya perubahan wujud dari larva menjadi wujud hewan yang lebih besar. Perubahan wujud yang lebih besar membuat hewan memiliki suatu rangka luar yang bisa melindungi tubuh dan rangka luar itu dinamakan kokon. Meskipun sudah terlindungi oleh kokon, tubuh pupa akan tetap melakukan pembentukan metabolisme dan melakukan pembentukan hewan menuju hewan yang dewasa.

Awal mula menjadi wujud pupa, hewan sudah menyimpan cadangan makanan pada saat menjadi larva. Meskipun pada fase larva sudah tersimpan cadangan makanan, tetapi untuk bertahan hidup pupa membutuhkan asupan makanan. Oleh sebab itu, pada fase pupa, hampir setiap hewan yang bermetamorfosis sempurna akan mulai aktif kembali untuk mencari makan.

Pada fase pupa, waktu yang dibutuhkan sangat beragam tergantung dari jenis hewan dan lamanya waktu pada proses ini. Pada proses pupa, hewan akan mempersiapkan dirinya untuk menuju ke fase dewasa atau fase imago.

d. Fase Imago

Pada waktu yang sudah ditentukan, maka pupa akan keluar dari cangkangnya. Pupa yang keluar dari cangkangnya akan memiliki wujud hewan yang baru dan menandakan bahwa hewan yang mengalami metamorfosis sempurna sudah tumbuh menjadi dewasa. Pada fase ini, hewan sudah harus membiasakan dirinya menghadapi predator-predator lainnya.

Pada fase imago, hewan sudah mempunyai bentuk yang sempurna, sehingga ketika mencari makan dan mencari habitat tidak sama lagi dengan fase larva. Selain itu, pada fase ini, hewan akan melakukan fase reproduksi atau melakukan perkawinan antara hewan jantan dan hewan betina. Dengan demikian, fase imago bisa dikatakan sebagai fase hewan yang menjadi dewasa dan perlu melakukan perkawinan supaya anakan akan terus ada atau siklus metamorfosis sempurna akan terulang.

2. Metamorfosis tidak sempurna

Berbanding terbalik dengan metamorfosis sempurna, metamorfosis tidak sempurna adalah proses perkembangan yang tidak lengkap. Umumnya, hewan dengan metamorfosis ini tidak akan mengalami perubahan bentuk yang berbeda dari menetas, hingga menjadi hewan dewasa. Namun ada bagian tubuh yang belum terbentuk dan akan terlihat saat dewasa, misalnya seperti sayap.

Tidak seperti tahapan daur hidup metamorfosis sempurna, tahapan metamorfosis tidak sempurna justru tidak melewati tahapan larva dan

kepompong. Mereka hanya melalui 3 tahap yakni telur – nimfa – dewasa (imago). Adapun contoh hewan yang biasanya dijumpai adalah serangga, misalnya belalang. Mereka akan melewati 3 tahapan di atas mulai dari menetas telur, kemudian menetas menjadi nimfa atau bayi belalang berwarna putih. Selanjutnya bayi belalang akan mengalami pergantian kulit hingga menjadi belalang dewasa yang bersayap.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang memiliki kesamaan kajian dan hasil yang relevan dianggap sebagai penelitian yang baik. Hal ini dapat dijadikan sebagai titik awal untuk menambah, mengembangkan, atau menyempurnakan penelitian yang terkait dengan penelitian yang sudah dilakukan. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita (2017) di SMP Darussalam dengan judul: “Pengaruh penggunaan media animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan”, Aktivitas belajar peserta didik dengan media animasi pada materi sistem pencernaan sangat berpengaruh, dengan jumlah rata-rata persentase di kelas eksperimen 85,62 dan di kelas kontrol 80,31. Hasil belajar peserta didik dengan media animasi pada materi sistem pencernaan berpengaruh nyata, dengan Nilai menggunakan Uji-t yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ $3,50 \geq 2,20$.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Saleh (2021) di SD Negeri Minasa upa dengan judul: “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Peserta didik Kelas V SD Negeri Minasa Upa”,

membuktikan terjadinya peningkatan minat belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Minasa Upa dapat dilihat hasil angket peserta didik melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media interaktif animasi rata-rata nilai peserta didik 27,37 dan setelah menggunakan media interaktif animasi rata-rata nilai peserta didik 48,73.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agustina (2021), “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara” bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2021), “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Membaca Pemahaman pada siswa kelas IV SDN Romang Rappoa”. Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif diketahui Nilai rata-rata (mean) pretest adalah 59,56 dan berada pada kategori rendah yaitu 75% sedangkan rata-rata (mean) posttest adalah 79.38 berada pada kategori tinggi yaitu 83,33%, Nilai rata-rata pada posttest lebih tinggi dari pada Nilai rata-rata pretest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Interaktif Animasi terhadap minat belajar membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN Romang Rappoa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Farida (2014) di SDIT Ma Matesih dengan judul skripsi: “pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDIT Ma Matesih tahun ajaran 2013/2014”, Perbedaan nilai minat belajar ditunjukkan dengan analisis hasil

tes siswa yang diuji dengan rumus T-tes (Independent Sampel Test) dengan perolehan thitung sebesar 2,539 dan ttabel sebesar 2,009. Dengan $DK = \{ t \mid t < ttabel \text{ atau } t > ttabel \}$ dan thitung lebih dari ttabel. Dari instrumen yang diujikan kepada peserta didik dapat diketahui peningkatan minat belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPA

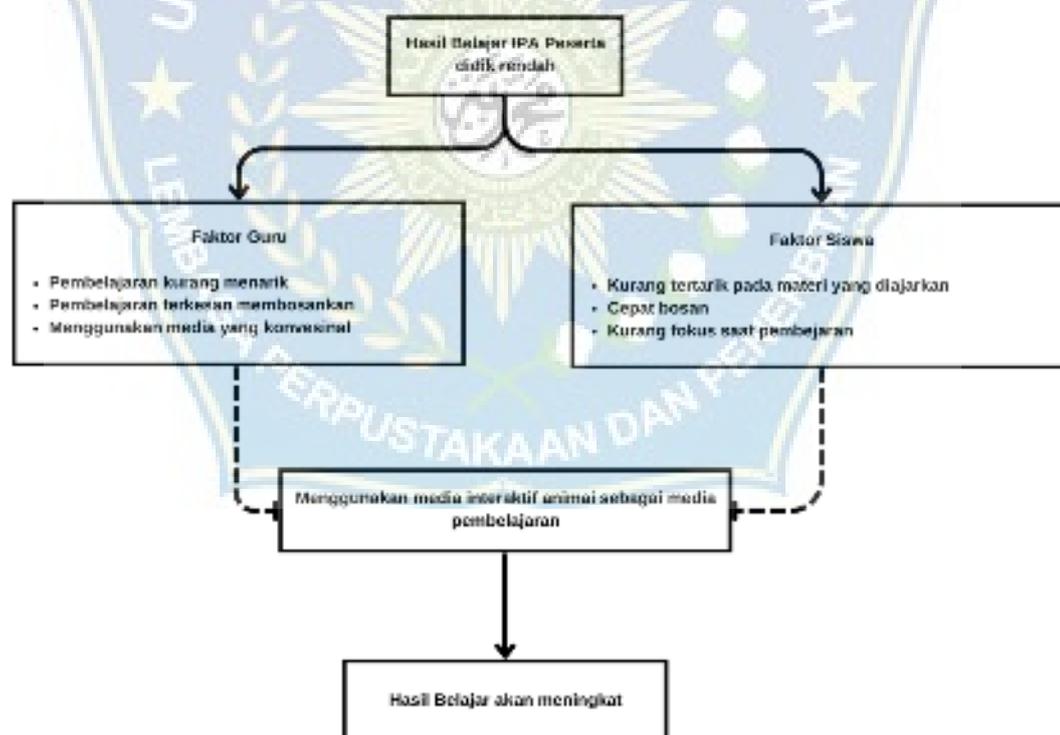
Dari beberapa penelitian relevan di atas tersebut saya dapat menarik kesimpulan sebagai berikut jika dibandingkan dengan hanya menggunakan media konvensional (papan tulis), penggunaan media animasi akan lebih berdampak pada aktivitas dan hasil belajar. Berkaitan dengan temuan uraian dari beberapa penelitian di atas menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif animasi pada pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang menarik dan efektif. Nilai hasil belajar peserta didik juga akan meningkat secara signifikan.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan data yang diambil dari hasil observasi dan wawancara yang diambil di kelas IV SD 71 Maccini Kabupaten Soppeng. Masih banyak ditemukan peserta didik dengan hasil belajar IPA yang rendah atau di bawah KKM yang telah ditetapkan. Faktor utama disebabkan oleh guru di mana media pembelajaran yang digunakan kurang menarik sehingga pembelajaran yang terkesan membosankan bagi peserta didik. Faktor selanjutnya adalah peserta didik cepat bosan pada pembelajaran dan tingkat hasil belajar IPA peserta didik kurang. Dari data hasil observasi dan wawancara di atas maka peneliti ingin meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD 71 Maccini Kabupaten Soppeng dengan menggunakan penggunaan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran

dimana penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Dengan penggunaan media interaktif animasi diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan membuat pembelajaran menarik dan variatif. Media pembelajaran ini dapat diterapkan karena media ini cocok diaplikasikan kepada peserta didik kelas IV untuk proses pembelajaran yang menarik serta tidak membosankan dan media pembelajaran akan lebih menarik dan variatif agar peserta didik tidak mudah merasa bosan. Dengan demikian peserta didik akan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran maka kemampuan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran juga bisa maksimal sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Adapun bagan kerangka pikir pada penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban dengan sifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Berdasarkan permasalahan dan kerangka berpikir tersebut dapat diajukan hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

“Jika menggunakan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran, maka hasil belajar IPA peserta didik pada materi perkembangan makhluk hidup kelas IV SD 71 Maccini Kabupaten Soppeng meningkat”



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain Kemmis dan McTaggart yang meliputi 4 tahap tindakan: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi dan (4) refleksi. Menurut Ardiawan & Wiradnyana (2020), bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang bertujuan untuk mencari solusi/memecahkan masalah nyata yang terjadi di kelas secara sistematis sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa solusi tersebut efektif untuk memecahkan masalah melalui tindakan yang dilaksanakan oleh guru. Melalui penyelesaian masalah nyata dalam kelas tersebut diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Gambar 3.1 Desain PTK Kemmis dan McTaggart

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD 71 Maccini dengan subjek penelitian peserta didik kelas 4 SD 71 Maccini.

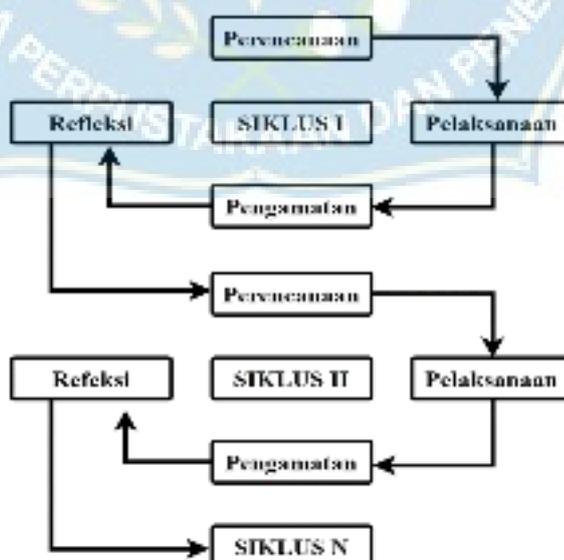
C. Faktor yang Diselidiki

Faktor yang diselidiki dalam penelitian ini yaitu:

1. Faktor proses yaitu melihat bagaimana aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung.
2. Faktor hasil yaitu melihat apakah penggunaan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model rancangan tindakan kelas. Yang di mana penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar



Gambar 3.2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

peserta didik. Rancangan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan memiliki empat tahap yaitu: pelaksanaan, perencanaan, observasi, dan refleksi. Alur tahap PTK yang akan dilaksanakan pada gambar 3.2.

Tahap Siklus I

a) Perencanaan (*Planing*)

- 1) Menentukan pokok bahasan
- 2) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan media interaktif animasi sebagai media pembelajarannya.
- 3) Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Peneliti mempersiapkan instrumen untuk menganalisis data tentang proses dan hasil tindakan yang dilakukan yang terdiri dari:
 - a) Lembar pengamatan aktivitas guru
 - b) Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
 - c) Lembar instrumen (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti mulai melaksanakan tindakan yakni melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan skenario tindakan yang telah disusun pada tahap perencanaan yang secara aktual yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kegiatan pembelajaran ini bermaksud untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru dalam proses pembelajaran dan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses belajar.
- 2) Peneliti mengadakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan (*Obseving*) adalah pengamatan yang dilakukan untuk mengamati aktivitas atau mengumpulkan informasi tentang berbagai informasi mengenai berbagai kelemahan dan kekurangan tindakan yang telah dilakukan.

d. Refleksi (*Refelecting*)

Kegiatan analisis tentang observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru. Tahap refleksi yang dilakukan adalah melihat kekurangan atau masalah- masalah yang dilakukan pada siklus I dengan merancang tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

Tahap Siklus II

Rancangan siklus II pada dasarnya sama dengan rancangan siklus I. Pada siklus II berpatokan dari refleksi siklus I kemudian dicari solusi terbaik untuk diterapkan pada siklus II agar terjadi peningkatan.

Terhadap hal-hal penting yang akan dilakukan dalam siklus II antara lain:

- a) Mengumpulkan informasi dari hasil yang diperoleh selama siklus I
- b) Mengulangi prosedur pada siklus 1 dengan melakukan beberapa perbaikan.

- c) Memberi refleksi dari lanjutan tentang hasil dari penggunaan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran.

Hal ini juga berlaku jika ada rancangan siklus berikutnya (siklus N) jika ada. Oleh karena itu, sebaiknya juga ditulis sesuai dengan siklus yang berlangsung secara lengkap.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar merupakan lembar berupa isian yang digunakan selama proses pengamatan berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mencatat proses yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran.

2. Tes

Tes adalah sejumlah soal yang diberikan kepada peserta didik yang mencakup materi tertentu, tes ini dilakukan pada pertemuan terakhir. Tujuan tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

F. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Astutik & Rusimamto (2016) “Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Oleh karena itu peneliti dalam penelitian ini mengamati proses pembelajaran peserta didik baik yang disajikan dengan media interaktif animasi maupun yang tidak disajikan dengan media interaktif animasi. Observasi atau pengamatan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mencocokkan antara data sebenarnya dengan data yang telah dianalisis.

b. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2018). Tes pertama diberikan pada akhir siklus I untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum di ajar dengan media interaktif animasi dan tes kedua diberikan pada siklus II setelah peserta didik diajar dengan media interaktif animasi, jumlah tes yang diberikan disesuaikan dengan jumlah siklus sampai adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik.

Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda berjumlah 10 nomor yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disampaikan

c. Dokumentasi

Kata “dokumen” secara harfiah diterjemahkan menjadi “benda tertulis”. Metode ini digunakan untuk mempelajari informasi tentang sekolah

dan kondisinya sebagai lokasi penelitian. Sumber informasi ini pada dasarnya mencakup semua informasi tentang dokumen. Oleh karena itu, dalam praktiknya, penelitian dilakukan dengan mengumpulkan dokumen atau data dari pihak sekolah (Arikunto, 2016).

G. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Teknik observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas guru dan peserta didik dengan instrumen berupa pengamatan yang di isi selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik, dilakukan tes yang diberikan pada setiap siklusnya.

1. Analisis aktivitas peserta didik

Data yang diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dianalisis dengan rumus

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S : Nilai persen yang dicari

R : Jumlah nilai aktivitas peserta didik

N : Nilai maksimum aktivitas peserta didik

Tabel 3. 1 Kategori Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas (%)	Kategori
86-100	Sangat Baik
75-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
<54	Kurang Sekali

2. Hasil Belajar

Data yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik nantinya akan dihitung menggunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S : Nilai yang dicari

R : Nilai yang diperoleh

N : Nilai maksimal dari tes

Tabel 3. 2 Kategori Hasil Belajar Peserta Didik

Skor Hasil Belajar	Kategori
86-100	Sangat Baik
75-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
<54	Kurang Sekali

Tabel 3. 3 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPA

Nilai	Kategori
87-100	Sangat Tinggi
78-86	Tinggi
70-77	Cukup
0-69	Kurang

(Sumber: KKM SD 71 Maccini)

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
70-100	Tuntas
60-69	Tidak Tuntas

(Sumber: Penilaian Kurikulum 2013 Standar Minimum Sekolah Dasar)

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini digunakan sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya penggunaan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran dan hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan.

Oleh karena itu, peneliti menetapkan indikator keberhasilan penelitian pada mata pelajaran IPA kelas IV ini dianggap berhasil apabila minimal 80% peserta didik telah memperoleh Nilai 70. Berdasarkan ketentuan ketuntasan yang ditetapkan SD 71 Maccini Kabupaten Soppeng.



BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas hasil pengolahan data dan hasil belajar selama melakukan penelitian, dimana penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng.

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang saling terkait yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam 2 siklus kegiatan yaitu siklus I dan siklus II. Adapun yang dianalisis yaitu hasil tes siklus I dan siklus II, serta hasil pengamatan aktivitas belajar dari lembar observasi yang dilakukan oleh guru sebagai pengamat.

1. Perencanaan Siklus I

Setelah ditetapkan untuk menggunakan media interaktif animasi dalam mengajarkan materi perkembangan makhluk hidup, maka kegiatan selanjutnya adalah menyiapkan beberapa hal yang diperlukan pada saat pelaksanaan tindakan dengan melakukan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan kompetensi dasar adalah Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya dan Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya. Indikatornya adalah siklus makhluk hidup, membuat

skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan serta membedakan daur hidup kupu-kupu dan belalang.

2) Membuat instrumen penilaian tes siklus.

Peneliti membuat soal tes yang berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal pada akhir siklus dengan alokasi waktu 70 menit.

3) Membuat instrumen lembar observasi aktivitas peserta didik.

Peneliti membuat lembar observasi aktivitas belajar peserta didik yang akan digunakan pada setiap pertemuan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media interaktif animasi.

2. Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap tindakan dalam siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yaitu tanggal 5 dan 6 Juni serta 7 Juni 2023 yang dilaksanakan berdasarkan RPP yang telah disusun.

Berdasarkan RPP tersebut pelaksanaan tindakan pada semua pertemuan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa 5 Juni 2023 dengan indikator yang ingin dicapai yaitu peserta didik dapat mengidentifikasi siklus makhluk hidup dan membuat skema perkembangan tumbuhan.

Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, kemudian mengecek kesiapan peserta didik serta menyampaikan hal-hal yang akan dipelajari.

Kemudian pada kegiatan inti guru menampilkan bagian "siklus hidup"

pada media perkembangan makhluk hidup dan menjelaskan apa itu siklus hidup?, guru mengarahkan peserta didik untuk memilih materi "tumbuhan", guru mengarahkan peserta didik untuk memilih materi yang akan dijelaskan terlebih dahulu "siklus hidup tumbuhan" atau "penyerbukan", guru menampilkan/ menyampaikan materi yang telah dipilih, guru melanjutkan ke materi berikutnya (materi yang belum dipilih oleh peserta didik), guru membentuk kelompok (jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah peserta didik) dan dibagikan LKPD Kelompok untuk dikerjakan secara berkelompok dan guru mendampingi peserta didik dalam mengerjakan LKPD yang telah dibagikan.

Pada kegiatan penutup atau pada akhir pembelajaran guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan pertanyaan terhadap materi yang kurang dipahami dan menutup pembelajaran dengan doa.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa 6 juni 2023 dengan indikator yang ingin dicapai peserta didik dapat membedakan daur hidup belalang dengan kupu-kupu (metamorfosis sempurna dengan metamorfosis tidak sempurna).

Pada kegiatan pendahuluan pembelajaran diawali dengan guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, kemudian mengecek kesiapan peserta didik serta menyampaikan hal-hal yang akan dipelajari.

Kemudian, pada kegiatan inti guru menampilkan bagian "siklus hidup

hewan”, kemudian peserta didik diarahkan untuk memilih materi ”dengan metamorfosis”kemudian, peserta didik memilih materi yang akan dijelaskan terlebih dahulu ”metamorfosis sempurna” dan ”metamorfosis tidak sempurna”, guru menampilkan/menyampaikan materi yang telah dipilih oleh peserta didik, guru menyampaikan materi berikutnya (yang tidak dipilih oleh peserta didik), guru membagikan LKPD individu untuk dikerjakan oleh peserta didik dan guru menampingi peserta didik dalam mengerjakan LKPD yang telah dibagikan. Selanjutnya setelah LKPD selesai dikerjakan dikumpul ke guru.

Pada kegiatan penutup atau pada akhir pembelajaran guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan pertanyaan terhadap materi yang kurang dipahami dan menutup pembelajaran dengan doa.

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Rabu 7 Juni 2023, pertama-tama guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam dan membaca doa dan mempersiapkan peserta didik untuk mengerjakan tes siklus yang akan dilaksanakan.

Kemudian guru membagi tes yang akan dikerjakan ke setiap peserta didikn, tes dikerjakan dengan tertib sampai bel istirahat berbunyi dan peserta didik tidak diperbolehkan untuk mencontek dan meniru.

Kegiatan evaluasi ini berjalan dengan lancar dan dikumpulkan tepat waktu sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, setelah peserta didik mengumpulkan tes yang telah dikerjakan kemudian, guru menutup pembelajaran dengan membaca dan salam.

3. Observasi Siklus I

Berikut ini data hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten dengan menggunakan media interaktif animasi. Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti menggambarkannya data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II

Aspek yang diamati	Pertemuan		Rata-rata	Persentase (%)
	I	II		
Peserta didik memperlihatkan interaksi dengan <i>media interaktif animasi</i>	15	28	21,5	76,79
Peserta didik menyelesaikan evaluasi pada <i>media interaktif animasi</i>	18	16	17	60,71
Peserta didik memberikan respon pada <i>media interaktif animasi</i>	17	13	15	53,57
Peserta didik mengerjakan LKPD dengan benar	20	28	24	85,71
Peserta didik bekerja sama dalam kerja kelompok dengan baik	21	21	21	75
Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar				70,36

Berdasarkan data pada tabel 4.1 di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar peserta didik pada siklus I, dimana dari 28 peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini, Kabupaten Soppeng yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar peserta dengan menggunakan media interaktif animasi, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; peserta didik memperlihatkan interaksi dengan *media interaktif animasi* sebesar 76,79%; peserta didik menyelesaikan evaluasi pada *media interaktif animasi* sebesar 60,71%; peserta didik memberikan respon pada *media interaktif animasi* sebesar 53,57%; peserta didik mengerjakan LKPD dengan

benar sebesar 85,71% dan peserta didik bekerja sama dalam kerja kelompok dengan baik sebesar 75%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus I. Dari hasil tes Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Skor Statistik Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siklus I

Statistik	Skor Statistik
Subjek	28
Skor ideal	100
Skor tertinggi	90
Skor terendah	30
Rentang Skor	60
Mean	68,93
Standar Deviasi	15,48

Sumber: Data tes siklus I

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa Skor rata – rata Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik sebanyak 68,93. Skor terendah yang diperoleh peserta didik adalah 30 dan Skor tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 90 dari Skor ideal yang mungkin dicapai 100, ini menunjukkan kemampuan peserta didik cukup bervariasi.

Jika Skor Pemahaman dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagaimana berikut ini:

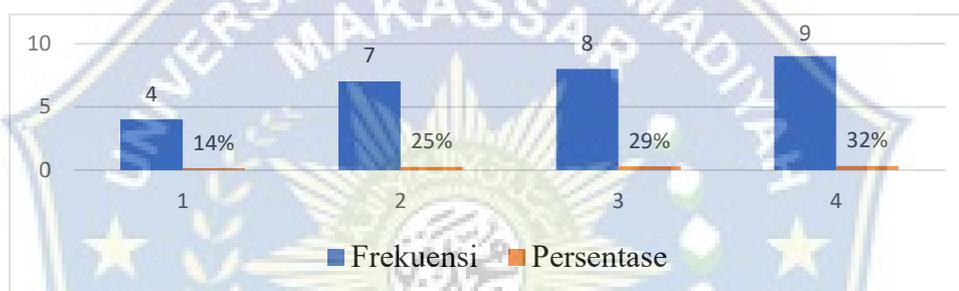
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Ilmu Pengetahuan Alam Siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
87-100	Sangat Tinggi	4	14
78-86	Tinggi	7	25
70-77	Cukup	8	29
0-69	Kurang	9	32

Jumlah	28	100
--------	----	-----

Sumber: Data tes siklus I

Dari tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa persentase Skor Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) setelah diterapkan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran pada siklus I adalah 9 orang peserta didik atau 32% berada pada kategori kurang, 8 orang peserta didik atau 29% berada pada kategori cukup, 7 orang peserta didik atau 25% berada pada kategori tinggi dan 4 peserta didik atau 14% berada pada kategori sangat tinggi, adapun diagram hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siklus I dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. 1 Diagram Batang Hasil Evaluasi Siklus I

Adapun persentase ketuntasan hasil belajar IPA yang diperoleh dari hasil belajar IPA peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng setelah penggunaan siklus I ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 4 Persentase Ketuntasan IPA Peserta didik Kelas IV Setelah Penggunaan Media Interaktif Animasi Pada Siklus I

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
70-100	Tuntas	19	68
60-69	Tidak Tuntas	9	32
Jumlah		28	100

Sumber: Data tes siklus I

Berdasarkan tabel 4.4 di atas hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diperoleh peserta didik dengan Skor rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar IPA diperoleh 32% dikategorikan tidak tuntas dan 68% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena peserta didik yang mencapai ketuntasan hanya 19 peserta didik dari 28 peserta didik dan persentase ketuntasan yang diinginkan oleh peneliti belum tercapai. Karena itulah, peneliti berusaha untuk mengadakan perbaikan dengan cara melanjutkan penelitian pada siklus II untuk melihat seberapa jauh hasil belajar IPA peserta didik itu tercapai.

4. Refleksi Siklus I

Pada awal pelaksanaan siklus I, peserta didik masih kurang bersemangat dan kurang memperhatikan pelajaran sehingga peneliti berusaha bagaimana dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yakni mengarahkan peserta didik dengan memberikan motivasi dan memberikan banyak latihan yang menyenangkan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil tes pada siklus I diperoleh rata-rata 68,93 yang berada pada kategori kurang. Dari segi ketuntasan belajar, terdapat 9 peserta didik yang tidak tuntas dalam mengerjakan ujian dengan kesalahan yang cukup fatal peserta didik masih kurang teliti dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Setelah diterapkan siklus I sebesar 9 orang peserta didik atau 32% berada pada kategori kurang, 8 orang peserta didik atau 29% berada pada kategori cukup, 7 orang peserta didik atau 25% berada pada kategori tinggi dan 4 peserta didik atau 14% berada pada kategori sangat tinggi Hal ini terjadi karena peserta didik masih canggung dengan keberadaan peneliti

dan dengan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran yang diterapkan peneliti sehingga kondisi peserta didik masih terlihat bingung dengan pembelajaran yang sedang berjalan karena lumayan berbeda dari apa yang peserta didik alami saat pembelajaran seperti biasa sehingga masih kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu peserta didik masih ragu dan malu menjawab pertanyaan lisan ketika diberikan pertanyaan oleh guru, terlebih lagi jika diberikan kesempatan untuk berkomentar atau bertanya dan berpendapat, biasanya hanya didominasi oleh dua sampai tiga orang saja dan hal ini juga terjadi pada pertemuan kedua serta pada saat kerja kelompok hanya satu atau dua orang saja yang bekerja.

Berdasarkan hasil yang diperoleh peserta didik pada siklus I mengindikasikan bahwa Skor yang diperoleh oleh peserta didik mayoritas masih dibawah standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan departemen pendidikan nasional Skor Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 dan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti, sehingga peneliti merasa perlu mengadakan siklus II sebagai perbaikan pada siklus I.

1. Perencanaan Siklus II

Kegiatan pada siklus II ini adalah mengulang kembali kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I dengan melakukan perbaikan-perbaikan yang masih di anggap kurang pada siklus I. Penggunaan pembelajaran IPA pada siklus II melalui penggunaan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran.

Pada tahap ini, dirumuskan perencanaan siklus II yaitu sama dengan

perencanaan siklus I dengan berbagai langkah untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Langkah-langkah yang dipersiapkan peneliti untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I yaitu:

- 1) Melakukan diskusi kembali dengan observer untuk membahas permasalahan yang menyebabkan hasil belajar peserta didik masih cukup setelah diberlakukan siklus I.
- 2) Membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi pelajaran serta menjawab pertanyaan mengenai keterhubungan antara materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari.
- 3) Membangun komunikasi yang baik dengan peserta didik contohnya guru berbicara dengan tempo yang tepat dengan suara dan intonasi yang jelas.
- 4) Memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.

2. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas yang akan berlangsung pada siklus II sebagian sama dengan kegiatan pada siklus I. Pembelajaran pada siklus II merupakan tindak lanjut pelaksanaan siklus pertama yang telah ditetapkan 3 pertemuan yakni 12, 13 dan 14 Juli 2023.

Pelaksanaan tindakan II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan I hanya pada pelaksanaan tindakan II ini terdapat perbaikan yang masih diperlukan dari tindakan I. Materi yang disampaikan pada pelaksanaan tindakan II, yaitu daur hidup hewan tanpa metamorfosis dan manfaat dan upaya pelestarian makhluk hidup. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2023. Indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah daur hidup makhluk hidup yang berbeda jenis (siklus hidup hewan tanpa metamorfosis).

Pertama-tama guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, guru mengecek kesiapan peserta didik dan guru menyampaikan hal-hal yang akan dipelajari.

Kemudian pada kegiatan inti guru menampilkan bagian "siklus hidup hewan", kemudian peserta didik diarahkan untuk memilih materi "tanpa metamorfosis", guru menampilkan/meyampaikan materi yang telah dipilih oleh peserta didik, guru melanjutkan materi "siklus hidup hewan tanpa metamorfosis", dan menjelaskan tiap tahapannya, guru membentuk kelompok (jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah peserta didik) dan dibagikan LKPD kelompok untuk dikerjakan secara berkelompok dan guru mendampingi peserta didik dalam mengerjakan LKPD yang telah dibagikan.

