

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN
MEDIA *POWTOON* TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT
TINGGI PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V
SDN TABANG NO. 24 KEP. SELAYAR



SKRIPSI

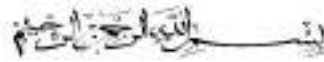
*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

Tiara Jihan Jamilah
NIM 105401130520

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

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Tiara Jihan Jamilah**, NIM **105401130520** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 229 Tahun 1446 H/2024 M pada Tanggal 30 Muharram 1446 H/05 Juli 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 **Jum'at 05 Juli 2024**.

30 Muharram 1446 H
 Makassar, 05 Juli 2024

Panitia Ujian

- | | | |
|------------------|---|--|
| 1. Pengawas Umum | Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nauda, S.T., M.T., IPM (.....) | |
| 2. Ketua | Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....) | |
| 3. Sekretaris | Dr. Baharullah, M.Pd. (.....) | |
| 4. Penguji | 1. Dr. Nadrah, M.Pd. (.....) | |
| | 2. Dr. Navrah, S.Si., M.Pd. (.....) | |
| | 3. Dr. Muh. Erwinto Imran, M.Pd. (.....) | |
| | 4. Amri Amal, S.Pd., M.Pd. (.....) | |

Disahkan oleh:

Dekan FKIP Unismuh Makassar



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



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL)
Berbantuan Media *Powtoon* terhadap Kemampuan
Berfikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran IPA Siswa
Kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **Tiara Jihan Jannah**
Nim : 105401150520
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Makassar, Juni 2024

Disetujui oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Muh. Erwinto Imran, M.Pd.
NIDN. 0905078902

Amri Amal, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0911108603

Diketahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Prodi PGSD

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

Dr. Aliem Bahri, M.Pd.
NBM. 1148 913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Tiara Jihan Jamilah**

NIM : 105401130520

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL)

Berbantuan Media *Powtoon* terhadap Kemampuan
Berfikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran IPA Siswa
Kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan. Dengan pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan

Tiara Jihan Jamilah



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Tiara Jihan Jamilah**

NIM : 105401130520

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan 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, Juni 2024

Yang Membuat Perjanjian

Tiara Jihan Jamilah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Apapun yang melwatkanmu
tidak akan pernah menjadi takdirmu
dan apapun yang ditakdirkan untukmu
tidak akan pernah melwatkanmu.

– Umar bin Khattab



Kupersembahkan skripsi ini kepada
Ayah dan Ummi tercinta
Terima kasih tak terhingga
atas doa, pengorbanan dan kepercayaan
serta saudara-saudaraku, sahabatku,
dan untuk kekasihku
atas cinta dan dukungan

ABSTRAK

Tiara Jihan Jamilah, 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen berupa *Pre-Eksperimental Design* yang menggunakan bentuk *one group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar sebanyak 17 orang siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes kemampuan berpikir tingkat tinggi berupa soal uraian, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial yaitu uji normalitas dan ujihipotesis (uji t paired sample t test).

Hasil penelitian data *pretes* (sebelum menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon*) yaitu nilai rata-rata hasil yang diperoleh adalah 52,47. Sementara nilai rata-rata skor hasil *posttest* (setelah penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon*) adalah 82,59 yang tergolong tinggi. Setelah dianalisis statistik inferensial menggunakan uji t jenis *paired sample t test* diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar 0,001 dan aturan pengujian yang ditetapkan yaitu 0,05, maka diperoleh nilai taraf signifikansi < nilai sign 0,05 atau 0,001 < 0,05. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

Kata Kunci: Model PBL, Media *Powtoon*, Kemampuan berpikir tingkat tinggi.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT.. yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar” sebagai syarat guna mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini melibatkan banyak pihak yang telah meluangkan waktunya dan memberikan bantuan untuk membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala hormat penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, ayahanda Prof. Dr. H Ambo Asse, M. Ag., selaku pimpinan tertinggi lembaga pendidikan ini.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ayahanda Erwin Akib, Ph.D., Beserta para stafnya atas segala bantuan yang diberikan kepada penulis.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ayahanda Dr. Aliem Bahri, M.Pd., yang senantiasa memberikan dorongan dan arahan.
4. Ayahanda Dr. Muh. Erwinto Imran, M.Pd. selaku pembimbing I dan ayahanda Amri Amal, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II, yang telah memberikan arahan serta motivasi.
5. Para Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mendidik dan memberikan ilmunya selama studi. Staf Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kemudahan dalam mendapatkan buku-buku sebagai referensi dalam penyusunan skripsi ini.

6. UPTD SDN Tabang No.24 Kep. Selayar yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada penulis untuk mencari informasi-informasi selama melakukan penelitian.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Ayahanda Sukri Sukiman, S.E., dan Ibunda Rabiawati, S.S., terima kasih atas curahan kasih sayang, yang telah membesarkan dan mendidik dengan sabar dan ikhlas serta memberikan dorongan moril maupun materil dan doa kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teruntuk kakak-kakak penulis, Indah evatul Djannah, S.Pd., dan Anisya Mukhlisya, S.Pd., yang selalu menjadi panutan penulis dan memberikan motivasi-motivasi berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teruntuk adik-adik penulis, Syamsahari Putri Merdeka, Nur Azisah Sukri dan Afifa Asqila Sukri yang menjadi penyemangat penulis ketika mendapat masalah. Begitupun segenap keluarga besar penulis yang menaruh harapan besar untuk segera kembali memakai toga dan merayakannya dalam prosesi wisuda.
10. Teruntuk orang spesial, Muhammad Dahri, yang selalu bersedia menjadi pendengar setia, penyemangat dan menjadi salah satu alasan penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
11. Teruntuk sahabatku, Aulia Uswatun Hasanah, Aulia Mahgfira Cahyani, Novita Sari, S.Pd., Sukmawati, Ummi Kalsum, Sry Hardini Tandiea Paembonan, Rahma Astuti Nur, S.Bns., Dian Rahmadani, yang telah begitu berperan memberikan semangat kepada penulis saat mendapat masalah dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Dan terima kasih kepada diri penulis sendiri karena sudah mampu berjuang untuk menyelesaikan semua ini.

Kepada semua pihak yang telah berjasa dan memberikan bantuan kepada penulis dari awal hingga akhir selesainya penulisan skripsi ini, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih. Dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf apabila

terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam skripsi ini, sehingga penulis berharap kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun serta dapat menjadi referensi dan menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca.

Makassar, Juni 2024

Penulis

Tiara Jihan Jamilah



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	iii
SURAT PERJANJIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	9
KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Model <i>Problem Bas ed Learning</i> (PBL)	9
2. Media Pembelajaran	11
3. Media <i>Powtoon</i>	14
4. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	16
5. Ilmu Pengetahuan Alam	18
B. Kerangka Pikir	22
C. Hasil Penelitian Relevan	25
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28

A. Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
D. Desain Penelitian.....	29
E. Variabel Penelitian.....	30
F. Defenisi Operasional Penelitian.....	30
G. Prosedur Penelitian.....	31
H. Instrumen Penelitian.....	32
I. Teknik Pengumpulan Data.....	33
J. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV	36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan.....	47
BAB V.....	52
PENUTUP.....	52
A. Simpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	60
RIWAYAT HIDUP.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2 Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita	21
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	29
Tabel 3. 2 Desain Penelitian.....	29
Tabel 4. 1 Pembagian Tahap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa	36
Tabel 4. 2 Pembagian Tahap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi.....	39
Tabel 4. 3 Hasil Pengolahan Data Pretest dan Posttest.....	42
Tabel 4. 4 Tes Normalitas Data.....	45
Tabel 4. 5 Uji Pired Sample T Test.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir.....	24
Gambar 5. 1 Penerimaan Surat Izin Penelitian	114
Gambar 5. 2 Pelaksanaan Pretest	114
Gambar 5. 3 Penyajian Media Powtoon.....	115
Gambar 5. 4 Penyajian Media Powtoon.....	115
Gambar 5. 5 Diskusi Kelompok.....	116
Gambar 5. 6 Diskusi Kelompok.....	116
Gambar 5. 7 Diskusi Kelompok.....	117
Gambar 5. 8 Pemaparan Hasil Diskusi	117
Gambar 5. 9 Pemaparan Hasil Diskusi	118
Gambar 5. 10 Pemaparan Hasil Diskusi	118
Gambar 5. 11 Pelaksanaan Posttest.....	119
Gambar 5. 12 Pelaksanaan Posttest.....	119



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4 1 Persentase Kemampuan Menganalisis Siswa pada <i>Pretest</i>	37
Grafik 4 2 Persentase Kemampuan Mengevaluasi Siswa pada <i>Pretest</i>	38
Grafik 4 3 Persentase Kemampuan Menganalisis Siswa pada <i>Posttest</i>	40
Grafik 4 4 Persentase Kemampuan Mengevaluasi Siswa pada <i>Posttest</i>	40
Grafik 4. 5 Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
Grafik 4 6 Kriteria Ketuntasan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa	44



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah kebutuhan dasar bagi semua umat manusia, karena dengan pendidikan akan menciptakan generasi yang berprestasi, berwawasan luas, kreatif dan berkualitas sehingga terjadi perubahan bagi bangsa ke arah yang lebih baik (Cornellia Christin et al., 2023). Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memenuhi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan guna mengembangkan potensi siswa agar dapat mengubah dirinya dan kualitas hidupnya menjadi lebih baik untuk menjadi bekalnya di masa depan.

Dalam Antika et al. (2022) salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan Indonesia adalah rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian *Programme International for Student Assessment* (PISA). PISA merupakan studi internasional yang meneliti kemampuan, pengetahuan dan keterampilan. Hasil dari penelitian PISA ini mengungkapkan bahwa Indonesia berada pada posisi yang rendah dalam kemampuan berpikir tingkat tingginya diantara negara-negara *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD). Menurut Nurochman (2022),

Sumber Daya Manusia (SDM) di abad 21 ini dituntut untuk mempunyai tiga kemampuan berfikir yaitu berfikir tingkat tinggi, berfikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah. Ketiga kemampuan inilah yang termasuk dalam kemampuan berfikir tingkat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi menjadi hal yang sangat penting terutama bagi peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya.

Bunyi Undang-undang Nomor 23 Pasal 3 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”, sebenarnya memiliki makna tersirat yakni menginginkan agar dalam proses pembelajaran kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dapat dikembangkan. Pentingnya kemampuan berpikir tingkat tinggi bagi peserta didik menjadikan mereka harus belajar dan berlatih hal tersebut, terutama dalam pembelajaran IPA (Nuraini, 2021) .