Lalu pembelajaran diakhiri dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan pertanyaan terhadap materi yang kurang dipahami dan menutup pembelajaran dengan doa.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2023. Indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah manfaat hewan dan tumbuhan dan upaya pelestarian makhluk hidup.

Pertama-tama guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, guru mengecek kesiapan peserta didik dan guru menyampaikan hal-hal yang akan dipelajari.

Kemudian pada kegiatan inti guru menampilkan gambar manfaat makhluk hidup serta menjelaskan manfaat makhluk hidup bagi kehidupan sehari, guru menampilkan upaya pelestarian makhluk hidup, guru membagikan LKPD yang dikerjakan secara individu dan guru menampingi siswa dalam mengerjakan LKPD yang telah dibagikan.

Lalu pembelajaran diakhiri dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan pertanyaan terhadap materi yang kurang dipahami dan menutup pembelajaran dengan doa.

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Rabu 14 Juni 2023, pertama-tama guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam dan membaca doa dan mempersiapkan peserta didik untuk mengerjakan tes siklus II yang akan dibagikan.

Kemudian guru membagi tes yang akan dikerjakan ke setiap peserta didik, tes dikerjakan dengan tertib sampai bel istirahat berbunyi dan peserta didik tidak diperbolehkan untuk mencontek dan meniru.

Kegiatan evaluasi ini berjalan dengan lancar dan dikumpulkan tepat waktu sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, setelah peserta didik mengumpulkan tes yang telah dikerjakan kemudian, guru menutup pembelajaran dengan membaca dan salam.

3. Observasi Siklus II

Berikut ini data hasil observasi siklus II yang digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten dengan menggunakan media interaktif animasi. Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti meng gambarkannya data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II

Aspek yang diamati	Pertemuan		Rata-rata	Persentase (%)
	I	II		
Siswa memperlihatkan interaksi dengan media interaktif animasi	28	26	27	96,43
Siswa menyelesaikan evaluasi pada media interaktif animasi	26	27	26,5	94,64
Siswa memberikan respon pada media interaktif animasi	12	24	18	64,29
Siswa mengerjakan LKPD dengan benar	28	28	28	100
Siswa bekerja sama dalam kerja kelompok dengan baik	28	28	28	100
Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar				91,07

Berdasarkan data pada tabel 4.5 di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar peserta didik pada siklus I, dimana dari 28 peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini, Kabupaten Soppeng yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar peserta dengan menggunakan media interaktif animasi, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; peserta didik memperlihatkan interaksi dengan *media interaktif animasi* sebesar 96,43%; peserta didik menyelesaikan evaluasi pada *media interaktif animasi* sebesar 94,64%; peserta didik memberikan respon pada *media interaktif animasi* sebesar 64,29%; peserta didik mengerjakan LKPD dengan

benar sebesar 100% dan peserta didik bekerja sama dalam kerja kelompok dengan baik sebesar 100%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus II. Dari hasil tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Skor Statistik Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siklus II

Statistik	Skor Statistik
Subjek	28
Skor ideal	100
Skor tertinggi	100
Skor terendah	60
Rentang Skor	40
Mean	88,68
Standar Deviasi	14,10

Sumber: Data tes siklus II

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat dilihat bahwa Skor rata – rata Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik sebanyak 88,68. Skor terendah yang diperoleh peserta didik adalah 60 dan Skor tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100 dari Skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100, ini menunjukkan kemampuan peserta didik cukup bervariasi.

Jika Skor Pemahaman dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagaimana berikut ini:

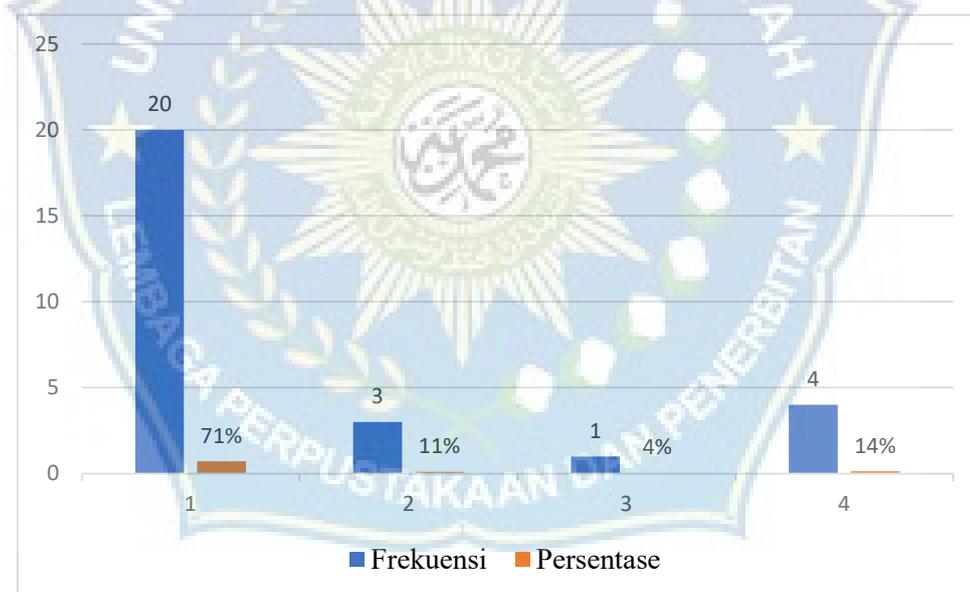
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Ilmu Pengetahuan Alam Siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
87-100	Sangat Tinggi	20	71
78-86	Tinggi	3	11

70-77	Cukup	1	4
0-69	Kurang	4	14
Jumlah		28	100

Sumber: Data tes siklus II

Dari tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa persentase Skor Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) setelah diterapkan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran pada siklus II adalah 4 orang peserta didik atau 14% berada pada kategori kurang, 1 orang peserta didik atau 4% berada pada kategori cukup, 3 orang peserta didik atau 11% berada pada kategori tinggi dan 20 peserta didik atau 71% berada pada kategori sangat tinggi, adapun diagram hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siklus I dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. 2 Diagram Batang Hasil Evaluasi Siklus II

Adapun persentase ketuntasan hasil belajar IPA yang diperoleh dari hasil belajar IPA peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng setelah penggunaan siklus II ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 8 Persentase Ketuntasan IPA Peserta didik Kelas IV Setelah Penggunaan Media Interaktif Animasi Pada Siklus II

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
70-100	Tuntas	24	86
60-69	Tidak Tuntas	4	14
Jumlah		28	100

Sumber: Data tes siklus II

Berdasarkan tabel 4.8 di atas hasil belajar IPA yang diperoleh peserta didik Skor rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar IPA diperoleh 14% dikategorikan tidak tuntas dan 86% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena peserta didik yang mencapai ketuntasan 24 peserta didik dari 28 peserta didik dan sudah mencapai indikator Keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dari hasil yang diperoleh, ini dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar. Karena itulah, peneliti beranggapan pemahaman belajar IPA itu telah tercapai, maka peneliti menghentikan siklusnya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar melalui penggunaan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini:

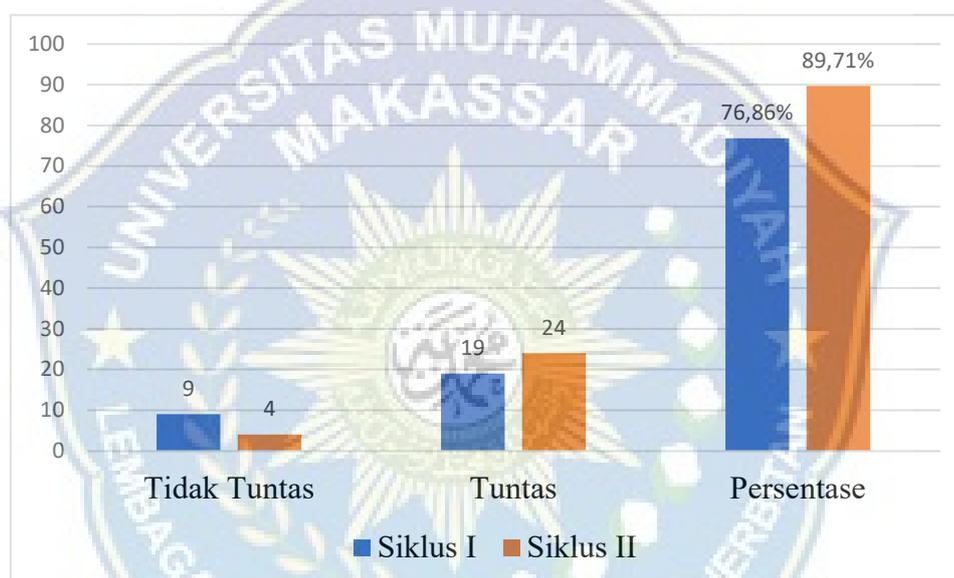
Tabel 4. 9 Perbandingan Hasil Belajar IPA Setelah Penggunaan Media Interaktif Animasi Sebagai Media Pembelajaran pada siklus I dan II

Siklus	KKM	Tidak Tuntas	Tuntas	Persentase	Kategori
I	70	9	19	76,86%	Cukup
II	70	4	24	89,71%	Sangat Tinggi

Sumber: Data tes siklus I dan siklus II

Dari data di atas menunjukkan bahwa Skor rata-rata hasil belajar IPA peserta didik pada siklus I sebesar 76,86% dan setelah dikategorisasikan berada pada kategori cukup sedangkan pada siklus II terlihat bahwa Skor rata-rata hasil belajar IPA peserta didik sebesar 89,71% yang berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Adapun diagram perbandingan ketuntasan dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 3 Diagram Batang Perbandingan Ketuntasan Siklus I dan Siklus II

4. Refleksi Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pada dasarnya sama pada siklus I, akan tetapi penekanan yang diberikan adalah bagaimana peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal IPA dengan penggunaan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran. Pada pertemuan pertama hingga terakhir pada siklus II perhatian dan minat belajar peserta didik semakin

memperlihatkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat dengan semakin banyaknya peserta didik yang berani mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan serta banyaknya peserta didik yang mengungkapkan pendapatnya.

Pada siklus ini pun nampak hasil belajar peserta didik meningkat baik dalam menyelesaikan soal-soal latihan maupun aktif dalam proses pembelajaran, selain itu kemampuan peserta didik memahami materi semakin meningkat, jika sebelumnya materi kurang dimengerti peserta didik sehingga harus dijelaskan berulang-ulang bahkan tiga sampai empat kali, maka pada siklus II ini sebagian besar peserta didik sudah langsung mencerna dan memahami materi dengan cepat dengan sekali atau dua kali penjelasan. Peningkatan yang terjadi pada siklus II dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, dari keseluruhan peserta didik hingga siklus II, ada beberapa peserta didik yang memiliki Skor dengan kategori cukup dan kurang. Beberapa peserta didik ini bukanlah peserta didik yang malas dan kurang memperhatikan penjelasan guru, namun kemampuan daya tangkap mereka memang tergolong lambat. Setelah diamati secara seksama, Terdapat satu peserta didik yang memiliki Skor yang berada dalam kategori kurang. Di samping terjadinya peningkatan hasil belajar IPA peserta didik, selama penelitian siklus I sampai siklus II terdapat berbagai perubahan yang terjadi pada aktivitas peserta didik terhadap pelajaran IPA. Adapun perubahan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatnya frekuensi partisipasi peserta didik pada siklus I ke siklus II.

Ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemauan, minat, dan

perhatian dalam mengikuti pelajaran.

- 2) Keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan soal terutama tugas yang diberikan oleh guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, hal ini ditandai dengan banyaknya peserta didik yang mengumpulkan tugas yang telah diberikan dikerjakan dengan baik dan benar.

Perubahan ini yang merupakan data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi yang dicatat pada siklus I dan siklus II. Perubahan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran mengalami peningkatan atau kemajuan. Pada siklus I minat peserta didik untuk menjawab pertanyaan sangat kurang bahkan ada beberapa peserta didik yang tidak berminat sama sekali untuk menjawab. Tetapi setelah beberapa kali pertemuan, mengeluarkan pendapatnya.
- 2) Munculnya keberanian peserta didik dalam menjawab setiap pertanyaan lisan dari guru mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari sejumlah Peserta didik yang mengacungkan tangan berulang-ulang untuk memberikan jawaban, yang semula hanya sedikit yang berkomentar pada pertemuan siklus I, akan tetapi meningkat pada pertemuan siklus II.
- 3) Rasa percaya diri peserta didik juga meningkat sesuai dengan semakin bertambahnya Peserta didik yang berani memberikan jawaban.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Di dalam pembahasan ini akan diuraikan hasil belajar peserta didik kelas IV di UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng setelah menerapkan *media*

interaktif animasi sebagai media pembelajaran. Dari analisis kualitatif dan kuantitatif, disimpulkan bahwa pada dasarnya media pembelajaran ini dapat memberikan suatu perubahan yang mendasar pada sikap dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik di siklus I, diketahui bahwa pembelajaran melalui penggunaan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran dapat merangsang minat dan semangat peserta didik walaupun peningkatannya masih kecil. Terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui penggunaan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran dimana pada siklus I dengan rata-rata aktivitas belajar dari 28 peserta didik sebesar 70,36% dan pada siklus II dengan rata-rata aktivitas belajar dari 28 peserta didik sebesar 91,07%. Hal ini selaras dengan penelitian Brečka & Červeňanská (2016) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya pengaruh positif pada motivasi belajar peserta didik secara langsung juga memberikan pengaruh positif pada aktivitas belajar peserta didik sehingga aktivitas belajar peserta didik akan mengalami peningkatan.

Setelah diadakan refleksi di siklus I dan masih terdapat kekurangan dalam penggunaannya. Persentase ketuntasan peserta didik belum mencapai 80%. Hal itu berarti belum bisa dikatakan berhasil. Maka dilakukan perubahan kegiatan yang dianggap perlu demi tercapainya hasil yang lebih meningkat dibanding dengan hasil yang diperoleh dari siklus sebelumnya atau siklus I.

Pada siklus II, setelah mengadakan perubahan tindakan terlihat bahwa motivasi peserta didik lebih meningkat. Sudah banyak peserta didik yang aktif

meminta bimbingan dan memberanikan diri dalam bertanya kepada peneliti ketika masih ada hal yang belum dimengerti. Pada siklus II ini juga terlihat peserta didik yang melakukan kegiatan lain sudah berkurang. Sebagai akibat dari perubahan yang terjadi pada siklus ini, maka pada siklus II skor rata-rata yang dicapai oleh peserta didik berada pada kategori sangat tinggi yaitu sebesar 88,68 dengan tingkat ketuntasan sebesar 86% meskipun sebelumnya pada siklus I memperoleh Skor rata-rata 68,93 dengan tingkat ketuntasan sebesar 32%.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fredy & Soenarto (2013) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang disajikan dengan multimedia interaktif lebih efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama- sama untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan multimedia interaktif, namun materi yang disajikan berbeda yaitu pembelajaran IPA dengan materi perkembangan makhluk hidup. Meskipun terdapat perbedaan materi yang disajikan namun tujuannya tetap sama yaitu peningkatan hasil belajar dengan media interaktif.