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari dan memahami peristiwa dan fakta yang terjadi di alam semesta dengan cara sistematis. Mempelajari IPA tidak hanya tentang penguasaan konsep, fakta atau prinsip saja, akan tetapi juga tentang penemuan dan proses perkembangan (Alfarisi et al., 2022). Jika dalam pengajaran IPA guru menekankan pada proses yakni peserta didik mengolah sendiri pengetahuannya, maka akan memberikan dampak terhadap peningkatan hasil dan prestasi peserta didik (Imran, 2016). Sejalan dengan hal tersebut, Kelana & Wardani (2021) juga mengatakan bahwa

pembelajaran IPA bukan sekedar perolehan suatu pengetahuan saja, namun juga merupakan suatu proses penemuan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Pembelajaran IPA bertujuan membimbing dan membentuk peserta didik agar dapat berpikir kritis, analitis, sistematis dan kreatif, serta membantu memahami segala konsep yang membutuhkan pemahaman lebih dalam termasuk istilah-istilah asing yang sering ditemui dalam materi IPA (Rahmawati et al., 2021).

Peserta didik saat ini dituntut agar dapat menganalisis peristiwa-peristiwa alam seperti kerusakan lingkungan, pemanasan global dan lain sebagainya. Namun pada kenyataannya, hal yang diinginkan terhadap pembelajaran IPA belum terpenuhi. Hal ini disebabkan karena guru masih cenderung menjadi pusat pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Peserta didik hanya dituntut untuk menerima semua materi yang diberikan oleh guru, tanpa harus memahami dan mendalami, apalagi menemukan dan menyelidiki konsep serta materi tersebut (Amal & Kune, 2018). Menurut Solihatini et al. (2021) guru saat ini masih sangat kurang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut biasanya dipengaruhi oleh faktor sekolah yang belum menyediakan atau guru masih kurang memahami tentang penggunaan teknologi tersebut. Padahal, bisa dikatakan bahwa di era sekarang teknologi semakin banyak digunakan. Pada pembelajaran IPA terdapat banyak materi yang dapat dicontohkan secara detail oleh teknologi, agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Untuk membantu hal tersebut, diperlukan media yang bisa menjelaskan serta memberikan contoh detail tersebut secara bersamaan yakni salah satunya adalah teknologi multimedia.

Di abad ke-21 ini, teknologi seharusnya sering digunakan di sekolah terutama

dalam pembelajaran, apalagi jika dilihat dari keseharian peserta didik yang semakin banyak menggunakannya untuk menonton atau bermain game. Dengan teknologi, guru dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam menyampaikan materi untuk memantapkan pemahaman siswa (Syofyan et al., 2021). Peserta didik akan lebih memahami pembelajaran jika materi yang disampaikan lebih menarik dan dilengkapi dengan informasi yang menarik sebagai media pembelajaran, salah satunya media animasi.

Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik dan tidak membosankan dengan menggunakan media animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPA, sehingga peserta didik dapat mengendalikan kemampuan berpikirnya terutama kemampuan memecahkan masalahnya (Monika, 2020). Keterampilan berpikir tingkat tinggi jika dikaitkan dengan materi IPA di kelas V dapat dilihat dari uraian kompetensi dasar pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) dengan topik umum tentang siklus air dan dampaknya terhadap makhluk hidup. Siklus air merupakan salah satu topik umum IPA yang dapat dijabarkan menggunakan model PBL berbantuan video animasi. Salah satu aplikasi yang dapat membantu guru untuk menghasilkan sebuah video animasi yang menarik yaitu aplikasi *Powtoon*. Menurut Sidqi (2021) *Powtoon* ini merupakan *software online* yang dirancang khusus untuk membuat sebuah video menarik yang berbentuk animasi. Dengan *Powtoon*, pendidik tidak harus menguasai *Powtoon* tersebut melainkan dapat membuatnya dengan berbagai animasi yang disediakan oleh *software* tersebut (Jatiningtias, 2017).

SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar merupakan salah satu sekolah dasar yang menerapkan Kurikulum 2013. Tetapi masih banyak siswa yang masih sangat

kesulitan menyelesaikan soal-soal HOTS yang diberikan oleh gurunya. Hal tersebut terjadi karena siswa masih belum terbiasa menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi sebab kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat memancing siswa untuk menggunakan kemampuan tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar, ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi. Pertama, guru belum kreatif dalam menggunakan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, guru masih menggunakan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Ketiga, latihan soal yang diberikan hanya baru sebatas mengingat dan menjelaskan dan belum menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Keempat, peserta didik masih belum berani untuk mengemukakan pendapatnya. Kelima, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Keenam, peserta didik menganggap materi pelajaran IPA sangat banyak serta gambar-gambar yang ada di buku kurang menarik dan sulit dipahami sehingga peserta didik malas untuk belajar.

Untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik diperlukan model pembelajaran yang dapat memancing peserta didik untuk menggunakan kemampuan tersebut (D. K. Putri & Purwanti, 2023). Dari sekian banyak model pembelajaran yang ada saat ini, menurut peneliti model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL) atau biasa dikenal dengan pembelajaran berbasis masalah. Dalam implementasi model PBL, peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang mendorong peserta didik untuk mencari dan menemukan solusi dari masalah

tersebut. Dengan model PBL ini, peserta didik akan menjadi lebih aktif dan kemampuan berpikir tingkat tingginya dapat meningkat.

Penelitian tentang model PBL berbantuan media dalam proses pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya oleh Pratiwi & Mawardi (2022) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik meningkat menggunakan model PBL berbantuan media audio visual. Berikutnya penelitian oleh Maulana et al. (2022) mengemukakan bahwa penggunaan model PBL dan IBL melalui media video terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Mariam (2018) mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis masalah bahwa model pembelajaran tersebut terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan telah diuraikan di atas, maka peneliti mengangkat judul penelitian, **“Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media Powtoon terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sebelum diterapkan model PBL berbantuan media *Powtoon*?
2. Bagaimana kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa setelah diterapkan model PBL berbantuan media *Powtoon*?

3. Apakah ada pengaruh model PBL berbantuan *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sebelum diterapkan model PBL berbantuan media *Powtoon*.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa setelah diterapkan model PBL berbantuan media *Powtoon*.
3. Untuk mengetahui pengaruh model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang adanya pengaruh model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa khususnya pada mata pelajaran IPA;
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan segenap civitas akademik tentang penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* pada proses pembelajaran;

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk :

- a. Memberikan sumbangan pikiran kepada guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui model PBL berbantuan media *Powtoon* khususnya pada pembelajaran IPA;
- b. Memberikan data dan informasi untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran IPA;
- c. Memberikan sumbangan pemikiran tentang model PBL berbantuan media *Powtoon* terutama pada kegiatan pembelajaran IPA;
- d. Sebagai bahan acuan pada penelitian selanjutnya yang sejenis dengan penelitian ini.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Mertasari & Ganing (2021) model PBL adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah yang ada di dunia nyata untuk kemudian diolah oleh peserta didik dengan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan belajar berpikir kritis. Model PBL juga dijelaskan oleh Pratiwi & Mawardi (2022) bahwa model PBL adalah model pembelajaran yang dirancang seinovatif mungkin agar peserta didik dapat melibatkan dirinya, melatih kemampuan berpikir tingkat tingginya, berkolaborasi untuk memecahkan masalah serta menemukan pengetahuan baru. Penjelasan lain oleh Maulana et al. (2022) bahwa PBL adalah model pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata sebagai konten untuk melatih peserta didik berpikir tingkat tinggi dan belajar memecahkan masalah dengan terampil.

Kurniawati & Dayu (2023) juga menjelaskan bahwa model PBL merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat pengetahuan dan keterampilan yakni menganalisis, mendiskusikan serta mengevaluasi masalah yang ditemukan. Putri & Reinita (2022) mengungkapkan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, keaktifan serta kemampuan memecahkan masalah peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model PBL

merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang nyata dan ada di kehidupan peserta didik guna membantu siswa meningkatkan kemampuan yang dimilikinya baik kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemampuan memecahkan masalah serta kemampuan mendiskusikan masalah untuk mencari solusi dengan temannya.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Saputra (2020) menguraikan bahwa PBL atau pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa tujuan dalam pembelajaran, diantaranya yaitu : 1) Untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan memecahkan masalah yang dihadapi. 2) Untuk membantu peserta didik mengembangkan dan membangun pengetahuannya sendiri. 3) Untuk membantu peserta didik mandiri dalam belajar dan kemampuan bersosialisasinya.

c. Keunggulan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

1) Keunggulan

Menurut Salsabila (2023) model PBL mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran yang lain, diantaranya : a) Model yang bagus untuk memahami isi materi lebih dalam. b) Dapat menantang peserta didik untuk menemukan pengetahuan yang baru. c) dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik. d) Dapat membantu peserta didik untuk membandingkan ilmu pengetahuan yang didapatkan dengan masalah yang dihadapi di kehidupan nyata. e) Dapat memperlihatkan kepada peserta didik bahwa ilmu pengetahuan bukan hanya sekedar pemberian ilmu dari guru atau buku saja.

2) Kekurangan

Adapun kekurangan dari model PBL yaitu : a) Tidak dapat diterapkan disemua

materi Pelajaran, ada waktu dimana guru harus berperan aktif dalam menyampaikan materi. b) Dalam sebuah kelas yang memiliki beragam karakteristik peserta didik akan mengakibatkan kesulitan dalam pembagian tugas.

d. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Saputra (2020) mengemukakan langkah-langkah menggunakan model PBL dalam proses pembelajaran, yakni sebagai berikut : Pertama, pengenalan peserta didik pada masalah. Langkah awal yang dimaksud adalah guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan berlangsung, pemberian motivasi kepada peserta didik untuk selalu aktif dalam pembelajaran, dan lain sebagainya. Kedua, pengorganisasian peserta didik untuk belajar yaitu guru menjelaskan dan mengorganisasikan tugas yang akan dilakukan terkait dengan masalah yang ada.

Ketiga, membimbing peserta didik selama penyelidikan masalah baik individu maupun kelompok yakni guru membimbing peserta didik untuk mencari, menemukan dan mengumpulkan informasi yang sesuai, serta melakukan eksperimen untuk mengetahui penjelasan dan penyelesaian masalahnya. Keempat, pengembangan dan penyajian hasil karya yakni guru membantu peserta didik menyajikan hasil yang telah dibuat seperti laporan, video dan lain sebagainya. Dan kelima, analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah yaitu guru melakukan refleksi terhadap kegiatan eksperimen yang dilakukan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Tartila (2021) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran guna merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa. Media pembelajaran disusun sesuai dengan prinsip bahwa

pengetahuan yang diterima manusia diperoleh melalui pancaindra. Semakin banyak pancaindra yang bekerja ketika proses pembelajaran maka semakin luas pula pengetahuan yang diterima. Oleh karena itu, media pembelajaran digunakan untuk mengarahkan peserta didik menggunakan sebanyak-banyaknya pancaindra agar memudahkan pemahaman yang diberikan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pendapat lain oleh Arsyad (2020) tentang media pembelajaran, mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau sarana fisik yang meliputi bahan-bahan yang ada di lingkungan peserta didik sehingga mereka dapat terangsang untuk belajar. Sedangkan menurut Rahmah et al. (2023) media pembelajaran adalah alat yang digunakan guna membantu guru menyampaikan materi yang dipelajari kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang baik. Media pembelajaran juga akan membantu pendidik untuk membawa pelajaran tentang dunia luar ke dalam kelas sehingga pemikiran-pemikiran peserta didik tentang teori-teori serta pemikiran asing dapat dipahami dengan konkrit dan lugas (Nuraeni et al., 2023).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan benda-benda yang ada di lingkungan peserta didik, yang digunakan sebagai perantara untuk mempermudah penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat menyamakan teori yang ada di dalam kepalanya dengan teori yang disampaikan oleh guru.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Kumalasari (2023: 20-21) menjelaskan kegunaan atau manfaat media

pembelajaran, diantaranya : 1) Membantu guru dalam menjelaskan pesan atau materi yang diajarkan agar tidak terlalu verbalitas. 2) Mengatasi masalah tentang ruang, waktu dan daya indra peserta didik dengan menampilkan objek pembelajaran dalam bentuk yang berbeda. 3) Mengatasi masalah tentang kurangnya respon peserta didik dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan mendapat rangsangan dari peserta didik.

Audie (2019) juga mengemukakan manfaat dari media, yaitu : 1) Materi yang disampaikan dapat diseragamkan. 2) Pembelajaran menjadi lebih detail dan menarik bagi peserta didik. 3) Proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan hidup. 4) Media membantu guru mengefisienkan waktu dan tenaganya. 5) Meningkatkan hasil belajar siswa. 6) Penggunaan media dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. 7) Menumbuhkan rasa dan sikap ingin tahu siswa dalam belajar. 8) Membantu guru menyampaikan pesannya secara positif.

Selain itu, Arsyad (2020) juga mengemukakan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Dapat memperjelas penyajian informasi atau materi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. 2) Dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif berinteraksi dengan lingkungannya. 3) Dapat mengatasi keterbatasan Indera, ruang dan waktu. 4) Dapat memberikan pengalaman yang pada setiap peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Handayani & Subakti (2021) media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya : Pertama, media visual yaitu media yang hanya

mengandalkan penglihatan mata ketika digunakan, seperti benda realita, power point dan benda lain yang sejenis. Kedua, media audio yaitu media yang hanya mengandalkan pendengaran ketika digunakan, seperti radio, kaset dan benda lain yang sejenis.

Ketiga, media audio-visual yaitu media yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran sekaligus ketika digunakan, seperti film, video dan sebagainya. Keempat, media multimedia yaitu media pembelajaran yang dalam penggunaannya terdiri dari beberapa media yang disatukan, seperti *power point* dan tv.

Pendapat lain oleh Arsyad (2020) media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, diantaranya : Media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer.

3. Media *Powtoon*

a. Pengertian *Powtoon*

Menurut Hardiyanti et al. (2023) *Powtoon* merupakan aplikasi web yang dapat digunakan dalam proses pembuatan video animasi guna membantu guru menyajikan materi presentasi saat kegiatan pembelajaran. Salsabila (2023) juga mengemukakan bahwa media *Powtoon* adalah sebuah alat bantu berupa *software* video animasi dalam pembelajaran yang disajikan oleh guru kepada peserta didik berupa animasi gambar gerak dan bersuara. Aplikasi *Powtoon* ini dapat membantu guru membuat sebuah video animasi dengan menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik (Wulandari et al., 2020).

Kemudian Marta et al. (2023) menyatakan bahwa media *Powtoon* merupakan

program aplikasi *web online* yang berfungsi dalam pembuatan video animasi dan membantu guru mempresentasikan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, Irmayanti (2022) juga menjelaskan bahwa *Powtoon* merupakan sebuah *softwear* berbasis web yang membantu untuk membuat sebuah video animasi yang menarik diantaranya animasi tulisan, animasi kartun, efek-efek transisi yang lebih hidup dan penggunaan *timeline* yang mudah.

Berdasarkan uraian tentang media *Powtoon*, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi pembuat video animasi berbasis web yang jika digunakan akan membantu dan mempermudah guru dalam menyajikan materi-materi yang sulit dipahami oleh peserta didik, dalam pembuatannya menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia berupa tulisan, kartun, suara, serta efek-efek transisi yang mudah diaplikasikan.

b. Keunggulan dan kekurangan Media *Powtoon*

1) Keunggulan

Semua media pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kekurangan. Adapun keunggulan dari media *Powtoon* adalah : a) Interaktif dan memberikan umpan balik. b) Peserta didik bebas menentukan topik belajarnya. c) Mudah dikontrol dan sistematis dalam pembelajaran. d) Dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. e) Durasi video yang disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak menurunkan minat pengguna. f) Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami peserta didik. g) Aplikasi yang digunakan menarik sehingga hasil video animasi yang dihasilkan juga menarik

2) Kekurangan

Selain keunggulan, media *Powtoon* juga memiliki kekurangan yaitu sedikit

rumit saat digunakan dan menggunakan banyak alat dalam penyajian video animasi *Powtoon* seperti laptop untuk membuat, proyektor untuk menampilkan dan speaker untuk menghasilkan suara yang maksimal.

4. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Menurut Alfiani (2021) *higher order thinking skill*/kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) adalah suatu potensi atau kemampuan yang menggunakan pikiran dengan tingkat lebih tinggi untuk memudahkan siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan. Nuraini (2021) juga mengemukakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi bukan hanya sekedar menghafal atau menyampaikan sesuatu persis seperti yang disampaikan tetapi menggunakan pikiran secara luas agar dapat menemukan tantangan baru. Pendapat lain oleh Nurochman (2022) kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan keterampilan berpikir yang mendorong seseorang untuk tidak hanya menghafal informasi yang didapatkan tetapi memahami secara kritis dan kreatif informasi tersebut.

Sari et al. (2021) juga menjelaskan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan berpikir yang dimiliki seseorang yang melibatkan kemampuan pemahaman dan berpikir secara kritis. Menurut Darini et al. (2023) kemampuan berpikir tingkat tinggi mencakup beberapa keterampilan berpikir yaitu kritis, logis, reflektif, metakognitif dan kreatif.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan berpikir yang dimiliki seseorang tidak hanya sekedar menghafal informasi yang diperoleh tetapi berpikir secara luas, kritis dan

kreatif untuk menemukan hal-hal yang baru dan dapat dengan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Manfaat Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mulai diperkenalkan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah mempunyai manfaat bagi peserta didik itu sendiri. Zakiah & Lestari (2019) menyebutkan manfaat kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan prestasi. Banyak penelitian yang mengukur hasil belajar peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang hasilnya cukup baik. Maka dari itu, dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi maka hasil belajar serta prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
- 2) Meningkatkan motivasi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi dikatakan dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi maka rasa ingin tahu dan senang peserta didik bertambah sehingga motivasinya untuk belajar juga meningkat.
- 3) Meningkatkan sikap positif (afektif). Pembelajaran akan dikatakan berhasil jika dapat menghasilkan sikap positif peserta didik (afektif). Dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, peserta didik dapat meningkatkan sikap positifnya karena merasa senang dengan hal yang dilakukannya selama pembelajaran berlangsung.

c. Indikator Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Dalam *A Revision of Bloom's Taxonomy* oleh Krathwohl (Setiyaningsih, 2021) kemampuan berpikir tingkat tinggi memiliki indikator dan subindikator, yakni :

1) C4 (Menganalisis)

Subindikator : membedakan, mengorganisasikan dan menghubungkan.

2) C5 (Mengevaluasi)

Subindikator : mengecek dan mengkritisi

3) C6 (Mencipta)

Subindikator : merumuskan, merencanakan dan memproduksi.

Sedangkan indikator pencapaian kompetensi pada pembelajaran kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah :

- 1) Guru mampu menjelaskan konsep HOTS,
- 2) Guru mampu merancang pembelajaran HOTS,
- 3) Guru mampu menganalisis kompetensi dasar

5. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Pembelajaran IPA di SD

Hakikat pembelajaran IPA merupakan kumpulan ilmu-ilmu yang di dalamnya terdapat fakta, konsep atau prinsip dalam proses kegiatan penemuan (Rahim, 2020). Pembelajaran IPA di SD selalu menekankan pada pengembangan kompetensi siswa agar dapat memahami dan mencari tahu segala hal di alam sekitarnya secara ilmiah.

Menurut Huwaida et al. (2023) ilmu pengetahuan alam adalah mata pelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. IPA atau banyak dikenal dengan sebutan sains ini selalu berkaitan dengan berbagai kejadian-kejadian yang sering terjadi di lingkungan sekitar. Dengan memahami sains, seseorang akan dengan mudah memahami segala hal tentang bagaimana dan mengapa sesuatu yang disekitarnya terjadi. Oleh sebab itu, IPA tidak hanya akan mengembangkan

kemampuan berpikir sederhana seseorang, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seseorang. Dengan kemampuan-kemampuan ini, siswa akan berpikir secara luas dan akan selalu bisa mengatasi setiap masalah yang dihadapinya.

b. Tujuan IPA di SD

Umumnya, Ilmu Pengetahuan Alam bertujuan untuk mendidik dan memberikan bekal kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam memperoleh dan mengaplikasikan konsep-konsep IPA, serta membekali siswa pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Hal tersebut diperkuat dengan penjelasan oleh Triapamungkas (2022) tentang tujuan Ilmu Pengetahuan Alam yaitu :

- 1) Meyakini keberadaan, kebesaran, keindahan dan keteraturan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Meningkatkan pengetahuan tentang konsep-konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaran siswa tentang adanya hubungan antara IPA, teknologi dan masyarakat.
- 4) Meningkatkan keterampilan menyelidiki alam, memecahkan masalah di lingkungan dan membuat keputusan.
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam menghargai alam dan meyakininya sebagai ciptaan Tuhan yang telah diatur dengan sebaik-baiknya.
- 6) Menumbuhkan kesadaran untuk selalu berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan alam sekitar.