Maka dalam hal ini peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran setelah siklus II dilaksanakan maka dapat dinyatakan berhasil.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan menggunakan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran pada peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada setiap siklus. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik penggunaan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran dimana nilai rata-rata peserta didik siklus I adalah 68,93 dan mengalami peningkatan menjadi 88,68 pada siklus II. Dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik maka ketuntasan belajar IPA peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 9 (32%) peserta didik mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada siklus II sebanyak 24 (86%) peserta didik mencapai ketuntasan belajar dan KKM tercapai.
2. Selain peningkatan pada hasil belajar peningkatan juga terjadi pada aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran dimana pada siklus I dengan rata-rata aktivitas belajar peserta didik sebesar 70,36% dan pada siklus II dengan rata-rata aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi 91,07%. Hal ini disebabkan dengan menggunakan *media interaktif animasi* sebagai media pembelajaran juga melibatkan peserta didik secara lebih aktif dalam proses

pembelajaran. Sehingga terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan pengalaman peneliti dalam penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, maka diharapkan kepada guru untuk mempertimbangkan menggunakan *media interaktif animasi* sebagai alternatif media pembelajaran.
2. Sebagai tindak lanjut penggunaan, pada saat proses pembelajaran, diharapkan guru lebih kreatif dalam menyajikan pembelajaran agar peserta didik dapat lebih termotivasi, dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan agar dapat meneliti lebih lanjut tentang metode yang efektif dan efisien untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2021). *PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI 124 KOTA AGUNG BENGKULU UTARA SKRIPSI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH* [IAIN Bengkulu]. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6467>
- Amal, A., & Muafiah Nur, A. (2023). Model Pembelajaran Example Non Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Murid Sekolah Dasar. *EduBase: Journal of Basic Education*, 4(2), 141–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.47453/edubase.v4i2.1188>
- Aminoto, T., & Pathoni, H. (2014). *Penggunaan Media E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi*. 8(1). https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63217605/221167-penggunaan-media-e-learning-berbasis-scho20200506-41164-herk7l-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1665896647&Signature=P1pRptSdlYb~qfltfYIGGcgRt2ZY8zomXMcV7ElyoA0vGaVmki5F8eAscTaxAGVUXg8dSmKmGNE0kJ46kyH7n5nnVoYoPguz-0p4qS6ucegWa5JZUDRC5RT-aY0qD2knrhjXB1aCSEBbcX1evsTi9ROi6KwrqN2~5jjqvQm~cWS~XTCpGiL-bylx9C3kq3Pr9o-XxyWuUWvsIf2rPhAS~YsjS1e746MDri75uJwHWfSsFYDWMsZUj6s5mQC7vU2e2tNPMUQABucZD3cD1RC36qzFvAqLYYgDpAhDcZzcZfA~v~-pJY3Dc6Da~r~dKtKqIMluZfq4Jk6EVeDGqYqpg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Ardiawan, N. K., & Wiradnyana, A. (2020). *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, Dan Publikasinya)*. Dalam S. H. Persada & N. Widiastuti (Ed.), *Cet. 1; Bali: Nilacakra Publishing House* (Cetakan Pertama). Nilacakra.
- Ari Murti, I. G., Jampel, I. N., & Renda, T. N. (2016). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v4i1.7522>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan Evaluasi Pendidikan*. Dalam *Edisi Revisi, Cetakan kesebelas, Jakarta: Bumi Aksara* (Revisi (Cetakan 17)). Bumi Aksara.
- Astutik, M., & Rusimamto, P. W. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN SOFTWARE LECTORA INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNIK LISTRIK DI SMK NEGERI 2 SURABAYA*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 107–114.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13731>

Ayu Nurmala, D., Endah Tripalupi, L., & Suharsono, N. (2014). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Undiksha*, 4(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpe/article/view/3046>

Brečka, P., & Červeňanská, M. (2016). Research of technical knowledge and creativity development of children in pre-primary education through interactive whiteboard. *Education and Information Technologies*, 21(6). <https://doi.org/10.1007/s10639-015-9405-5>

Dimiyanti Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*.

Farida, H. (2014). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. https://eprints.ums.ac.id/29532/12/NASKAH_PUBLIKASI.pdf

Fikri, H., & Sri Madona, A. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF*.

Fredy, F., & Soenarto, S. (2013). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI BILANGAN BULAT KELAS IV SDN LEMPUYANGAN I YOGYAKARTA. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2633>

Hamalik, O. (2011). Proses belajar mengajar. Dalam *Bumi Aksara* (Cetakan 14). Bumi Aksara.

Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2014). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN ANIMASI PADA MATERI MEMVAKUM DAN MENGISI REFRIGERAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/3731/2653>

Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 30–33. <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/199>

Mukhirin, B. (2014). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN INKUIRI PADA SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 51–57. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>

Munir. (2015). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Dalam Ruswandi & Nurfitriansyah (Ed.), *Alfabeta* (Cetakan 3, Nomor 12). Alfabeta.

- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Noorhafizah, & Asmawati. (2014). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KONSEP ENERGI PANAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING VARIASI MODEL STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) PADA SISWA KELAS IV SDN TELUK DALAM 3 BANJARMASIN. *Jurnal Paradigma*, 9(2), 21–24. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/paradigma/article/view/2799>
- Rintayati, P., & Putro, P. S. (2011). MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR (active learning) SISWA BERKARAKTER CERDAS DENGAN PENDEKATAN SAINS TEKNOLOGI (STM). *Didaktika Dwija Indria*, 1(1). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/82>
- Safitri, H. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Membaca Pemahaman pada siswa kelas IV SDN Romang Rappoa* [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Saleh, D. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa UPA. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1).
- Sappe, I., Ernawati, & Irmawanty. (2018). HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 231 INPRES KAPUNRENGAN — KECAMATAN — MANGARABOMBANG KABUPATEN TAKALAR. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 530–539. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1419>
- Siswati, & Damayanti, E. (2019). *Animasi 2D dan 3D (C3) Kelas XI (C2 ed.)*. Quantum Book.
- Slamento. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (13 ed.). PT Rineka Cipta.
- Suparmi, Yulianto, A., & Widiyatmako, A. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA EDUCATION CARD BERBASIS SAINS-EDUTAINMENT TEMA ENERGI KELAS VIII. *Unnes Science Education Journal*, 6(1). <https://doi.org/0.15294/usej>
- Suryanta, Ida, A. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v2i1.2209>
- Sutanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Cetakan 1). Kencana.

Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.

Yunita, L. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam* [Skripsi, UIN Ar-Raniry]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/504>





SILABUS TEMATIK KELAS VI

Tema 6 : Cita-Citaku

Subtema 1 : Aku dan Cita-citaku

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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	Keberagaman di masyarakat Keragaman kegiatan orang-orang di lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan di lingkungan sekitar, dan mengidentifikasikan keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar 	Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama 	24 JP	Buku Guru Buku Siswa Aplikasi Media SCI Internet Lingkungan

<p>Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Mengetahui dan menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>	<p>dan manfaatnya.</p>	<p>dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil pengamatan, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya. • Mencari tahu tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan temannya dan mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang disekitarnya. • Membuat kesimpulan dari kegiatan bertanya, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya. • Mengamati gambar dan 	<p>dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil pengamatan, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya. • Mencari tahu tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan temannya dan mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang disekitarnya. • Membuat kesimpulan dari kegiatan bertanya, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya. • Mengamati gambar dan 	<p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami ciri-ciri puisi. • Memahami siklus makhluk hidup • Membandingkan pertumbuhan hewan dan tumbuhan. • Mengetahui tanda tempo tinggi rendah nada pada lagu. • Memahami ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait. 		
--	---	------------------------	---	---	---	--	--

		sehari-hari dengan tepat. 4.3.1 Mempresentasikan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. 4.3.2 Menerapkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		lingkungan sekitar, dan mengidentifikasi keragaman kegiatan dalam masyarakat.		<ul style="list-style-type: none"> • Memahami daur hidup makhluk hidup yang berbeda. • Mengetahui keragaman kegiatan di lingkungan sekitar • Memahami hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya. 		
Bahasa Indonesia	3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	3.6.1 Mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri puisi dengan benar. 3.6.2 Menjelaskan isi dan amanat puisi dengan baik dan benar. 4.6.1 Mengidentifikasi dan melisankan isi puisi dengan baik dan benar. 4.6.2 Mendemonstrasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> • isi dan amanat puisi • hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan berdiskusi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi. • Membuat kesimpulan, dan menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi. • Mengamati sebuah puisi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait. • Membuat puisi sendiri, dan menggunakan hasil 		<ul style="list-style-type: none"> • Memahami makna puisi • Memahami Keragaman kegiatan dalam masyarakat. <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati ciri-ciri puisi • Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri puisi. • Mengidentifikasi siklus makhluk hidup. • Membuat skema tahapan pertumbuhan 		

			<p>pengamatannya tentang ciri-ciri puisi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan mencermati puisi, dan menjelaskan makna yang terkandung dalam puisi. • Membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi secara lisan maupun tulisan. • Mengamati puisi yang dibacakan temannya, dan menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi. • Mencermati puisi yang dibacakan temannya dan menuliskan makna tiap baitnya, serta mampu menjelaskan makna puisi. 	<p>hewan dan tumbuhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati lagu dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi rendah nada. • Menyanyikan lagu dengan tempo yang tepat. • Mengamati puisi dan mengidentifikasikan ciri-ciri yang berkaitan dengan akhir baris pada bait. • Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan terhadap daur hidup kupu-kupu dan belalang. • Mengidentifikasi keragaman kegiatan di lingkungan sekitar. • Mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang 	
--	--	--	--	--	--

<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.2Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.</p>	<p>3.2.1 Menganalisis siklus hidup makhluk hidup. 3.2.2 Membedakan daur hidup kupu-kupu dan belalang. 4.2.1 Membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan. 4.2.2Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan daur hidup kupu-kupu dan belalang.</p>	<p>Siklus makhluk hidup Tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan, dan mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya. • Menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, dan membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya. 		<p>ada di lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat puisi sendiri • Menjelaskan makna puisi • Mencari tahu tentang keragaman kegiatan-kegiatan. • Membuat kesimpulan tentang hubungan karakteristik ruang dengan SDA • Menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi. •Mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendahnya nada. 		
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk</p>	<p>3.1.1Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan tepat. 3.1.2 Menjelaskan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan tepat.</p>	<p>Hubungan karakteristik ruang dengan SDA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan dan berdiskusi dalam kelompok, untuk mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya. • Menuangkan hasil diskusi dalam bentuk laporan, dan melaporkan hubungan antara karakteristik ruang dengan SDA yang 		<p>ada di lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat puisi sendiri • Menjelaskan makna puisi • Mencari tahu tentang keragaman kegiatan-kegiatan. • Membuat kesimpulan tentang hubungan karakteristik ruang dengan SDA • Menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi. •Mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendahnya nada. 		

	<p>kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>	<p>4.1.1 Mendiskusikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1.2Mempresentasikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>		<p>ada di lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi dan berdiskusi, dan mengidentifikasikan hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya. 				
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>3.2.1 Mengetahui dan menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan dan memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar.</p> <p>4.2.1Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.</p> <p>4.2.2Mempresentasikan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua</p>	<p>Tanda tempo dan tinggi rendah nada Syair lagu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi rendah nada. • Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan bernyanyi dengan tempo yang berbeda. • Menyanyikan lagu dan menyesuaikan tempo dengan 				

		buah lagu yang berbeda dengan benar.		<p>jenis lagu dengan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencermati syair lagu, dan mengidentifikasikan tempo dan tinggi rendahnya nada dalam lagu. • Mengamati syair lagu dan menyanyikannya, serta mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendah nada. 				
--	--	--------------------------------------	--	---	--	--	--	--



.....

Mahasiswa

Andi Muhammad Pallawagau

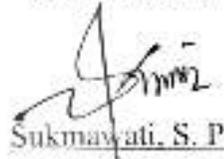
NIM 105401119719

Mengetahui,



NIP. 19641231 198611 1 086

Guru Kelas 4


Sukmawati, S. Pd

NIP. 19790302 200502 2 002



Lampiran 1. Silabus

Tema 6 : Cita-Citaku

Subtema 2 : Hebatnya Cita-Citaku

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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman suku dan budaya • Informasi tentang keragaman suku 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan mencari informasi dari guru dan temannya, siswa dapat mengomunikasikan informasi tentang 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama 	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet

Lampiran 1. Silabus

<p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p>	<p>dan budaya</p>	<p>keragaman suku dan budaya di lingkungan sekitarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca teks dan melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi keragaman suku dan budaya Membuat poster, dan menuangkan hasil pencariannya tentang bahasa daerah dan makanan khas daerah dengan menggunakan kalimat sederhana dalam bahasa Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Integritas 	<p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda Memahami cara membuat puisi 	<ul style="list-style-type: none"> Lingkungan
--	--	-------------------	--	--	---	--

Lampiran 1. Silabus

		<p>3.3.2 Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.1 Mempresentasikan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.2 Menerapkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Memahami gerak tari kreasi daerah • Menganalisa manfaat makhluk hidup bagi lingkungan sekitar • Mensyukuri keragaman suku dan budaya di lingkungan sekitarnya • Memahami sumber daya alam yang ada di sekitarnya • Meunjukkan sikap keragaman suku dan budaya 		
Bahasa Indonesia	<p>3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.</p> <p>4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi</p>	<p>3.6.1 Mengetahui dan memahami cara membuat puisi dengan benar.</p> <p>3.6.2 Memahami dan menjelaskan makna puisi dengan tepat.</p> <p>3.6.3 Menjelaskan cara membuat puisi dan menggali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah-langkah membuat puisi • Unsur-unsur puisi • Teks puisi • Gambar tentang 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati teks puisi dan menjawab pertanyaan yang terkait dengan puisi, serta menjelaskan cara membuat puisi. • Mengamati contoh-contoh puisi, dan 		<ul style="list-style-type: none"> • Memahami keragaman suku dan budaya • Mengetahui dan memahami puisi • Mengetahui sumber daya alam yang ada di sekitarnya. • Memahami Keberagaman 		

Lampiran 1. Silabus

	<p>dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<p>amanat dalam puisi 4.6.1 Menyebutkan dan mengidentifikasi cara membuat puisi dan menggali amanat dalam puisi. 4.6.2 Membuat contoh puisi dengan baik dan benar. 4.6.3 Mengidentifikasi amanat dalam puisi.</p>	<p>kegiatan polisi</p>	<p>membuat puisi secara mandiri. • Membaca puisi “Menari” dan menjawab pertanyaan berkaitan dengan puisi tersebut, serta menjelaskan cara membuat puisi. • Membaca dan mencermati puisi, siswa mampu menjelaskan cara membuat puisi. • Membaca puisi, dan memahami makna puisi dan terampil membuat puisi • Menulis sebuah puisi dengan menggunakan kata-kata dengan rima yang hampir sama.</p>		<p>di lingkungan sekitarnya • Mengetahui keberagaman kegiatan di lingkungan sekitar • Memahami puisi yang disajikan secara lisan dan tulis • Memahami tarian kreasi</p> <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati teks puisi dan menjawab pertanyaan yang terkait dengan puisi. • Membandingkan siklus hidup makhluk hidup dan melaporkannya • Membaca puisi “Menari” 		
--	--	---	------------------------	---	--	--	--	--

Lampiran 1. Silabus

			<ul style="list-style-type: none"> • Menulis puisi dan menuangkan gagasan-gagasan tentang cita-citanya. • Membuat puisi, dan menuliskan kehebatan polisi serta menuliskan makna. • Membaca puisi, dan mengomunikasikan puisi hasil karyanya sendiri • Mengamati gambar siswa dan menceritakan kegiatan polisi dalam mengabdikan kepada masyarakat. • Mengamati gambar, dan menjawab beberapa pertanyaan 		<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi tentang beberapa gerakan tari daerah • Membuat peta pikiran dari bacaan • Membuat laporan hasil pengamatan tentang manfaat makhluk hidup, • Membaca dan mencermati puisi • Mengomunikasikan informasi tentang keragaman suku dan budaya di lingkungan sekitarnya. • Mengidentifikasi sumber daya alam yang ada di sekitarnya dan menyajikan hasil 		
--	--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 1. Silabus

				yang berkaitan dengan kehebatan polisi.		pengamatan tersebut.		
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.</p> <p>4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.</p>	<p>3.2.1 Menganalisis daur hidup makhluk hidup yang berbeda jenis.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi manfaat hewan dan tumbuhan.</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi tahapan daur daur makhluk hidup yang berbeda jenis.</p> <p>4.2.2 Mengidentifikasi upaya pelestarian makhluk hidup.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • siklus hidup dua makhluk yang berbeda. • Manfaat makhluk hidup bagi lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi tentang daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda, dan membandingkan siklus hidup makhluk hidup dan melaporkannya. • Membaca teks “Manfaat Makhuk Hidup di Sekitar Kita”, dan membuat peta pikiran dari bacaan tersebut, untuk menjelaskan manfaat makhluk hidup bagi lingkungan sekitar. • Mengamati lingkungan 		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi keragaman suku dan budaya • Terampil membuat puisi • Mengidentifikasi sumber daya alam yang ada di sekitarnya • Menggunakan kata-kata dengan rima yang hampir sama dalam puisi • Menuangkan hasil pencariannya tentang bahasa daerah dan makanan khas daerah dengan menggunakan kalimat sederhana dalam bahasa Indonesia. 		