7) Memberikan bekal pengetahuan tentang konsep IPA untuk menjadi dasar melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Selain itu, Anisa et al. (2021) juga mengatakan bahwa IPA memiliki manfaat, beberapa diantaranya yaitu dengan konsep siswa akan mencari arti yang baru ketika mendapatkan informasi baru, siswa akan terbantu dalam proses mengingat serta siswa akan menyederhanakan dan meringkas informasi.

c. Ruang Lingkup IPA

Eviani et al. (2019) menyatakan bahwa ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi empat aspek, diantaranya : 1) Makhluk hidup & proses kehidupan. Makhluk hidup yaitu manusia, hewan dan tumbuhan yang berinteraksi dengan alam dan kesehatan. 2) Benda atau materi. Benda-benda yang memiliki sifat dan kegunaanya masing-masing, meliputi benda padat, cair dan gas. 3) Energi & perubahannya. Energi yaitu panas, bunyi, listrik, cahaya, gaya dan pesawat sederhana. 4) Bumi & alam semesta. Ruang lingkup ini meliputi bumi, tanah, tata surya dan benda langit lainnya.

d. Analisis Materi IPA Kelas V

Keterampilan berpikir tingkat tinggi jika dikaitkan dengan materi IPA di kelas V dapat dilihat dari uraian kompetensi materi pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) dan tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita). Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan beberapa Langkah dalam menganalisis, yakni : Pertama, menghubungkan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran. Kedua, merumuskan indicator sesuai dengan *Taksonomi Bloom* (C4-C6). Dan ketiga, menganalisis materi sesuai dengan indicator dan kesesuaian kegiatan pembelajaran dalam buku guru dan buku siswa.

Tabel 2. 1 Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita

Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan			
Pemb.	KD	Indikator	Materi
1	3.8	Menganalisis manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan	Manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan
	4.8	1. Membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan dengan benar 2. Menyimpulkan hasil peta pikiran tentang manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan dengan tepat	
2	3.8	Menguraikan proses terjadinya siklus air	Proses terjadinya siklus air
	4.8	Membuat bagan sederhana tentang siklus air dengan benar	
5	3.8	Menguraikan pengaruh siklus air terhadap makhluk hidup	Pengaruh siklus air terhadap makhluk hidup
	4.8	Membuat gambar siklus air pada air sungai dengan benar	
Subtema 2 : Perubahan Lingkungan			
1	3.8	1. Menelaah factor-faktor yang mempengaruhi siklus air 2. Menjelajah proses terjadinya air tanah dan air permukaan	1. Faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air 2. Proses terjadinya air tanah dan air permukaan
	4.8	Menyimpulkan hasil percobaan tentang terjadinya air tanah dan air permukaan dengan tepat	
2	3.8	1. Menguraikan tentang ketersediaan air bersih 2. Menganalisis siklus air dan dampaknya bagi kehidupan	Siklus air dan dampaknya bagi kehidupan
	4.8	Menyimpulkan hasil diskusi tentang ketersediaan air bersih dengan tepat	
5	3.8	Menguraikan hasil analisis dampak siklus air terhadap kehidupan	Dampak siklus air bagi kehidupan
	4.8	Menyimpulkan hasil pengamatan tentang dampak siklus air terhadap kehidupan dengan tepat	
Subtema 3 : Usaha Pelestarian Lingkungan			
1	3.8	Menguraikan factor-faktor yang mempengaruhi kualitas air	Factor yang mempengaruhi

	4.8	Menyajikan hasil diskusi tentang factor-factor yang mempengaruhi kualitas air dengan tepat	kualitas air
2	3.8	Menganalisis pengaruh kualitas air bagi kehidupan manusia	Pengaruh kualitas air bagi kehidupan manusia
	4.8	Menyimpulkan hasil diskusi tentang pengaruh kualitas air terhadap kehidupan manusia dengan tepat	
5	3.8	Memerinci cara memelihara keterbatasan air bersih	Cara memelihara keterbatasan air bersih
	4.8	Memproduksi buklet tentang cara-cara memelihara ketersediaan air bersih dengan benar	

B. Kerangka Pikir

Untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik diperlukan model pembelajaran yang dapat memancing peserta didik untuk menggunakan kemampuan tersebut (D. K. Putri & Purwanti, 2023). Dari sekian banyak model pembelajaran yang ada saat ini, menurut peneliti model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model PBL atau biasa dikenal dengan pembelajaran berbasis masalah. Dalam implementasi model PBL, peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang mendorong peserta didik untuk mencari dan menemukan solusi dari masalah tersebut. Dengan model PBL ini, peserta didik akan menjadi lebih aktif dan kemampuan berpikir tingkat tingginya dapat meningkat.

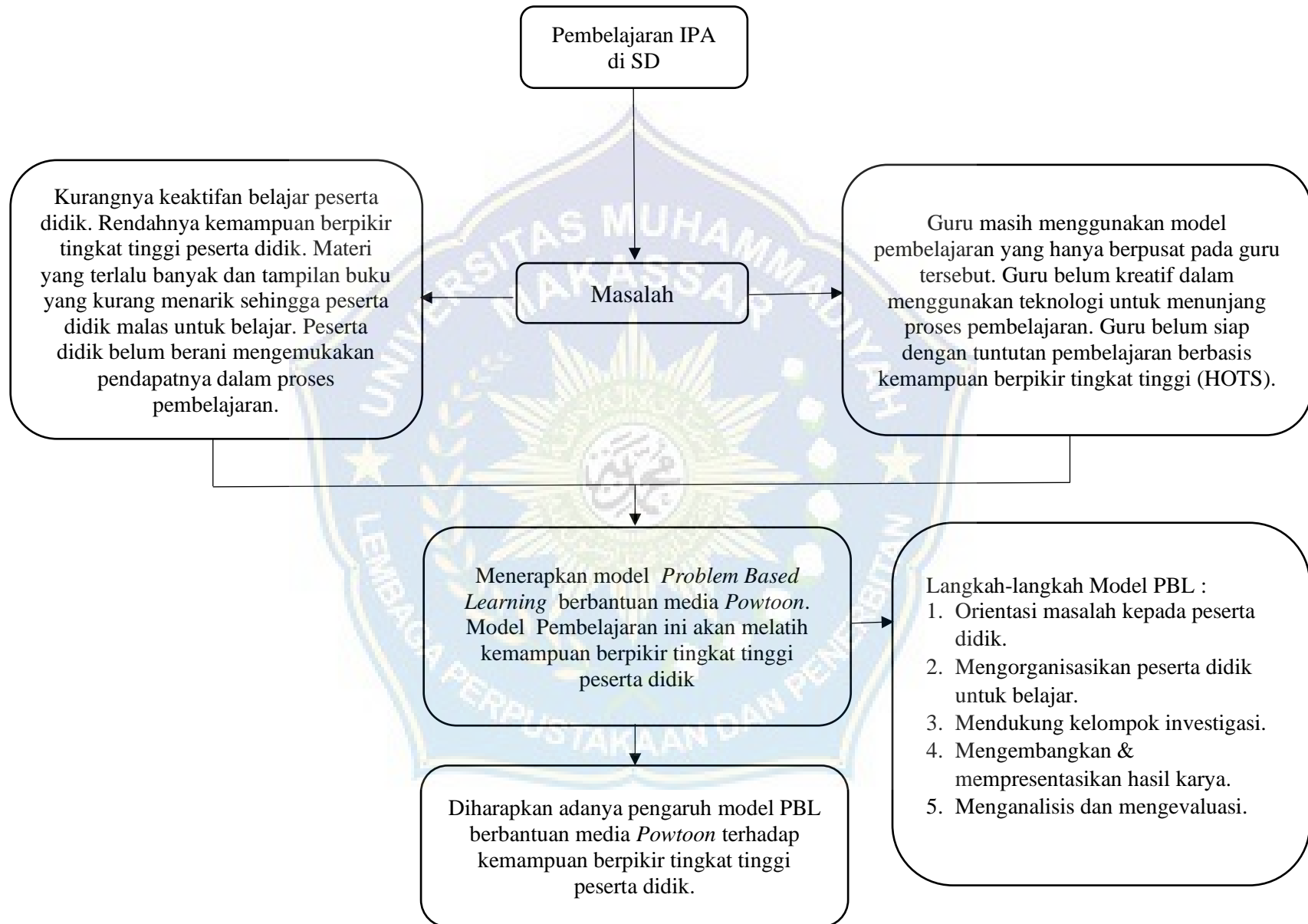
Kelana & Wardani (2021) mengatakan bahwa pembelajaran IPA bukan sekedar perolehan suatu pengetahuan saja, namun juga merupakan suatu proses penemuan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Pada pembelajaran IPA terdapat banyak materi yang bisa dicontohkan secara detail oleh teknologi, agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Untuk membantu hal tersebut, diperlukan media yang bisa menjelaskan serta memberikan contoh detail

tersebut secara bersamaan yakni salah satunya adalah teknologi multimedia.

Dengan teknologi, guru dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam menyampaikan materi untuk memantapkan pemahaman siswa (Syofyan et al., 2021). Peserta didik akan lebih memahami pembelajaran jika materi yang disampaikan lebih menarik dan dilengkapi dengan informasi yang menarik sebagai media pembelajaran, salah satunya media animasi.

Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik dan tidak membosankan dengan menggunakan media animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPA, sehingga peserta didik dapat mengendalikan kemampuan berpikirnya terutama kemampuan memecahkan masalahnya (Monika, 2020). Salah satu aplikasi yang dapat membantu guru untuk menghasilkan sebuah video animasi yang menarik yaitu aplikasi *Powtoon*.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir untuk penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V, dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Berikut adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Indira Pratiwi & Mawardi (2022) berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Mangunsari yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa”. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pada setiap siklus yang dilakukan terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yakni dari rata-rata 8,7% (cukup kritis), 43,5% (kritis) dan 48,8% (sangat kritis). Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model PBL berbantuan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV di SD Mangunsari.
- 2) Rizky Nurmaharani, Yuyu Yuhana & Reksa Arya Pribadi (2023) berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Rawu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan *Powtoon* untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media video animasi *Powtoon* dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* peserta didik. Sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media *Powtoon* rata-rata hasil *pretest* yang didapatkan peserta didik hanya sebesar 54,3. Sedangkan setelah menggunakan media *Powtoon*, rata-rata hasil *posttest* yang diperoleh peserta didik sebesar 92,3. Berdasarkan hasil inilah, peneliti melihat bahwa terdapat sebuah peningkatan kemampuan HOTS peserta didik setelah

menggunakan media animasi *Powtoon*.

- 3) Fahni Rahmawati & Zaka Hadikusuma Ramadan (2021) berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 66 Pekanbaru yang berjudul “*Improving High-Level Thinking Skill in Students Through Powtoon Based Animation Vidio Media*”. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan setelah menggunakan vidio animasi berbasis *Powtoon*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil *pretest* yakni sebesar 19,57 dan hasil *posttest* sebesar 80,00. Artinya bahwa media animasi *Powtoon* ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di SDN 66 Pekanbaru.
- 4) Indri Widayanti & Juhji (2022) berdasarkan penelitian yang mereka lakukan di SD Islam An-Nur yang berjudul “*Developing STEM-Based Powtoon Animation Videos to Enhance Critical Thinking Skills in Elementary School Students*”. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan bahwa ketika materi suhu dan kalor disajikan menggunakan vidio animasi berbasis *Powtoon*, peserta didik mengalami peningkatan dalam keterampilan berpikir kritisnya. Peneliti juga menyimpulkan bahwa vidio animasi berbasis *Powtoon* ini memiliki potensi dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini disimpulkan dari data hasil uji validitas ahli materi pelajaran dengan rata-rata 92,50% dan uji validitas dari ahli media dengan rata-rata 89,50%.
- 5) Anbar Fauziyyah & Prima Mutia Sari (2022) berdasarkan penelitian yang mereka lakukan di kelas 3 SD Kramat Jati dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Materi Cuaca. Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powtoon*

layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA SD. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian respon pendidik dan peserta didik yang masing-masing mendapat rata-rata 80% dan 99,4%.

- 6) Muhammad Ferdian Syaifullah, dkk. (2023) berdasarkan penelitiannya yang dilakukan di kelas V SD Kemejing yang berjudul "*Development of Critical Thinking Skills Based Animation Media on the Benefits of Energy for Class V Kemejing Elementary School*". Hasil dari uji coba terbatas mendapat rata-rata 88,5% dan hasil uji coba luas dengan rata-rata 93,1%. Dari hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa video animasi sangat layak dan sangat praktis digunakan pada proses pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun akan dilakukan test diawal sehingga mudah untuk membandingkan rata-rata kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sebelum dan sesudah penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon*. Penelitian ini dilakukan dengan mengimplementasikan model PBL berbantuan media *Powtoon* untuk mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi dilakukannya penelitian ini adalah di SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar. Dasar pertimbangan peneliti memilih lokasi tersebut adalah ingin mengetahui pengaruh penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa di SD tersebut.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Austina (2018) bahwa populasi adalah semua objek yang akan diteliti, dapat berupa manusia, benda, peristiwa, nilai ataupun hal yang terjadi. Berdasarkan pendapat di atas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V di SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar berjumlah 17 siswa. 17 siswa tersebut terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No.	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
1.	10	7	17

Sumber : UPTD SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel juga dapat diartikan sebagai kelompok yang merupakan bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan dijadikan sebagai objek penelitian (Lestary, 2021).

Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu semua populasi di kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar yang berjumlah 17 orang siswa. Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *sampling* jenuh. Teknik penentuan sampel ini sejalan dengan pendapat Sugiyono yang mengatakan bahwa *sampling* jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian (Vinayasari, 2021).

D. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah perencanaan yang dilakukan berdasarkan aktifitas, waktu, pertanyaan penelitian dan petunjuk untuk memilih informasi dan kerangka kerja untuk menemukan hubungan antara variabel dalam penelitian.

Adapun desain penelitian dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*.

Tabel 3. 2 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Sumber : Sugiyono dalam Vinayasari (2021: 26)

Keterangan:

O_1 : Tes awal yang diberikan sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon*.

O_2 : Tes akhir yang diberikan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon*.

X : Perlakuan

Untuk mengetahui pengaruh model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, maka diberi tes awal (*pretest*) kemudian diberikan tes setelah digunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* (*posttest*).

E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini diamati dua macam variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel menurut Sugiyono adalah suatu objek atau gejala yang memiliki variabel tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan menarik kesimpulan dari variabel tersebut (Lestary, 2021). Variabel bebas (X) berupa penggunaan model PBL dan media *Powtoon*, serta variabel terikat (Y) yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

F. Defenisi Operasional Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) berupa penggunaan model PBL dan media *Powtoon*, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Secara operasional, variabel tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut :

- 1) Model PBL berbantuan media *Powtoon* (variabel X) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam pengaplikasiannya. Namun,

dalam penyajian masalah kepada siswa diperlukan sebuah media agar siswa dapat dengan mudah memahaminya. Media yang digunakan adalah media *Powtoon*. Media *Powtoon* adalah suatu media pembelajaran yang menggunakan video animasi tentang materi yang dipelajari untuk memudahkan guru memberikan informasi yang detail dan menarik.

- 2) Kemampuan berpikir tingkat tinggi (variabel Y) adalah kemampuan berpikir yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA. Kemampuan ini dihasilkan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal uraian baik *pretest* maupun *posttest*.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahap-tahap kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Adapun prosedur yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini yaitu :

1. Tahap Persiapan

- a) Melakukan penelitian pendahuluan di SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar khususnya di kelas V, seperti observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan data-data kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah siswa dan kondisi saat proses pembelajaran, serta cara mengajar guru di kelas V.
- b) Menyusun RPP IPA untuk kelas V dengan menerapkan model PBL.
- c) Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa soal uraian berbasis HOTS.
- d) Menyiapkan media pembelajaran *Powtoon*.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas V.

- b) Melakukan pembelajaran di kelas dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon*
- c) Memberikan *posttest* kepada siswa setelah memberikan perlakuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* di kelas.

3. Tahap Penyelesaian

- a) Mengumpulkan data-data penelitian
- b) Mengolah data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V. Sehingga dapat mengetahui pengaruh penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.
- c) Menyusun laporan hasil penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya agar data yang diperoleh lebih lengkap, sistematis dan tepat sehingga mudah untuk diolah. Secara fungsional, kegunaan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah berada pada langkah pengumpulan informasi di lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Tes

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan peneliti sebelum memberikan perlakuan berupa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon*. Sedangkan *posttest* dilakukan setelah

memberikan perlakuan berupa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui data nama-nama siswa yang menjadi sampel dalam penelitian.

I. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data terkait aktifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sebelum dan ketika menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara yang dilakukan dalam penelitian untuk memperkuat data yang diperoleh dari lembar observasi.

3. Tes

Tes merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sebelum dan sesudah menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon*.

J. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* maka data akan analisis menggunakan teknik analisis statistik dan analisis inferensial.

1. Teknik analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah teknik analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang telah diberikan perlakuan yaitu penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon*. Data kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa tersebut akan dibandingkan dengan data sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon*. Teknik analisis deskriptif yang dilakukan mulai dari jumlah sampel, mencari nilai rata-rata (*mean*), presentase dan frekuensi.

2. Analisis Inferensial

a) Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan adalah *Shapiro Wilk* yakni uji normalitas jika sampel yang diteliti berjumlah kecil. Uji ini dilakukan menggunakan program SPSS versi 2.9. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari $> 0,05$.

b) Uji Hipotesis

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan melakukan uji-t. Uji-t yang dilakukan adalah uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan menggunakan program pada komputer yakni program SPSS versi 2.9. Untuk mengambil keputusan setelah perhitungan uji-t, maka dapat menggunakan kaidah pengujian berikut :

Adapun kaidah pengujian signifikan :

- Jika nilai taraf signifikansi $<$ nilai sign 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.
- Jika taraf signifikansi $>$ nilai sign 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a) Deskripsi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa (*pretest*) pada Setiap Butir Soal

Soal uraian yang diberikan kepada siswa memiliki tujuan agar dapat mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dicapai siswa. Soal yang diberikan berjumlah 8 butir soal dengan bahasan tentang siklus air dan pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari. Pada masing-masing butir soal yang diberikan berisi salah satu dari tiga kemampuan berpikir tingkat tinggi yakni kemampuan menganalisis, kemampuan mengevaluasi atau kemampuan mencipta. Adapun pembagian tahap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Pembagian Tahap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa

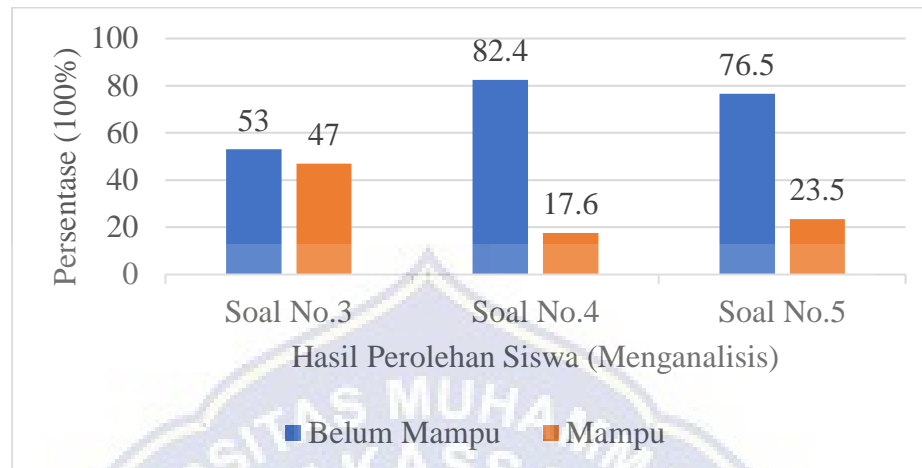
Kemampuan	Nomor Soal
C4/Menganalisis	3
	4
	5
C5/Mengevaluasi	1
	6
	7
C6/Mencipta	2
	8

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan menganalisis terdapat pada soal nomor 3, 4 dan 5, kemampuan mengevaluasi terdapat pada soal nomor 1, 6 dan 7, serta kemampuan mencipta terdapat pada nomor 2 dan 8. Adapun keterangan perolehan skor hasil *pretest* siswa pada

setiap tahap kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah sebagai berikut:

1) Tahap Menganalisis

Grafik 4 1 Persentase Kemampuan Menganalisis Siswa pada Pretest

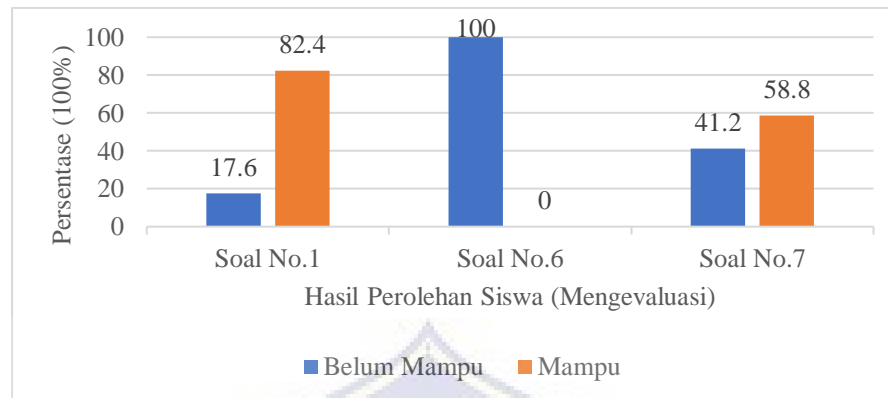


Adapun deskripsi dari grafik diatas (kemampuan menganalisis) terdapat pada butir soal nomor 3, 4 dan 5 adalah sebagai berikut :

- Soal nomor 3 : pada butir soal nomor 3, terdapat 10 orang siswa atau 53% belum mampu menganalisis tentang membedakan perilaku Wati dan Ahmad pada soal yang diberikan.
- Soal nomor 4 : pada butir soal nomor 4, terdapat 14 orang siswa atau 82,4% belum mampu menganalisis tentang poses yang ada pada gambar siklus air pada soal yang diberikan.
- Soal nomor 5 : pada butir soal nomor 5, terdapat 13 orang siswa atau 76,5% belum mampu menganalisis tentang membedakan factor kegiatan manusia yang menyebabkan kekeringan pada soal yang diberikan.