Lampiran 1. Silabus

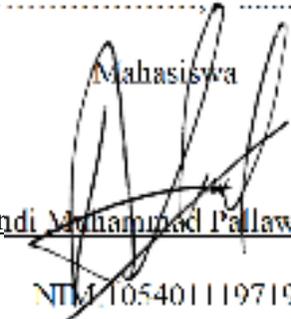
				sekitarnya, dan membuat laporan hasil pengamatan tentang manfaat makhluk hidup.			
Ilmu Pengetahuan Sosial	<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat</p>	<p>3.1.1 Memahami manfaat sumber daya alam yang ada disekitar dengan tepat.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan dan mengidentifikasi manfaat sumber daya alam yang ada disekitar dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Mengidentifikasi dan menyebutkan manfaat sumber daya alam yang ada disekitar dengan tepat.</p> <p>4.1.2 Mempresentasikan manfaat sumber daya alam yang ada disekitar dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam sumber daya alam 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan mengamati lingkungan sekitarnya, siswa mampu mengidentifikasi sumber daya alam yang ada di sekitarnya dan menyajikan hasil pengamatan tersebut. • Membaca teks dan berdiskusi, dan mengidentifikasi sumber daya alam yang ada di sekitarnya. 			

Lampiran 1. Silabus

	kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.							
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah.</p> <p>4.3 Meragakan gerak tari kreasi daerah.</p>	<p>3.3.1 Memahami gerak tari kreasi daerah dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan gerak tari kreasi daerah dengan tepat.</p> <p>4.3.1 Melatih gerak tari kreasi daerah.</p> <p>4.3.2 Menampilkan gerak tari kreasi daerah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tari kreasi daerah 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi tentang beberapa gerakan tari daerah, menjelaskan gerak tari kreasi daerah. • Mengikuti gerakan tari daerah dan mempraktikkan gerakan tari kreasi daerah. • Membuat sebuah tarian kreasi 				

.....

Mahasiswa



Andi Muhammad Pallawagau

NTM 105401119719

Lampiran 1. Silabus

Mengetahui,



NIP. 19641231 198611 1 086

Guru Kelas 4

Sukmayati, S. Pd

NIP. 19790302 200502 2 002



Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD 71 Maccini
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2
Tema 6 : Cita-Citaku
Sub-Tema 1 : Aku dan Cita-Citaku
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2X35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

Indikator:

- 3.2.1 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup.
4.2.1 Membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik.

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

2. Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluann	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kesiapan peserta didik. • Guru menyampaikan hal-hal yang akan dipelajari. 	10
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan bagian" siklus hidup" pada media perkembangan makhluk hidup dan menjelaskan apa itu siklus hidup?  <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan siswa untuk memilih materi "tumbuhan". • Guru mengarahkan siswa untuk memilih materi yang akan dijelaskan terlebih dahulu "siklus hidup tumbuhan" atau "penyerbukan".  <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan/menyampaikan materi yang telah dipilih. • Guru melanjutkan ke materi berikutnya (materi yang tidak dipilih oleh siswa). • Guru membentuk kelompok (jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa) dan diberikan LKPD Kelompok. • Guru mendampingi siswa dalam mengerjakan LKPD yang telah dibagikan. 	50
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pertanyaan terhadap materi yang kurang dipahami. • Menutup pembelajaran dengan doa. 	10

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

E. Sumber dan Media Pembelajaran

- Buku Teks,
- Media Interaktif animasi

F. Model dan Metode Pembelajaran

- Model : *Koperatif Learning*
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
- Metode Pembelajaran : Ceramah, kerja kelompok dan penugasan

G. Penilaian

Untuk PeSkoran pada materi ini disesuaikan dengan kebutuhan guru



.....,

Mahasiswa

Andi Muhammad Pallawagau
NIP.105401119*19

Mengetahui,

Guru Kelas 4

Sukmayati, S. Pd
NIP. 19790302 200502 2 002

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Kepala Sekolah
71 MAL
H. Kasruddin, S. Pd
NIP. 19641231 198611 1 086

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

Bahan Ajar

1) Siklus Hidup Tumbuhan

Siklus atau daur hidup tumbuhan adalah pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan dari kecil hingga dewasa.

b) Perkembangbiakan Generatif Tumbuhan

Perkembangbiakan secara generatif adalah proses perkembangbiakan tumbuhan dengan cara pembuahan dan penyerbukan. Perkembangbiakan secara generatif tumbuhan hanya terjadi pada tumbuhan yang memiliki organ reproduksi seperti serbuk sari dan kepala putik.

Serbuk sari adalah alat reproduksi jantan dan kepala putik adalah alat reproduksi betina pada tumbuhan. Artinya perkembangan generatif tanaman dapat terjadi melalui perkawinan. Jika tanaman tidak memiliki organ reproduksi, ia tidak dapat mengalami perkembangbiakan generatif.

Perkembangbiakan secara generatif pasti dimulai dengan penyerbukan. Penyerbukan adalah proses jatuhnya serbuk sari atau menempel pada kepala putik tanaman. Jika prosesnya berhasil, maka akan menghasilkan serbuk sari. Biasanya terjadi pada tumbuhan berbiji. Kemudian butir-butir serbuk sari akan masuk ke bakal biji. Pada bakal biji akan terjadi proses pembuahan. Pembuahan adalah proses meleburnya sel jantan atau serbuk sari dengan sel betina atau kepala putik. Setelah selesai proses penyerbukan maka akan menghasilkan bakal buah.

Selain itu, ada beberapa cara dalam proses penyerbukannya. Berikut adalah cara dalam penyerbukan perkembangbiakan generatif pada tumbuhan.

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

1. Penyerbukan Sendiri

Penyerbukan sendiri ini akan terjadi hanya jika serbuk sari dan kepala putik berada pada satu tanaman atau bunga yang sama.

2. Penyerbukan Tetangga

Penyerbukan tetangga merupakan penyerbukan yang terjadi jika serbuk sari dan kepala sari berasal dari pohon yang sama. Serbuk sari terbang ke ke kepala putik di bunga yang lain.

3. Penyerbukan Silang

Penyerbukan silang adalah penyerbukan yang terjadi ketika serbuk sari dan kepala sari berasal dari bunga dan tanaman lain. Tetapi pohon atau pohon itu selalu dalam jenis yang sama. Dengan adanya penyerbukan ini dapat membuat karakteristik yang lebih kuat dari yang sebelumnya.

4. Penyerbukan Bastar

Jenis penyerbukan yang terakhir adalah penyerbukan bastar atau hibridisasi, artinya penyerbukan terjadi ketika serbuk sari dan kepala sari berasal dari bunga lain, serta tanaman lain dengan spesies tanaman yang berbeda.

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD 71 Maccini
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2
Tema 6 : Cita-Citaku
Sub-Tema 1 : Aku dan Cita-Citaku
Pembelajaran : 2
Alokasi Waktu : 2X35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

Indikator :

- 3.2.2 Membedakan daur hidup kupu-kupu dan belalang.
4.2.2 Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan terhadap daur hidup kupu-kupu dan belalang.

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati daur hidup kupu-kupu dan belalang, siswa mampu membedakan daur hidup makhluk hidup yang berbeda dengan tepat.
2. Melalui kegiatan mengamati daur hidup kupu-kupu dan belalang, siswa mampu membuat kesimpulan tentang daur hidup makhluk hidup yang berbeda dengan tepat.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pedahuluann	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kesiapan peserta didik. • Guru menyampaikan hal-hal yang akan dipelajari. 	10
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan bagian" siklus hidup hewan", kemudian siswa diarahkan untuk memilih materi" dengan metamorfosis".  <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memilih materi yang akan dijelaskan terlebih dahulu" metamorfosis sempurna" dan" metamorfosis tidak sempurna".  <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan/menyampaikan materi yang telah dipilih oleh siswa. • Guru menyampaikan materi berikutnya (yang tidak dipilih oleh siswa). • Guru membagikan LKPD individu untuk dikerjakan oleh siswa • Guru menampingi siswa dalam mengerjakan LKPD yang telah dibagikan. 	50

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pertanyaan terhadap materi yang kurang dipahami.• Menutup pembelajaran dengan doa.	10
----------------	--	----

E. Sumber dan Media Pembelajaran

- Buku Teks,
- Media Interaktif Animasi

F. Model dan Metode Pembelajaran

- Model : *Koperatif Learning*
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
- Metode Pembelajaran : Ceramah, kerja kelompok dan penugasan

G. Penilaian

Untuk Penilaian pada materi ini disesuaikan dengan kebutuhan guru



Mahasiswa
Andi Muhammad Pallawagau
NIM.105401119*19

Mengetahui,



NIP. 19641231 198611 1 086

Guru Kelas 4
Sukmawati, S. Pd

NIP. 19790302 200502 2 002

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

BAHAN AJAR

Seperti sudah disinggung sebelumnya, daur hidup hewan merupakan tahap tumbuh dan perkembangan binatang mulai dari menetas atau lahir, hingga tahap menjadi hewan dewasa. Adapun proses perkembangan binatang berbeda-beda, misalnya saja pada hewan ayam dan juga kucing. Di mana kedua hewan ini memiliki perubahan bentuk yang menyerupai induknya atau tidak mengalami perubahan bentuk tubuh pada tahap pertumbuhannya.

Sementara untuk hewan yang mengalami perubahan bentuk dalam proses kembang biaknya dinamai sebagai metamorfosis. Untuk daur hidup hewan metamorfosis sendiri dibedakan menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Jika sebelumnya proses perkembangan binatang tanpa adanya metamorfosis, berikutnya adalah perkembangan dengan metamorfosis. Maksudnya adalah binatang yang semasa hidupnya terdapat tahapan perkembangan secara biologis serta melibatkan perubahan penampilan atau struktur setelah dilahirkan atau menetas.

Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan fisik dan/atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik itu terjadi akibat pertumbuhan sel dan diferensiasi sel yang secara radikal berbeda.

Adapun perubahan fisik yang terjadi pada hewan-hewan ini terjadi akibat adanya pertumbuhan sel dan diferensiasi sel, maksudnya proses yang memungkinkan sel kurang khusus menjadi lebih khusus. Sehingga dapat terjadi adanya perubahan bentuk yang begitu signifikan hingga menjadi hewan dewasa.

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

3. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah proses perubahan bentuk tubuh hewan dari kecil, hingga dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna umumnya akan melewati 4 tahap perkembangan, di antaranya adalah telur – larva – pupa (kepompong) – dewasa (imago).

Untuk contoh hewan yang daur hidupnya dengan metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu. Di mana kupu-kupu akan berkembang biak mulai dari telur yang menempel di daun, kemudian berubah menjadi ulat. Selama sekitar 15 hari, ulat kemudian akan berubah menjadi pupa atau kepompong. Masa kepompong yang berlangsung selama berhari-hari ini jika telah sempurna dan cukup waktunya, maka kupu-kupu dewasa pun keluar dari kepompong yang siap terbang dengan sayap cantiknya.

Di bawah ini akan dijelaskan tahapan-tahapan yang terjadi pada metamorfosis sempurna agar lebih jelas.

e. Fase Telur

Fase telur menjadi fase pertama dari hasil perkembangbiakan pada hewan. Pada fase ini telur-telur-telur yang dihasilkan oleh betina berasal dari hasil fertilisasi yang terjadi pada hewan berkelamin jantan. Sel telur yang bertemu dengan sel sperma akan mengakibatkan terjadinya pembelahan. Pada proses pembelahan ini waktu yang dibutuhkan bervariasi tergantung dari jenis hewannya.

Dari hasil pembelahan ini akan menghasilkan telur-telur yang cukup banyak. Telur-telur itu kemudian diletakkan oleh betina

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

pada tempat habitatnya. Misalnya kupu-kupu, hewan ini akan meletakkan telur-telurnya di permukaan daun. Sedangkan nyamuk akan meletakkan telur-telurnya di permukaan air yang tenang.

Induk-induk hewan meletakkan telur-telurnya sesuai dengan habitatnya karena setelah mengalami perubahan wujud langsung bisa mencari makan. Hewan muda yang mudah mencari makan mengalami pertumbuhan yang sangat cepat.

f. Fase Larva

Setelah melewati fase telur, tahapan selanjutnya yang terjadi di metamorfosis sempurna adalah fase larva. Fase larva ini merupakan fase yang di mana hewan muda sudah mulai aktif untuk mencari makan. Makanan yang didapatkan sangat mudah karena sang induk sudah mempersiapkan jika anaknya berkembang tidak perlu repot-repot untuk mencari makanan.

Dengan kata lain, induk dari setiap hewan sangat baik karena tidak ingin anaknya kesulitan mencari makanan. Pada fase larva ini, beberapa hewan mempunyai rangka luar (eksoskeleton). Rangka luar pada hewan dapat diartikan sebagai serangga atau hewan lainnya yang mengalami perubahan kulit atau ekdisis.

Perubahan kulit yang terjadi pada larva akan mengakibatkan larva mengalami perubahan wujud menjadi lebih besar. Perubahan kulit ini bisa terjadi selama beberapa kali tergantung dari jenis hewan. Selain itu, perubahan kulit ini akan

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

berhenti ketika larva sudah mulai berhenti untuk makan dan mempersiapkan diri untuk menuju ke fase berikutnya.

g. Fase Pupa

Fase pupa bisa dikatakan sebagai fase transisi karena terjadinya perubahan wujud dari larva menjadi wujud hewan yang lebih besar. Perubahan wujud yang lebih besar membuat hewan memiliki suatu rangka luar yang bisa melindungi tubuh dan rangka luar itu dinamakan kokon. Meskipun sudah terlindungi oleh kokon, tubuh pupa akan tetap melakukan pembentukan metabolisme dan melakukan pembentukan hewan menuju hewan yang dewasa.

Awal mula menjadi wujud pupa, hewan sudah menyimpan cadangan makanan pada saat menjadi larva. Meskipun pada fase larva sudah tersimpan cadangan makanan, tetapi untuk bertahan hidup pupa membutuhkan asupan makanan. Oleh sebab itu, pada fase pupa, hampir setiap hewan yang bermetamorfosis sempurna akan mulai aktif kembali untuk mencari makan.

Pada fase pupa, waktu yang dibutuhkan sangat beragam tergantung dari jenis hewan dan lamanya waktu pada proses ini. Pada proses pupa, hewan akan mempersiapkan dirinya untuk menuju ke fase dewasa atau fase imago.

h. Fase Imago

Pada waktu yang sudah ditentukan, maka pupa akan keluar dari cangkangnya. Pupa yang keluar dari cangkangnya akan memiliki wujud hewan yang baru dan menandakan bahwa hewan

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

yang mengalami metamorfosis sempurna sudah tumbuh menjadi dewasa. Pada fase ini, hewan sudah harus membiasakan dirinya menghadapi predator-predator lainnya.

Pada fase imago, hewan sudah mempunyai bentuk yang sempurna, sehingga ketika mencari makan dan mencari habitat tidak sama lagi dengan fase larva. Selain itu, pada fase ini, hewan akan melakukan fase reproduksi atau melakukan perkawinan antara hewan jantan dan hewan betina. Dengan demikian, fase imago bisa dikatakan sebagai fase hewan yang menjadi dewasa dan perlu melakukan perkawinan supaya anakan akan terus ada atau siklus metamorfosis sempurna akan terulang.

4. Metamorfosis tidak sempurna

Berbanding terbalik dengan metamorfosis sempurna, metamorfosis tidak sempurna adalah proses perkembangan yang tidak lengkap. Umumnya, hewan dengan metamorfosis ini tidak akan mengalami perubahan bentuk yang berbeda dari menetas, hingga menjadi hewan dewasa. Namun ada bagian tubuh yang belum terbentuk dan akan terlihat saat dewasa, misalnya seperti sayap.

Tidak seperti tahapan daur hidup metamorfosis sempurna, tahapan metamorfosis tidak sempurna justru tidak melewati tahapan larva dan kepompong. Mereka hanya melalui 3 tahap yakni telur – nimfa – dewasa (imago). Adapun contoh hewan yang biasanya dijumpai adalah serangga, misalnya belalang. Mereka akan melewati 3 tahapan di atas mulai dari menetas telur, kemudian menetas menjadi nimfa atau bayi belalang

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

berwarna putih. Selanjutnya bayi belalang akan mengalami pergantian kulit hingga menjadi belalang dewasa yang bersayap.

Daur Hidup Katak

Katak berkembang biak dengan cara bertelur di dalam air. Telur-telur itu akan menetas setelah kurang lebih 10 hari. Telur itu menetas menjadi berudu yang hidup di air. Oleh karenanya, berudu memiliki insang, alat pernapasan untuk bernapas di dalam air, seperti pada ikan. Tiga minggu kemudian, insang pada katak akan tertutup oleh kulitnya, kemudian tumbuhlah kaki belakang. Pada usia 8 minggu, berudu berkaki berubah menjadi katak yang berekor. Ekor itu kemudian akan memendek dan ia bernapas dengan paru-paru. Setelah pertumbuhan anggota tubuhnya sempurna, katak akan berubah menjadi katak dewasa.

Daur Hidup Kecoa

Kecoa merupakan salah satu serangga yang juga berkembang biak dengan cara bertelur. Setelah beberapa lama, telur kecoa akan berubah menjadi kecoa muda yang disebut nimfa. Bentuk nimfa mirip dengan kecoa dewasa, hanya warna kulitnya yang berbeda. Nimfa beberapa kali mengalami pergantian kulit sampai ia menjadi kecoa dewasa.

Daur Hidup Capung

Capung juga merupakan serangga yang berkembang biak dengan cara bertelur. Sama dengan kecoa, ketika telur capung menetas ia menjadi capung muda yang disebut nimfa. Setelah kurang lebih mengalami pergantian kulit sebanyak sepuluh kali, capung berubah menjadi capung dewasa.

Daur Hidup Nyamuk

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

Nyamuk juga serangga yang berkembang biak dengan cara bertelur di permukaan air. Ketika telur menetas, ia berubah menjadi jentik-jentik atau tempayak. Tempayak ini akan hidup dan mendapatkan makanannya dari air yang ia tinggali. Setelah cukup umur, tempayak ini berubah menjadi pupa. Setelah beberapa waktu, pupa akan berubah menjadi nyamuk muda hingga nyamuk dewasa. Nyamuk muda dan dewasa tidak hidup di air. Ia akan kembali ke air ketika hendak bertelur



Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD 71 Maccini
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2
Tema 6 : Cita-Citaku
Sub-Tema 2 : Hebatnya Cita-Citaku
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2X35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

Indikator:

- 3.2.1 Menganalisis daur hidup makhluk hidup yang berbeda jenis.
3.2.2 Mengidentifikasi tahapan daur makhluk hidup yang berbeda jenis .

C. Tujuan Pembelajaran

3. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu menganalisis perbedaan dari daur hidup makhluk hidup yang berbeda jenis..
4. Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan, siswa mampu membedakan tiap tahapan makhluk hidup yang berbeda jenis dengan tepat.

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluann	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kesiapan peserta didik. • Guru menyampaikan hal-hal yang akan dipelajari. 	10
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan bagian” siklus hidup hewan”, kemudian siswa diarahkan untuk memilih materi” tanpa metamorfosis”.  <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan/meyampaikan materi yang telah dipilih oleh siswa.  <ul style="list-style-type: none"> • Guru melanjutkan materi ”siklus hidup hewan tanpa metamorfosis”, dan menjelaskan tiap tahapannya. • Guru membentuk kelompok (jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa) dan diberikan LKPD Kelompok.  <ul style="list-style-type: none"> • Guru mendampingi siswa dalam mengerjakan LKPD yang telah dibagikan. 	50
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pertanyaan terhadap materi yang kurang dipahami. • Menutup pembelajaran dengan doa. 	10

E. Sumber dan Media Pembelajaran

- Buku Teks,

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

- Media Interaktif animasi

F. Model dan Metode Pembelajaran

- Model : *Koperatif Learning*
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
- Metode Pembelajaran : Ceramah, kerja kelompok dan penugasan

G. Penilaian

Untuk penilaian pada materi ini disesuaikan dengan kebutuhan guru.



.....,

Mahasiswa

Andi Muhammad Pallawagau
NIM.105401119'19

Mengetahui,

Kepala Sekolah,
71 MAL
H. Khairuddin, S. Pd
NIP. 19641231 198611 1 086

Guru Kelas 4
Sukmayati, S. Pd
NIP. 19790302 200502 2 002

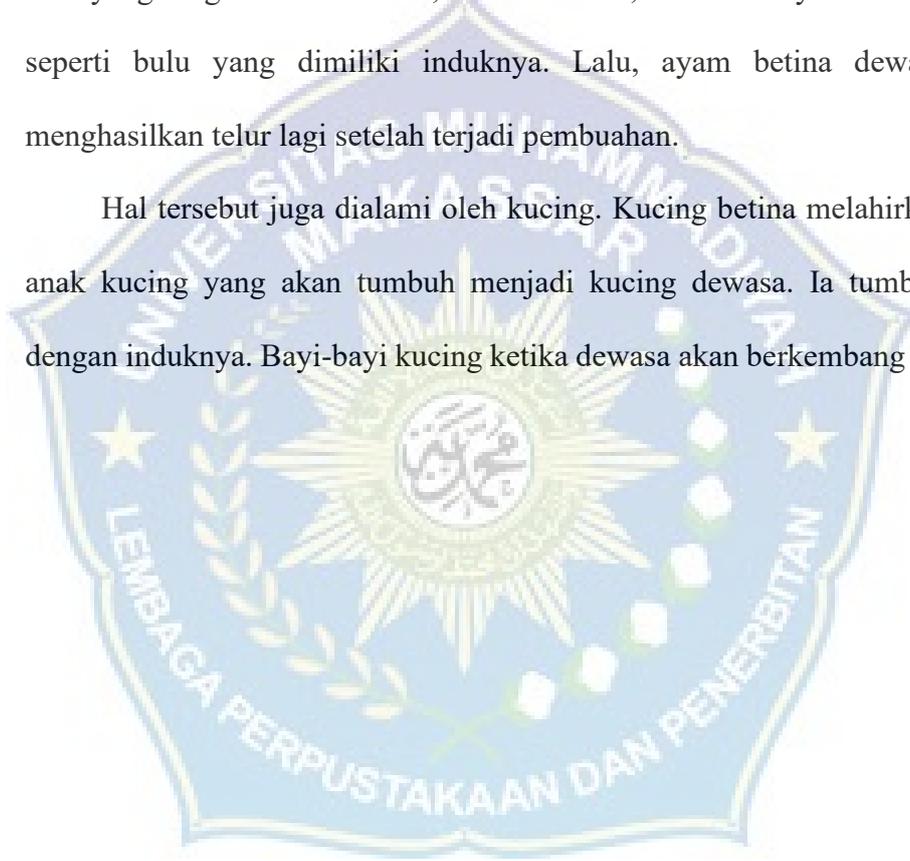
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

BAHAN AJAR

Daur hidup hewan tanpa metamorfosis merupakan siklus hidup hewan yang terjadi tanpa adanya perubahan bentuk. Misalnya pada ayam dan kucing.

Ayam betina menghasilkan telur yang kemudian menetas setelah dierami induknya selama kurang lebih 21 hari. Ketika menetas, anak ayam memiliki bulu yang sangat halus. Namun, ketika dewasa, bulu anak ayam akan berubah seperti bulu yang dimiliki induknya. Lalu, ayam betina dewasa akan menghasilkan telur lagi setelah terjadi pembuahan.

Hal tersebut juga dialami oleh kucing. Kucing betina melahirkan anak-anak kucing yang akan tumbuh menjadi kucing dewasa. Ia tumbuh mirip dengan induknya. Bayi-bayi kucing ketika dewasa akan berkembang biak lagi.



Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD 71 Maccini
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2
Tema 6 : Cita-Citaku
Sub-Tema 2 : Hebatnya Cita-Citaku
Pembelajaran : 2
Alokasi Waktu : 2X35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

Indikator :

- 3.2.2 Mengidentifikasi manfaat hewan dan tumbuhan.
4.2.2 Mengidentifikasi upaya pelestarian makhluk hidup.

C. Tujuan Pembelajaran

3. Melalui kegiatan membaca, siswa mampu mengidentifikasi manfaat makhluk hidup.

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

- Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu mengidentifikasi upaya pelestarian dari makhluk hidup

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluann	<ul style="list-style-type: none">Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.Guru mengecek kesiapan peserta didik.Guru menyampaikan hal-hal yang akan dipelajari.	10
Inti	<ul style="list-style-type: none">Guru menampilkan gambar manfaat makhluk hidup serta menjelaskan mafaat makhluk hidup bagi kehidupan sehari.Guru manampilkan upaya pelestarian makhluk hidup.Guru membagikan LKPD yang dikerjakan secara individu.Guru menampingi siswa dalam mengerjakan LKPD yang telah di bagikan.	50
Penutup	<ul style="list-style-type: none">Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pertanyaan terhadap materi yang kurang dipahami.Menutup pembelajaran dengan doa.	10

E. Sumber dan Media Pembelajaran

- Buku Teks,
- Media Interaktif animasi

F. Model dan Metode Pembelajaran

- Model : *Koperatif Learning*
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
- Metode Pembelajaran : Ceramah, kerja kelompok dan penugasan

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

G. Penilaian

Untuk penilaian pada materi ini disesuaikan dengan kebutuhan guru.

.....,

Mahasiswa

Andi Muhammad Pallawagau

NIM:105401119'19

Mengetahui,



NIP. 19641231 198611 1 086

Guru Kelas 4

Sukmayati, S. Pd

NIP. 19790302 200502 2 002

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

BAHAN AJAR

Manfaat Makhluk Hidup di Sekitar Kita Makhluk hidup terdiri atas tumbuhan, hewan, dan manusia. Manusia memerlukan tumbuhan dan hewan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Hewan dan tumbuhan dikelola manusia sedemikian rupa sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Tumbuhan dan hewan merupakan sumber daya alam hayati. Keberadaannya akan terus menerus ada sepanjang tidak terjadi peristiwa yang membuat mereka punah. Tumbuhan membantu lingkungan untuk menyediakan oksigen dan menahan air bersih agar tidak terjadi erosi. Tumbuhan juga berfungsi sebagai pelindung tanah-tanah yang miring agar tidak mudah longsor. Tumbuhan juga bermanfaat untuk menyerap karbon dioksida yang dikeluarkan manusia dan hewan lainnya untuk dimanfaatkan menjadi makanan dalam proses fotosintesis. Apakah manfaat hewan bagi lingkungan sekitarnya? Hewan berfungsi untuk menguraikan sisa makanan menjadi zat makanan yang dapat diserap oleh tumbuhan sebagai zat hara. Dalam mata rantai makanan, hewan bermanfaat untuk menjaga keseimbangan alam.

Tumbuhan dan hewan sebagai sumber daya hayati, memiliki manfaat yang sangat banyak juga bagi kehidupan manusia, antara lain sebagai berikut. 1. Sumber bahan pangan Hewan yang merupakan sumber makanan manusia, antara lain: sapi, ayam, udang, dan ikan. Sedangkan tumbuhan yang menjadi sumber makanan, antara lain: sayuran, buah-buahan, dan palawija, seperti padi, kedelai, dan jagung. 2. Bahan sandang atau pakaian Bahan pakaian yang digunakan manusia berasal dari serat tumbuhan dan hewan. Contoh tumbuhan yang dimanfaatkan seratnya adalah kapas. Sedangkan contoh hewan yang dimanfaatkan seratnya adalah ulat sutera dan domba. Serat-serat ini diolah menjadi benang yang kemudian dipintal dan ditenun

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

menjadi kain. 3. Peralatan rumah tangga Perabot rumah tangga banyak yang menggunakan kayu yang berasal dari tumbuhan keras. Salah satu contohnya adalah kayu dari pohon jati, cendana, mahoni, dan pinus. 4. Produk kesehatan Tumbuhan dan hewan dapat digunakan sebagai bahan obat-obatan. Berbagai tanaman obat seperti kunyit, jahe, temulawak, dan kumis kucing dimanfaatkan sebagai obat. Beberapa jenis hewan juga dimanfaatkan untuk obat-obatan, seperti kadal, kelelawar, dan cacing.