2) Tahap Mengevaluasi

Grafik 4 2 Persentase Kemampuan Mengevaluasi Siswa pada Pretest

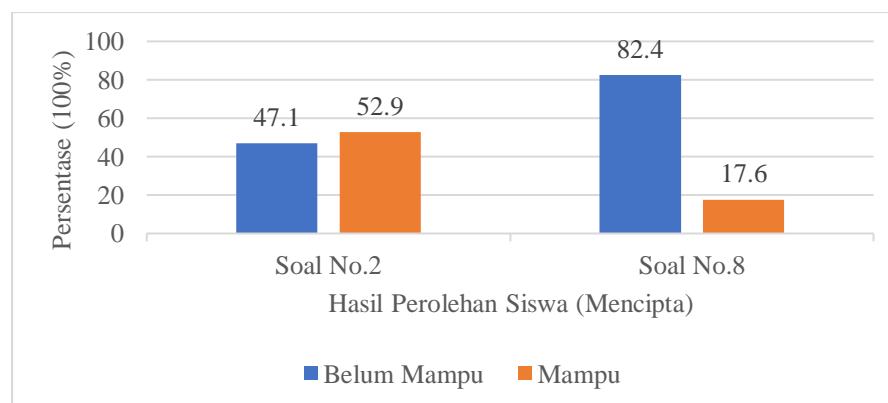


Adapun deskripsi dari grafik diatas (kemampuan mengevaluasi) terdapat pada butir soal nomor 1, 6 dan 7 adalah sebagai berikut :

- Soal nomor 1: pada butir soal nomor 1, terdapat 3 orang siswa atau 17,6% belum mampu dalam mengecek soal tentang langkah yang dilakukan warga Waborobo pada teks.
- Soal nomor 6 : pada butir soal nomor 6, semua siswa atau belum mampu dalam mengecek soal tentang pengertian air permukaan.
- Soal nomor 7 : pada butir soal nomor 7, terdapat 7 orang siswa atau 41,2% belum mampu mengevaluasi soal gambar tentang kekeringan.

3) Tahap Mencipta

Grafik 4 3 Persentase Kemampuan Mencipta Siswa pada Pretest



Adapun deskripsi dari grafik diatas (kemampuan mencipta) terdapat pada butir soal nomor 2 dan 8 adalah sebagai berikut :

- Soal nomor 2: pada butir soal nomor 2, terdapat 8 orang siswa atau 53% belum mampu dalam merencanakan cara menghemat air.
- Soal nomor 8: pada soal nomor 8, terdapat 14 orang siswa atau 82,4% belum mampu dalam merencanakan langkah yang dilakukan saat menghadapi bencana kekeringan.

b) Deskripsi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa (*Posttest*) pada Setiap Butir Soal

Adapun pembagiaan tahap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa adalah sebagai berikut :

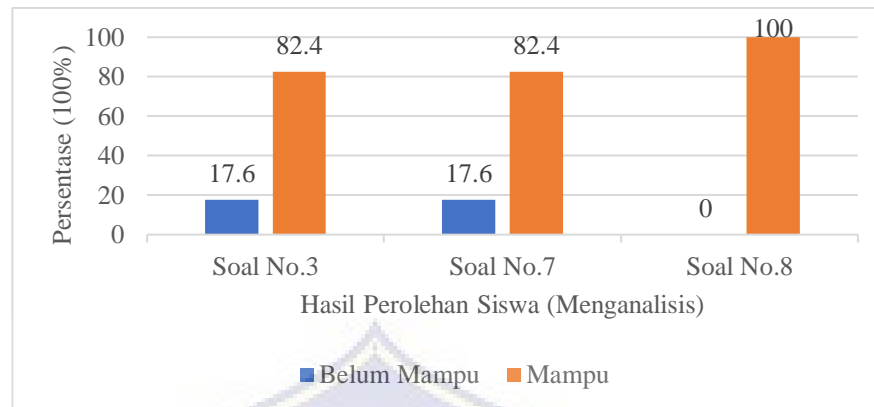
Tabel 4. 2 Pembagian Tahap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Kemampuan	Nomor Soal
C4/Menganalisis	3
	7
	8
C5/Mengevaluasi	1
	4
	6
C6/Mencipta	2
	5

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan menganalisis terdapat pada soal nomor 3, 7 dan 8, kemampuan mengevaluasi terdapat pada soal nomor 1, 4 dan 6, serta kemampuan mencipta terdapat pada nomor 2 dan 5. Adapun keterangan perolehan skor hasil *posttest* siswa pada setiap tahap kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah sebagai berikut:

1) Tahap Menganalisis

Grafik 4 4 Persentase Kemampuan Menganalisis Siswa pada Posttest

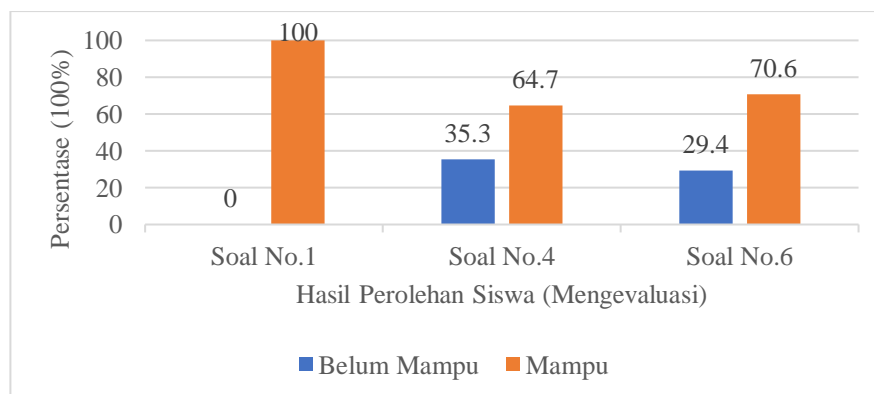


Adapun deskripsi dari grafik diatas (kemampuan menganalisis) terdapat pada butir soal nomor 3, 7 dan 8 adalah sebagai berikut :

- Soal nomor 3 : pada butir soal nomor 3 terdapat 14 orang siswa atau 82,4% belum mampu dalam menganalisis soal tentang factor kegiatan manusia yang menyebabkan kekeringan
- Soal nomor 7 : pada butir soal nomor 7, semua siswa usah mampu menganalisis soal tentang membedakan perilaku Wati dan Ahmad.
- Soal nomor 8: pada soal nomor 8, semua siswa mampu dalam menganalisis gambar tentang proses siklus air yang diberikan.

2) Tahap Mengevaluasi

Grafik 4 5 Persentase Kemampuan Mengevaluasi Siswa pada Posttest



Adapun deskripsi dari grafik diatas (kemampuan mengevaluasi) terdapat pada butir soal nomor 1, 4 dan 6 adalah sebagai berikut :

- Soal nomor 1: pada butir soal nomor 1, semua siswa mampu dalam mengevaluasi soal tentang langkah yang dilakukan warga Waborobo pada teks yang diberikan.
- Soal nomor 4 : pada butir soal nomor 4 terdapat 11 orang siswa atau 64,7% mampu dalam mengevaluasi gambar tentang kekeringan yang diberikan dan dapat menjawabnya secara rinci.
- Soal nomor 6 : pada butir soal nomor 6 terdapat 12 oarang siswa atau 70,6% mampu dalam mengevaluasi soal tentang proses air permukaan yang diberikan.

4) Tahap Mencipta

Grafik 4 6 Persentase Kemampuan Mencipta Siswa pada Posttest



Adapun deskripsi dari grafik diatas (kemampuan mencipta) terdapat pada butir soal nomor 2 dan 5 adalah sebagai berikut :

- Soal nomor 2: pada butir soal nomor 2 tersisa 1 orang siswa atau 5,9% yang belum mampu dalam merencanakan cara menghemat air pada soal

yang diberikan.

- Soal nomor 5 : pada butir soal nomor 5 semua siswa sudah mampu dalam merencanakan langkah yang dilakukan saat terjadi kekeringan pada soal yang diberikan.

c) Deskripsi Hasil Data *Pretest* (sebelum) dan *Posttest* (sesudah) menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* pada siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar diperoleh data-data yang dikumpulkan menggunakan instrumen tes tertulis yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan data kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V dalam pembelajaran IPA.

Berikut ini dikemukakan data hasil deskriptif pencapaian *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

Tabel 4. 3 Hasil Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest*

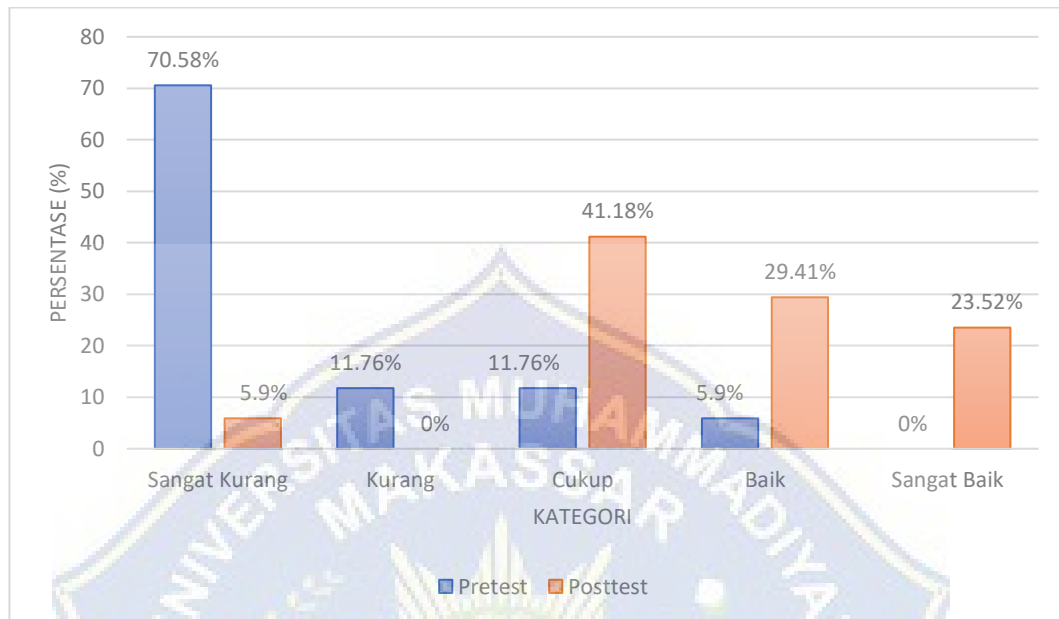
Kategori	Pretest	Posttest
Skor tertinggi	81	100
Skor terendah	30	54
Skor rata-rata	52,47	82,59
Standar deviasi	15,207	11,44

(Sumber data: hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar)

Berdasarkan tabel data hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang telah diketahui, skor tertinggi yang diperoleh siswa pada *pretest* yaitu 81 dan skor terendah adalah 30. Sehingga skor rata-rata 52,47 dengan standar deviasi 15,207. Berikutnya data hasil *posttest* diketahui skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah adalah 54, sehingga skor rata-rata diperoleh 82,59 dengan standar deviasi sebesar 11,44.