Di bumi, kita hidup berdampingan dengan makhluk hidup lainnya, Setiap makhluk hidup, baik itu tumbuhan maupun hewan memiliki perannya masing-masing. Oleh karena itu, penting untuk menjaga kelestariannya. Selain itu, manusia juga membutuhkan makhluk hidup lain untuk mencukupi kebutuhannya. Misalnya, kayu ditebang untuk dimanfaatkan sebagai bahan membuat rumah. Sayangnya, pemanfaatan oleh manusia terkadang bisa merugikan bagi kelestarian makhluk hidup. Nah, untuk menghindarinya, sebagai manusia kita perlu melakukan usaha-usaha untuk melestarikan makhluk hidup.

Berikut ini beberapa cara melestarikan makhluk hidup yang bisa kita lakukan.

"Menjaga kelestarian makhluk hidup penting untuk dilakukan untuk menghindari kepunahan."

Cara Melestarikan Makhluk Hidup

1. Menebang Hutan dengan Terencana

Di hutan ada banyak pohon. Pohon-pohon tersebut dapat kita manfaatkan untuk beragam kebutuhan. Namun, kita tidak boleh asal menebang pohon di hutan,

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

Pohon yang ditebang sebaiknya yang sudah berusia tua, bukan yang masih muda. cara tersebut bisa membantu melestarikan pohon di hutan. O iya, sistem memilih pohon yang ditebang tersebut juga biasa disebut dengan sistem tebang pilih.

"Sistem tebang pilih dapat membantu melestarikan hutan."

2. Melakukan Reboisasi

Kegiatan menebang hutan juga harus diiringi dengan reboisasi atau penghijauan kembali. Dengan begitu, hutan tidak akan gundul dan pepohonan akan tetap lestari meski terus diambil, Adjarian.

3. Melindungi Hewan dan Tumbuhan

Melindungi tumbuhan dan hewan merupakan langkah penting untuk melestarikan makhluk hidup. Untuk melindungi hewan atau satwa bisa dengan membangun dan merawat suaka margasatwa. Suaka margasatwa merupakan cagar alam yang khusus digunakan untuk melindungi binatang liar. Selain suaka margasatwa, ada cagar alam dan taman nasional juga bisa untuk melindungi hewan dan tumbuhan.

"Suaka margasatwa adalah tempat untuk melindungi hewan, sedangkan cagar alam dan taman nasional untuk melindungi hewan dan tumbuhan."

4. Membantu Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan

Membantu perkembangbiakan hewan dan tumbuhan juga dapat membantu melestarikan makhluk hidup,Salah satu caranya, untuk tumbuhan bisa dengan melakukan budi daya. Sementara itu, untuk hewan bisa dengan melakukan penangkaran.

Nah, itulah beberapa cara yang bisa dilakukan untuk melestarikan makhluk hidup.

Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Siklus I dan Siklus II

SIKLUS 1

Kompetensi Dasar	Indikator	Ra nah	Bentuk Soal	No mor Soal
3.2 Membandin gkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariann ya.	Siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik	C1	Pilihan Ganda	1,2, 3,4
	Siswa mampu membedakan daur hidup makhluk hidup yang berbeda dengan tepat	C2	Pilihan Ganda	6
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariann ya.	Siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar	C3	Pilihan Ganda	5,7
	Siswa mampu menyimpulkan tentang daur hidup makhluk hidup yang berbeda dengan tepat.	C5	Pilihan Ganda	8,9, 10

SIKLUS 2

Kompetensi Dasar	Indikator	Ra nah	Bentuk Soal	No mor Soal
3.2 Membandin gkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan	Siswa mampu mengalisis perbedaan dari daur hidup makluk hidup yang berbeda jenis	C4	Uraian	1
	Siswa mampu mengidentifikasi manfaat makhluk hidup	C2	Uraian	2

Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Siklus I dan Siklus II

dengan upaya pelestariannya.				
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	Siswa mampu membedakan tiap tahapan makhluk hidup yang berbeda jenis dengan tepat	C5	Uraian	3
	Siswa mampu mengidentifikasi upaya pelestarian dari makhluk hidup	C1	Uraian	4,5

RUBRIK PENILAIAN

1. Pilihan Ganda

Satu soal bernilai 10 skor

KUNCI JAWABAN

- | | |
|------|-------|
| 1) A | 6) C |
| 2) B | 7) C |
| 3) B | 8) A |
| 4) B | 9) A |
| 5) A | 10) D |

2. Uraian

No. Soal	Soal/Jawaban	Kriteria	Skor	Skor Maksimum
1	Soal: Tuliskan 2 perbedaan hewan yang mengalami	Menuliskan perbedaan	2 20	20

Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Siklus I dan Siklus II

	metamorphosis dan tanpa metamorfosis? Jawaban: Dengan metamorfosis	metamorfosis dan tanpa metamorfosis dengan benar		
	1) Mengalami perubahan fisik yang berbeda tiap tahapannya.	Menuliskan 1 dari 2 perbedaan metamorfosis	10	
	2) Mengalami pertumbuhan tubuh yang tidak sama dengan induknya. Tanpa metamorfosis	dan tanpa metamorfosis Menuliskan perbedaan metamorfosis dan tanpa metamorfosis	5	
	3) Tidak mengalami perubahan fisik	dan tanpa metamorfosis		
	4) Mengalami pertumbuhan tubuh yang sama dengan induknya	tapi salah		
		Tidak menuliskan perbedaan metamorfosis dan tanpa metamorfosis sama sekali	0	
2		Menuliskan 3 manfaat hewan	20	20

Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Siklus I dan Siklus II

	<p>Soal: Tuliskan 3 manfaat hewan dan tumbuhan bagi manusia?</p> <p>Jawaban:</p> <p>Hewan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penghasil bahan pangan. 2. Penghasil bahan sandang. 3. Penghasil bahan kerajinan. <p>Tumbuhan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan obat-obatan. 2. Penghasil oksigen 3. Sumber pangan 	dan tumbuhan dengan benar		
		Menuliskan 2 dari 3 manfaat hewan dan tumbuhan	10	
		Menuliskan 1 dari 3 manfaat hewan dan tumbuhan	5	
		Menuliskan manfaat hewan dan tumbuhan tapi salah	2	
		Tidak menuliskan manfaat hewan dan tumbuhan.	0	
3	<p>Soal: Tuliskan tahapan daur hidup ayam ?</p> <p>Jawaban:</p> <p>Telur>anak ayam>ayam</p>	Menuliskan tahapan daur hidup ayam dengan urutan yang benar	20	20

Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Siklus I dan Siklus II

	(telur menetas menjadi anak ayam kemudian anak ayam tumbuh menjadi ayam dewasa(induk ayam) lalu induk ayam bertelur).	Menuliskan tahapan daur hidup ayam dengan urutan yang salah	10	
		Tidak menuliskan daur hidup ayam.	0	
4	<p>Soal: Tuliskan 5 cara melestarikan makhluk hidup yang terancam punah?</p> <p>Jawaban:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat luas. 2. Mendukung pelestarian lingkungan dan habitat asli hewan. 3. Membuat penangkaran jika diperlukan. 4. Pelarangan berburu satwa langka. 	Menuliskan 5 cara pelestarian makhluk hidup yang terancam punah	20	20
		Menuliskan 4 dari 5 cara pelestarian makhluk hidup yang terancam punah	18	
		Menuliskan 3 dari 5 cara pelestarian makhluk hidup	16	

Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Siklus I dan Siklus II

	5. Mencegah penjualan hewan langka secara ilegal	yang terancam punah			
		Menuliskan 2 dari 5 cara pelestarian makhluk hidup yang terancam punah	2	10	
		Menuliskan 1 dari 5 cara pelestarian makhluk hidup yang terancam punah	1	8	
		Menuliskan cara pelestarian makhluk hidup yang terancam punah tapi salah	5		
		Tidak menuliskan apapun	0		
5	Tuliskan 3 manfaat dari melestarikan makhluk hidup?	Menuliskan 3 manfaat	3	20	20

Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Siklus I dan Siklus II

		pelestarian makhluk hidup dengan benar		
		Menuliskan 2 dari 3 manfaat pelestarian makhluk hidup.	10	
		Menuliskan 1 dari 3 manfaat pelestarian makhluk hidup.	5	
		Menuliskan manfaat pelestarian makhluk hidup tapi salah.	2	
		Tidak menuliskan manfaat pelestarian makhluk hidup tapi salah	0	

Lampiran 4. Tes Siklus I

Nama

Kelas

Lingkari jawaban yang benar!!!

1. Kupu-kupu adalah salah satu contoh hewan yang mengalami siklus hidup secara....
 - A. Metamorfosis
 - B. Tanpa Metamorfosis
 - C. Metamorfosis tidak sempurna
 - D. Bertelur
2. Dika diberi tugas untuk mengamati siklus hidup hewan dengan metamorfosis, yang mana hewan dibawah ini yang mengalami metamorfosis

A.



B.



C.



D.



Lampiran 4. Tes Siklus I

3. Lisa memiliki sepasang kucing yang telah melahirkan 2 anak kucing, kedua anak kucing ini memiliki bentuk yang sama dengan induknya, hal ini menunjukkan bahwa kucing siklus hidupnya secara....
- A. Dengan metamorfosis
B. Tanpa metamorfosis
C. Metamorfosis tidak sempurna
D. Metamorfosis sempurna
4. Ayam mengalami siklus hidup secara
- A. Metamorfosis tidak sempurna
B. Tanpa metamorfosis
C. Metamorfosis tidak sempurna
D. Metamorfosis sempurna
5. Bima sedang mengamati metamorfosis pada belalang, yang mana dibawah ini yang merupakan urutan metamorfosis belalang yang benar dibawah ini....
- A. Telur – nimfa – belalang dewasa
B. Belalang dewasa – nimfa – telur
C. Nimfa – telur – belalang dewasa
D. Telur – nimfa – belalang dewasa – larva
6. Di bawah ini adalah siklus hewan yang mengalami metamorfosis
- A. Telur – ulat - kepompompong – kupu-kupu
B. Telur – nimfa – belalang
C. Telur – nimfa – kecoa

Yang termasuk metamorfosis tidak sempurna yaitu.....

- A. a, b dan c
B. c dan a
C. b dan c
D. a, c dan b

Lampiran 4. Tes Siklus I

7. Kupu-kupu mengalami metamorfosis sempurna, urutan metamorfosis dari kupu-kupu yang benar yaitu.....
- A. Telur – ulat – kupu-kupu
 - B. Ulat – kupu-kupu
 - C. Telur – ulat – kempompong – kupu-kupu
 - D. Ulat – kempompong – kupu-kupu
8. Karena kupu – kupu mengalami fase kempompong maka kupu – kupu mengalami
- A. Metamorfosis sempurna
 - B. Metamorfosis tidak sempurna
 - C. Tanpa metamorfosis
 - D. Dengan metamorfosis
9. Penyerbukan yang terjadi pada satu bunga yang sama disebut....
- A. Penyerbukan sendiri
 - B. Penyerbukan silang
 - C. Penyerbukan tetangga
 - D. Penyerbukan Bastar
10. Penyerbukan yang terjadi pada dua bunga yang berbeda jenis diebut...
- A. Penyerbukan sendiri
 - B. Penyerbukan silang
 - C. Penyerbukan tetangga
 - D. Penyerbukan Bastar

Lampiran 5. Tes Siklus II

Nama

Kelas

Bacalah soal dengan baik kemudian berikan jawaban yang benar!!

1. Tuliskan 2 perbedaan hewan yang mengalami metamorphosis dan tanpa metamorfosis?
2. Tuliskan 3 manfaat hewan dan tumbuhan bagi manusia?
3. Tuliskan tahapan daur hidup ayam ?
4. Tuliskan 5 cara melestarikan makhluk hidup yang terancam punah?
5. Tuliskan 3 manfaat dari melestarikan makhluk hidup?

_SELAMAT BEKERJA



Lampiran 6. Data Hasil Belajar Peserta Didik

SIKLUS I

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Kriteria
1	A. Muh. Fadhil Ramadhan	70	Tuntas
2	Achmad Rakha Irwan	70	Tuntas
3	Andi Aso Pannange	80	Tuntas
4	Andi Rio Tarogangka	80	Tuntas
5	Aufa Nugraha	80	Tuntas
6	Dzaki Risqullah	70	Tuntas
7	Fuad Akbar	50	Tidak Tuntas
8	Muh. Fausan	50	Tidak Tuntas
9	Muh. Nabil Faqih	80	Tuntas
10	Muhammad Aiman	80	Tuntas
11	Muhammad Ahsan	80	Tuntas
12	Muhammad Ihsan	60	Tidak Tuntas
13	Sadewo Aji Putra	50	Tidak Tuntas
14	Usmail	30	Tidak Tuntas
15	Vilal Rahardian	70	Tuntas
16	Afifah Izzah Asnur	90	Tuntas
17	Aina Fitri Sahwalia	70	Tuntas
18	Ainun Syakirah Hamka	80	Tuntas
19	Andi Nurin Najwa Ramadhani	90	Tuntas
20	Ayla Tri Kamila	60	Tidak Tuntas
21	Fatiina Ufaira	90	Tuntas
22	Gaziya Hafizah	70	Tuntas
23	Hafeeza Dilara	50	Tidak Tuntas
24	Maura Syahila Al Nabiga	50	Tidak Tuntas
25	Nur Aqila	90	Tuntas
26	Putri Sabrina	70	Tuntas
27	Silvia Azzahra	70	Tuntas
28	Zahra Hilmadani	50	Tidak Tuntas

SIKLUS II

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Kriteria
1	A. Muh. Fadhil Ramadhan	90	Tuntas
2	Achmad Rakha Irwan	70	Tuntas
3	Andi Aso Pannange	90	Tuntas
4	Andi Rio Tarogangka	80	Tuntas

Lampiran 6. Data Hasil Belajar Peserta Didik

5	Aufa Nugraha	100	Tuntas
6	Dzaki Risqullah	100	Tuntas
7	Fuad Akbar	60	Tidak Tuntas
8	Muh. Fausan	90	Tuntas
9	Muh. Nabil Faqih	90	Tuntas
10	Muhammad Aiman	90	Tuntas
11	Muhammad Ahsan	100	Tuntas
12	Muhammad Ihsan	100	Tuntas
13	Sadewo Aji Putra	100	Tuntas
14	Usmail	90	Tuntas
15	Vilal Rahardian	98	Tuntas
16	Afifah Izzah Asnur	100	Tuntas
17	Aina Fitri Sahwalia	100	Tuntas
18	Ainun Syakirah Hamka	90	Tuntas
19	Andi Nurin Najwa Ramadhani	85	Tuntas
20	Ayla Tri Kamila	98	Tuntas
21	Fatiina Ufaira	100	Tuntas
22	Gaziya Hafizah	100	Tuntas
23	Hafeeza Dilara	60	Tidak Tuntas
24	Maura Syahila Al Nabiga	60	Tidak Tuntas
25	Nur Aqila	100	Tuntas
26	Putri Sabrina	82	Tuntas
27	Silvia Azzahra	100	Tuntas
28	Zahra Hilmadani	60	Tidak Tuntas