Adapun perhitungan pencapaian keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa adalah sebagai berikut:

Grafik 4. 7 Nilai Hasil Pretest dan Posttest



(Sumber data: : nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar)

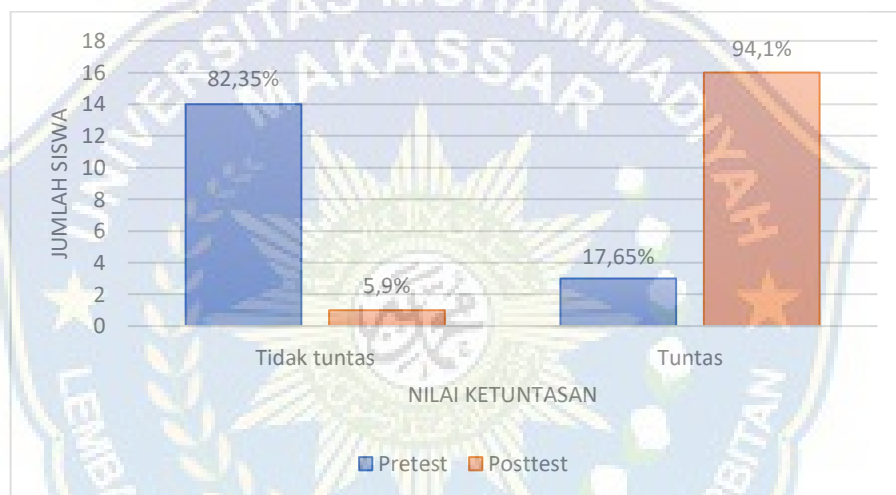
Diketahui persentase perhitungan standar pencapaian keterampilan berpikir tingkat tinggi yang telah didapatkan dari nilai *pretest* menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* yaitu siswa dengan kategori sangat kurang sebesar 70,58%, kategori kurang sebesar 11,76%, kategori cukup dengan persentase 11,76%, kategori baik dengan persentase 5,9% dan tidak ada siswa pada kategori sangat baik dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Kemudian persentase perhitungan standar pencapaian keterampilan berpikir tingkat tinggi yang telah didapatkan dari nilai *posttest* menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* yaitu sebanyak 5,9% siswa dalam kategori sangat kurang, tidak ada siswa dalam kategori kurang, 41,18% dalam kategori cukup, 29,41% dalam kategori baik dan 23,52% kategori sangat baik dalam keterampilan

berpikir tingkat tinggi.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar untuk pembelajaran IPA adalah 75 dan skor ideal adalah 100, sehingga siswa dapat dianggap tuntas jika memenuhi KKM. Ketuntasan klasikal tercapai minimal 75% siswa dikelas memenuhi KKM. Apabila hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar dikaitkan dengan KKM, maka diperoleh hasil akhir sebagai berikut:

Grafik 4 8 Kriteria Ketuntasan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa



(Sumber data : nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar)

Perhitungan KKM pada *pretest* menyatakan bahwa sebanyak 14 orang siswa memperoleh skor >75 dengan persentase sebesar 82,35% dan 3 orang yang memperoleh skor <75 dengan persentase 17,65%. Selanjutnya perhitungan KKM pada *posttest*, sebanyak 1 orang memperoleh skor >75 dengan persentase sebesar 5,9% dan 16 orang memperoleh skor <75 dengan persentase 94,1%.

Berdasarkan perhitungan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh. Jika dikaitkan dengan

ketuntasan klasikal minimum yaitu 75%, maka nilai *pretest* siswa kelas V dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 17,65%, sedangkan pada *posttest* siswa kelas V memperoleh persentase sebanyak 94,1% maka siswa kelas V dinyatakan tuntas pada hasil *posttest*.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji normalitasnya adalah data dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan model PBL berbantuan media *Powtoon* pada siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar. Uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS versi 2.9 *Shapiro-Wilk*, aturan pengujiannya adalah :

- 1) Apabila nilai signifikan $> 0,05$ data berdistribusi normal
- 2) Apabila nilai signifikan $< 0,05$ data tidak berdistribusi normal

Adapun hasil uji normalitas program SPSS sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data

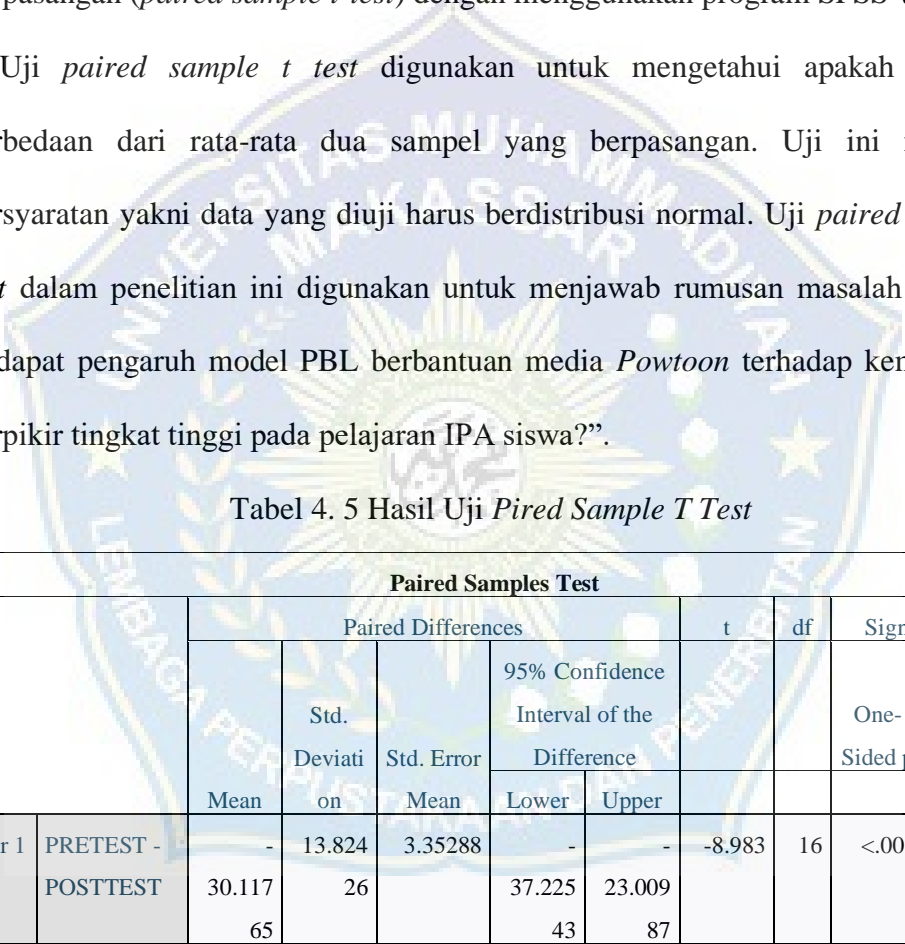
Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.135	17	0.200*	.936	17	0.279
POSTTEST	.195	17	0.086	.902	17	0.074

(Sumber data : *Output* SPSS versi 2.9)

Berdasarkan tabel 4.4, menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05. Secara detail data *pretest* sig 0,279 $> 0,05$ dan data *posttest* sig 0,074 $> 0,05$. Dengan demikian data hasil uji normalitas penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Sesuai dengan hipotesis pada penelitian ini bahwa ada pengaruh model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar. Untuk menentukan hipotesis ada pengaruh atau tidak ada, maka teknik yang digunakan yaitu teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Uji-t yang digunakan adalah uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan menggunakan program SPSS versi 2.9.

Uji *paired sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dari rata-rata dua sampel yang berpasangan. Uji ini memiliki persyaratan yakni data yang diuji harus berdistribusi normal. Uji *paired sample t test* dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah “apakah terdapat pengaruh model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pelajaran IPA siswa?”.


Tabel 4. 5 Hasil Uji *Pired Sample T Test*

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-30.117	13.824	3.35288	-37.225	-23.009	-8.983	16	<.001	<.001
		65	26		43	87				

(Sumber data : *Output SPSS* versi 2.9)

Dilihat dari tabel 4.5 diperoleh nilai sig. (*two sided p*) sebesar 0,001. Berdasarkan aturan pengujian signifikansi uji t yakni jika nilai taraf signifikansi < nilai sign 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai sig. $0,001 < 0,05$, artinya bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Kesimpulan :

Berdasarkan pembahasan tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

B. Pembahasan

Dalam pembelajaran dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning (PBL)*. Berdasarkan penelitian menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* terdapat data yang dianalisis menggunakan statistic deskriptif dan inferensial. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil analisis deskriptif terkait kemampuan berpikir tingkat tinggi yang diperoleh oleh siswa yakni kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta serta data skor nilai hasil *pretest* dan *posttest* yang setelah peneliti analisis mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Sebelum memberikan perlakuan berupa penerapan model PBL berbantuan media *Powtoon*, siswa masih belum pandai dalam menganalisis soal yang diberikan. Sama halnya dengan kemampuan mengevaluasi dan mencipta, siswa juga belum pandai menggunakan kemampuan berpikir tingkat tingginya. Hal ini terjadi karena sebelum memberikan perlakuan siswa belum terbiasa berpikir secara luas dan kreatif, mereka hanya mengandalkan penghafalan informasi atau

materi yang diterima dari guru.

Namun setelah memberikan perlakuan, kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada tahap menganalisis, mengevaluasi dan mencipta sudah mulai meningkatkan. Hal ini disebabkan oleh model PBL berbantuan media *Powtoon* yang dalam penerapannya siswa dituntut untuk belajar mandiri sehingga mereka selalu menggunakan kemampuan berpikirnya untuk berpikir secara luas dan kreatif. Berpikir secara luas dalam artian bahwa mereka akan mencari solusi dari setiap masalah yang dihadapi dari berbagai sudut pandang. Maka hal ini sejalan dengan penerapan model PBL yang menuntut siswa untuk bisa memecahkan masalah dan mencari solusi secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan adalah 52,47 dan hasil perhitungan KKM yaitu sebanyak 14 orang tidak tuntas dengan persentase sebesar 82,35% dan 3 orang tuntas dengan persentase 17,65% pada tahap *pretest*. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang didapatkan adalah 82,59 dan hasil perhitungan KKM yaitu sebanyak 1 orang siswa tidak tuntas dengan persentase 5,9% dan 16 orang tuntas dengan persentase 94,1%.