Lampiran 7. Daftar Hadir Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	SIKLUS I			SIKLUS II		
		I	II	III	I	II	III
1	A. Muh. Fadhil Ramadhan	H	H	H	H	H	H
2	Achmad Rakha Irwan	H	H	H	H	H	H
3	Andi Aso Pannange	H	H	H	H	H	H
4	Andi Rio Tarogangka	H	H	H	H	H	H
5	Aufa Nugraha	H	H	H	H	H	H
6	Dzaki Risqullah	H	H	H	H	H	H
7	Fuad Akbar	H	H	H	H	H	H
8	Muh. Fausan	H	H	H	H	H	H
9	Muh. Nabil Faqih	H	H	H	H	H	H
10	Muhammad Aiman	H	H	H	H	H	H
11	Muhammad Ahsan	H	H	H	H	H	H
12	Muhammad Ihsan	H	H	H	H	H	H
13	Sadewo Aji Putra	H	H	H	H	H	H
14	Usmail	H	H	H	H	H	H
15	Vilal Rahardian	H	H	H	H	H	H
16	Afifah Izzah Asnur	H	H	H	H	H	H
17	Aina Fitri Sahwalia	H	H	H	H	H	H
18	Ainun Syakirah Hamka	H	H	H	H	H	H
19	Andi Nurin Najwa Ramadhani	H	H	H	H	H	H
20	Ayla Tri Kamila	H	H	H	H	H	H
21	Fatiina Ufaira	H	H	H	H	H	H
22	Gaziya Hafizah	H	H	H	H	H	H
23	Hafeeza Dilara	H	H	H	H	H	H
24	Maura Syahila Al Nabiga	H	H	H	H	H	H
25	Nur Aqila	H	H	H	H	H	H
26	Putri Sabrina	H	H	H	H	H	H
27	Silvia Azzahra	H	H	H	H	H	H
28	Zahra Hilmadani	H	H	H	H	H	H

Lampiran 8. Lembar Observasi Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan Media Interaktif Animasi

Nama Sekolah : UPTD SPF SDN 71 Maccini
 Kelas : IV (empat)
 Siklus/Pertemuan : I/1
 Waktu : Senin, 5 Juni 2023

No	Indikator/Aspek Penelitian	Siswa yang diamati																												Total	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		
1	Siswa memperlihatkan interakris dengan <i>media interaktif animasi</i>			√			√	√				√	√		√			√	√	√	√			√	√	√	√	√			15
2	Siswa menyelesaikan evaluasi pada <i>media interaktif animasi</i>			√			√	√				√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			18
3	Siswa memberikan respon pada <i>media interaktif animasi</i>			√			√	√				√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			17
4	Siswa mengerjakan tes dengan benar	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√				√	√	√	√				√	√	√			√	√	20
5	Siswa bekerja sama dalam kerja kelompok dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√				√	√	√	√				√	√	√			√	√	21

Lampiran 8. Lembar Observasi Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan Media Interaktif Animasi

Nama Sekolah : UPTD SPF SDN 71 Maccini
 Kelas : IV (empat)
 Siklus/Pertemuan : I/2
 Waktu : Selasa, 6 Juni 2023

No	Indikator/Aspek Penelitian	Siswa yang diamati																										Total		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		27	28
1	Siswa memperlihatkan interakris dengan <i>media interaktif animasi</i>	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	28
2	Siswa menyelesaikan evaluasi pada <i>media interaktif animasi</i>	√	√	√			√	√				√				√	√			√	√	√		√	√	√	√		√	16
3	Siswa memberikan respon pada <i>media interaktif animasi</i>			√			√	√				√		√	√	√			√	√	√		√	√				√		13
4	Siswa mengerjakan tes dengan benar	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	28
5	Siswa bekerja sama dalam kerja kelompok dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√		√	√	√	√	√				√	√	√			√	√	21

Lampiran 8. Lembar Observasi Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan Media Interaktif Animasi

Nama Sekolah : UPTD SPF SDN 71 Maccini
 Kelas : IV (empat)
 Siklus/Pertemuan : II/1
 Waktu : Senin, 12 Juni 2023

No	Indikator/Aspek Penelitian	Siswa yang diamati																												Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	Siswa memperlihatkan interakris denga <i>media interaktif animasi</i>	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	28
2	Siswa menyelesaikan evaluasi pada <i>media interaktif animasi</i>	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	26
3	Siswa memberikan respon pada <i>media interaktif animasi</i>			√			√	√			√	√			√	√			√	√			√	√			√		12	
4	Siswa mengerjakan tes dengan benar	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	28
5	Siswa bekerja sama dalam kerja kelompok dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	28

Lampiran 8. Lembar Observasi Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan Media Interaktif Animasi

Nama Sekolah : UPTD SPF SDN 71 Maccini
 Kelas : IV (empat)
 Siklus/Pertemuan : II/2
 Waktu : Selasa, 13 Juni 2023

No	Indikator/Aspek Penelitian	Siswa yang diamati																												Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	Siswa memperlihatkan interakris dengan <i>media interaktif animasi</i>	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	26
2	Siswa menyelesaikan evaluasi pada <i>media interaktif animasi</i>	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	27
3	Siswa memberikan respon pada <i>media interaktif animasi</i>	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	24
4	Siswa mengerjakan tes dengan benar	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	20
5	Siswa bekerja sama dalam kerja kelompok dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	21

Lampiran 10. Persuratan

SURAT PENGANTAR PENELITIAN

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

Alamat: Jl. G. I. Pattinson No. 24, Makassar
Telp: (0411) 866771, 866711-1234
Email: info@umh.ac.id
Web: www.umh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Nomor: 13549/FKIPWA 4-1/V/1444/2023
Lampiran: 1 (Satu) Lember
Perihal: Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat:
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

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

Nama:	Andi Muhammad Djalawigau
Stambuk:	105401119779
Program Studi:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/Tanggal Lahir:	Rombegading / 22-09-2000
Alamat:	Desa Rombegading, Limaja, Kabupaten Soppeng

Adapun yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Interaktif Animasi Pada Materi Perkembangan Makhluk Hidup Kelas: IV SD 71 Maccini Kabupaten Soppeng

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan Jazaakumulahu Khamrah Katsiran

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 6 Jumadal Ula 1444 H
16 Mei 2023 M

Dekan

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

Lampiran 10. Persuratan

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
F. SARAI BUKITTI No. 27074/19677/44/1911/199744 Makassar 90211 email@uic.uin-makassar.ac.id

Nomor : 1595/05/C.4-VIII/V/1444/2023

05 Dzulqadah 1444 H

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

25 May 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: 13549/TRIP/A.4-II/V/1444/2023 tanggal 16 Mei 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **ANDI MUHAMMAD PALLAWAGAU**

No. Stambuk : **10540 1119719**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

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

"PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI PADA MATERI PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV SD 71 MACCINI KABUPATEN SOPPENG"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 30 Mei 2023 s/d 30 Juli 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut di berikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan jazakumulahu khaeran

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua LP3M,

Dr. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716

05-23

Lampiran 10. Persuratan

SURAT IZIN PENELITIAN (provinsi)


PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Beugenville No.5 Telp. (0411) 491077 Fax. (0411) 448036
Website : <http://sintap-nrw.sulawiprov.go.id> Email : plsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 17776/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Soppeng
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1586/05/C.4-VIII/W/1444/2023 tanggal 25 Mei 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti di bawah ini:

N a m a	: ANDI MUHAMMAD PALLAWAGAU
Nomor Pokok	: 105401119719
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

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

" PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK DENGAN MEDIA INTERKTFIF ANIMASI PADA MATERI PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV SD 71 MACCINI KABUPATEN SOPPENG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 30 Mei s/d 30 Juli 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 26 Mei 2023

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

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



Tersusun Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar & Makassar.
2. Peneliti

Lampiran 10. Persuratan



SRN CO0004931

PEMERINTAH KABUPATEN SOPPENG
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU,
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
Jl. Salawangi No. 3 Tlp. 8481 - 21743 Watansoppeng 90812

IZIN PENELITIAN
Nomor : 201/IP/DPMPNT/V/2023

DASAR 1. Surat Permohonan ANDI MUHAMMAD PALLAWAGAU Tanggal 30-05-2023
2. Rekomendasi dari BAPPELITBANGDA Nomor 159/IP/REK-T.TEKNIS/BAP/V/2023 Tanggal 31-05-2023

MENGIZINKAN

KEPADA
NAMA : ANDI MUHAMMAD PALLAWAGAU
UNIVERSITAS/ LEMBAGA : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Jurusan : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
ALAMAT : MACCINI, DESA ROMPEGADING KECAMATAN LILIRIAJA
UNTUK : melaksanakan Penelitian :

JUDUL PENELITIAN : PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK DENGAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI PADA MATERI PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV SD 71 MACCINI KABUPATEN SOPPENG

LOKASI PENELITIAN : UPTD SPF SDN 71 MACCINI

JENIS PENELITIAN : PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)
LAMA PENELITIAN : 05 Juni 2023 s.d 25 Juni 2023

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung dan dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Ditetapkan di Watansoppeng
Pada Tanggal : 31 Mei 2023
An. BUPATI SOPPENG
KEPALA DINAS


ANDI DHAMRAH, S.Sos, M.M
Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
NIP : 19700815 199803 1 007


Biaya : Rp. 0,00

Lampiran 10. Persuratan

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Andi Muhammad Pallawago f. NIM: 10540.119719 }
Judul Penelitian : Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Dengan Media Interaktif Animasi Pada Materi Perkembangan Makhluk Hidup Kelas VI SD 21 Kecamatan Kabupaten Soppeng

Tanggal Ujian Proposal : 07 Feb 2023 f.
Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	3/05/2023	Observasi / Izin Meneliti	<i>[Signature]</i>
2.	5/06/2023	Siklus I Pertemuan Pertama	<i>[Signature]</i>
3.	6/06/2023	Siklus I Pertemuan Kedua	<i>[Signature]</i>
4.	7/06/2023	Tes Siklus I	<i>[Signature]</i>
5.	12/6/2023	Siklus II Pertemuan Pertama	<i>[Signature]</i>
6.	13/06/2023	Siklus II Pertemuan Kedua	<i>[Signature]</i>
7.	14/6/2023	Tes Siklus II	<i>[Signature]</i>
8.			
9.			
10.			

20

Ketua Prodi

[Signature]
Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Mengetahui,
Kepala

[Signature]

H. HAERUDDIN, S. Pd.
NIP. 19641121 198611 1 086

Catatan
Penelitian dapat dilaksanakan setelah ulangan ujian proposal
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal ditertarikan hasil dan laporan penelitian ulang.

Lampiran 10. Persuratan

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/067/UPTD SPF SDN 71 LA/VI/2023
Perihal: Surat Keterangan Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala **UPTD SPF SDN 71 MACCINI**, Kecamatan Lilliriaja Kabupaten Soppeng, menerangkan bahwa sesungguhnya saudara:

Nama : ANDI MUHAMMAD PALLAWAGAU
Nim : 105401119719
Universitas : Universitas Muhammadiyah Makassar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Keterangan : Telah melakukan penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian di **UPTD SPF SDN 71 MACCINI** pada tanggal 6 Juni 2023. Dengan judul penelitian :

"PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK DENGAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI PADA MATERI PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS VI SD 71 MACCINI KABUPATEN SOPPENG"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Soppeng, 06 Juni 2023



H. KHAERUDDIN, S. Pd. SD
NIP. 19641231 198611 1 086

Lampiran 11. Dokumentasi



Menyampaikan materi



Mendampingi peserta didik dalam mengerjakan LKPD



Peserta didik sedang mengerjakan soal tes

Lampiran 11. Dokumentasi



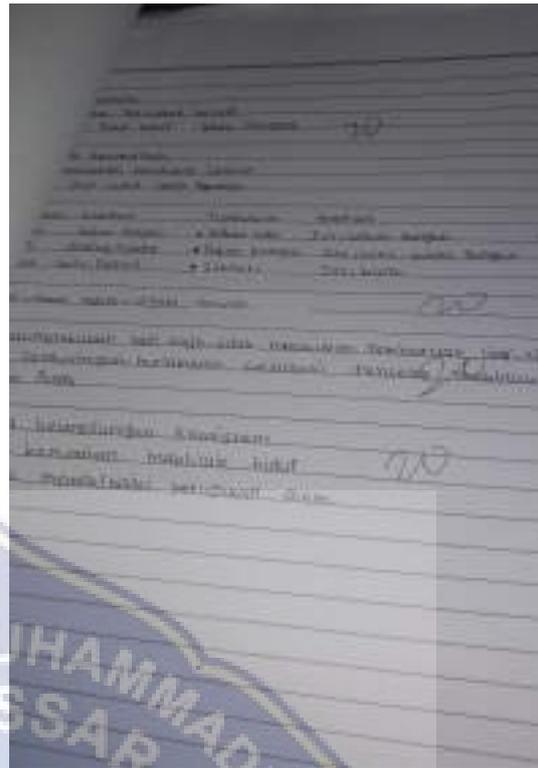
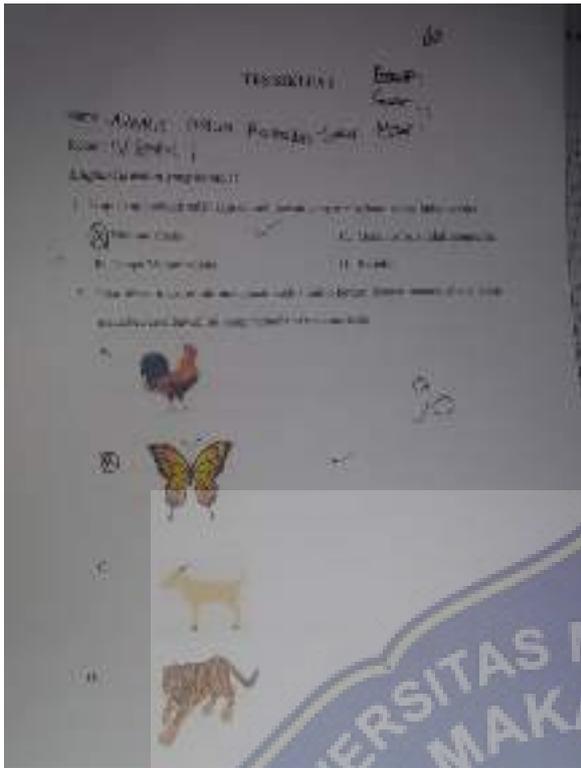
Mengajukan izin penelitian ke pihak sekolah



Beberapa slide dari *media interaktif animasi* yang digunakan sebagai media pembelajaran

(*media yang digunakan pada penelitian ini dapat diakses di <https://bit.ly/mediapembelajaraninteraktifanimasi>*)

Lampiran 11. Dokumentasi



Hasil tes salah satu peserta didik



LKPD dari salah satu peserta didik

RIWAYAT HIDUP



Andi Muhammad Pallawagau. Dilahirkan di Rompegading Kabupaten Soppeng pada tanggal 22 September 2000. Anak dari pasangan ayahanda Andi Nuriwan dan Ibunda Andi Erma. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan di TK “LALOTENGAE” Kabupaten Soppeng tahun selesai pada 2007. Penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar di UPTD SPF SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2(4) Soppeng dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun yang sama (2019), penulis melanjutkan Pendidikan pada Program Strata Satu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Insya Allah pada tahun 2024 akan menyelesaikan studi sekaligus menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Berkat Rahmat Allah SWT, dan iringi do’a dari kedua orangtua dan keluarga serta rekan seperjuangan di bangku perkuliahan, perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul: “PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK DENGAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI PADA MATERI PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV SD 71 MACCINI KABUPATEN SOPPENG”