Dibandingkan dengan model konvensional, menurut Azzahra (2024), model PBL memiliki kemampuan untuk meningkatkan upaya berpikir kritis. Pembelajaran berbasis masalah ini adalah model pembelajaran yang didasarkan pada masalah yang terjadi di dunia nyata. Masalah-masalah ini memungkinkan siswa untuk belajar secara kritis dan memperoleh keterampilan pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis masalah meningkatkan juga membantu peningkatan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan belajar

mandiri, dan rasa percaya diri siswa.

Untuk memperoleh hasil akhir yang dapat mengetahui ada pengaruh atau tidak ada pengaruh model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar dibuktikan dengan data uji t yang diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, maka hasil uji t menunjukkan bahwa nilai taraf sig < nilai sig 0,05 atau $0,001 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Relevansi hasil penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya dengan menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi yang didukung penelitian relevan Pratiwi & Mawardi (2022) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi dibuktikan dengan rekapitulasi hasil tes siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Diketahui rata-rata hasil tes setiap siklus yaitu 8,7% (cukup kritis), 43,5% (kritis) dan 48,8% (sangat kritis). Dari hasil rekapitulasi hasil tes tersebut disimpulkan bahwa setelah memberikan perlakuan berupa penggunaan model PBL berbantuan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV SDN Mangunsari. Persamaan dengan penelitian tersebut terletak pada penggunaan model PBL dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian tersebut terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.

Penelitian lain yang dapat dibandingkan dengan hasil penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Hardiyanti, et al. (2023) hasil penelitian

menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media video animasi *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 01 Klegen, dengan hasil sig (*2.tailed*) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan media video animasi *Powtoon* berdampak positif pada hasil belajar tematik siswa kelas V. Persamaan dengan penelitian tersebut terletak pada penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* yang digunakan dalam pembelajaran dan jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian eksperimen. Sedangkan perbedaannya terletak pada hasil yang akan diukur. Penelitian tersebut mengukur hasil belajar siswa.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Kurniawati dan Dayu (2023) menyatakan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{tabel}=1,72913$ dan $t_{hitung}=2,49398278$. Oleh karena itu, H_0 ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV SD dipengaruhi oleh media *powtoon* berbasis PBL. Persamaan dengan penelitian tersebut terletak pada penggunaan media *Powtoon* dan model PBL yang digunakan dalam pembelajaran dan jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian eksperimen. Sedangkan perbedaannya terletak pada hasil yang akan diukur dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian tersebut mengukur hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan mata pelajaran pada penelitian tersebut adalah matematika.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan media *Powtoon* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar sebelum diterapkan model PBL berbantuan media *Powtoon* tergolong rendah dengan ketuntasan hanya dengan persentase 17,65% dan tidak tuntas dengan persentase sebesar 82,35%.
2. Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar setelah diterapkan model PBL berbantuan media *Powtoon* tergolong tinggi dengan persentase ketuntasan sebesar 94,1% dan tidak tuntas tersisa 5,9%.
3. Model PBL berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal ini dibuktikan dengan data sebelum menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* tergolong rendah dengan nilai rata-rata adalah 52,47 dan setelah menggunakan model BPL berbantuan media *Powtoon* mengalami perubahan tergolong tinggi dengan nilai rata-rata adalah 82,59. Hal tersebut juga dapat dibuktikan dengan perolehan hasil uji t yaitu nilai taraf signifikan yang diperoleh adalah 0.001, maka hasilnya menunjukkan bahwa nilai taraf signifikansi $<$ nilai sig 0,05 atau $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan simpulan tentang penerapan model PBL berbantuan media *Powtoon*, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah khususnya SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar disarankan agar memperhatikan model pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran dan memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Bagi pendidik khususnya guru SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar disarankan agar memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta meningkatkan kemampuan siswa. Guru dapat menjadikan model PBL berbantuan media *Powtoon* sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
3. Bagi siswa disarankan agar lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran agar tercipta interaksi antar guru dan siswa, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan meneliti lebih lanjut dan menyempurnakan penelitian ini karena kekurangan penelitian ini adalah jangka waktu penelitian yang singkat. Peneliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian dalam jangka waktu yang lama dan media penelitian yang disiapkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, M. F., Supeno, S., & Wicaksono, I. 2022. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya menggunakan Media Komik Manga Chibi Digital. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 226–235. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.43122>
- Alfiani, W. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Animasi dan Strategi Pembelajaran Aktif the Power of Two terhadap HOTS (Higher Order Thinking Skills) pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Perspektif*, 1(1), 64–77. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.6>
- Amal, A., & Kune, S. 2018. Peranan Pembelajaran IPA Berorientasi Poe (Predict, Observe, Explain) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 607–620. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SNP/article/view/2927>
- Anisa, N., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. 2021. Pengembangan Media Powerpoint Motion Graphics Sederhana dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 5(1), 78–94. <https://e-journal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/view/220>
- Antika, R., Indrawati, & Iqbal, M. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Android Gaya dan Gerak terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) dan Minat Belajar Siswa SMP. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 44. <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/1492>
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Austina, L. 2018. Pengaruh Media Video Animasi 3D terhadap Optimalisasi Pembelajaran IPA di SDN Tambora 02 [Universitas Muhammadiyah Jakarta]. <https://ecampusfip.umj.ac.id/umj/AmbilLampiran?ref=13885&jurusan=&jenis=Item&usingId=false&download=false&clazz=ais.database.model.file.LampiranLain>
- Arsyad, A. 2020. Media Pembelajaran. Depok: Rajawali Pers
- Cornellia Christin, A., Rangga, F., & Muhammad, N. 2023. Efektivitas Video Animasi terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 69–81.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>
- Darini, Astuti, I., & Mursid, R. 2023. Efektivitas Video Pembelajaran Geografi SMS Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan High Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 10(1), 20. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i1.46480>
- Eviani, Utami, S., & Sabri, T. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Literasi Sains IPA Kelas V SD. *FKIP Untan*, 05(1), 3. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5862>
- Fauziyyah, A., & Sari, P. M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Materi Cuaca Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1607. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.945>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. 2021. Analisis Penggunaan Media Realia Melalui Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 772–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.810>
- Hardiyanti, A. R., Retno, R. S., & Soepriyadi, I. M. 2023. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V di SDN 01 Klegen. 2(1), 277–282. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4147>
- Huwaida, A. N., Magdalena, I., & Huilatunisa, Y. 2023. Pengaruh Media Realia terhadap Hasil Belajar IPAS. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 32–42. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1594>
- Imran, E. 2016. Penerapan Scientific Approach pada Pengembangan Perangkat. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 1(1), 22–34. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/948>
- Irmayanti, I. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 66 Batu Rape Kabupaten Enrekang. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 102–109. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.221>
- Jatiningtias, N. H. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 [Universitas Negeri Semarang]. In *Universitas Negeri Semarang*. <http://lib.unnes.ac.id/31070/1/1102412116.pdf>

- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. 2021. Model Pembelajaran IPA SD. *Buku sumber View project Artikel View project* (G. D. S. Rahayu (ed.)). Edutrimedia Indonesia.
- Kurniawati, R. P., & Dayu, D. P. K. 2023. Pengaruh Media Powtoon Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *08*, 5191–5200. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8606>
- Lestary, R. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Nyata terhadap Hasil Belajar IPA tentang Struktur Akar pada Siswa Kelas IV SDN 41 Kaur [Institut Agama Islam Negeri Bengkulu]. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6422>
- Mariam, P. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(2), 60–71. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/232>
- Marta, R., Giatman, M., Maksum, H., & Hikmah, R. 2023. Media Animasi Powtoon: Meningkatkan Literasi Digital Guru. 9(2), 952–957. <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/view/3332/0>
- Maulana, I., Budiarto, M. K., & Qodr, T. S. 2022. Penerapan Model PBL dan IBL Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 277. <https://doi.org/10.30998/fjik.v9i3.12609>
- Mertasari, P. S., & Ganing, N. N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/32848>
- Monika, N. C. 2020. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Virtual terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Hasil Belajar Sistem Pernapasan Peserta Didik Kelas XI SMA (Vol. 9, Issue 2252) [Universitas Sriwijaya]. https://repository.unsri.ac.id/32331/3/RAMA_84205_06091381621035_0008016901_0012027901_01_front_ref.pdf
- Nuraeni, Nadrah, & Imran, M. E. 2023. Pengaruh Media Ispringsuite9 terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD

Negeri Labuang Baji 1. 1(3). <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/INOVED/article/view/271>

- Nuraini, K. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality terhadap Peningkatan Higher Order Thinking Skills Peserta Didik pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII Di SMP Negeri 12 Bandar Lampung [Universitas Lampung]. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/61139>
- Nurmaharani, R., Yuhana, Y., & Pribadi, R. A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Kemampuan HOTS. 9(2), 443–452. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/2435>
- Nurochman, R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Pendekatan Blended Learning terhadap Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Materi Sistem Gerak Manusia di Kelas VIII SMPN 5 Tualang [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/58356/>
- Pratiwi, I., & Mawardi. 2022. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 302–308. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/49668>
- Putri, A., & Reinita, R. 2022. Pengembangan Media Video Powtoon pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.692>
- Putri, D. K., & Purwanti, K. Y. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) erbantuan Media Pop-up Book terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(1),56–65. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/15761>
- Rahim, I. 2020. Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5. <https://core.ac.uk/download/pdf/287162448.pdf>
- Rahmah, R., Mansur, H., & Dalu, Z. C. A. 2023. Pengembangan Video Animasi Motion Grapchic dengan Pendekatan PBL guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Journal of Instructional Technology*, 5(1). <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/view/9770>

- Rahmawati, F., & Ramadan, Z. H. 2021. Improving High-Level Thinking Skills in Students Through Powtoon-Based Animation Video Media. *Journal of Education Technology*, 5(4), 654–662. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.41037>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Salsabila, N. L. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Powtoon terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Self Efficacy pada Siswa SMA/MAN [Universitas Islam Negeri Raden Intan]. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/22541>
- Saputra, H. 2020. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. *Perpustakaan IAI Agus Salim*, April. <https://osf.io/mjx82/download>
- Sari, M., Indrawati, & Budiarmo, A. S. 2021. Pengaruh Pembelajaran IPA Berbasis PHET terhadap Motivasi dan HOTS Siswa SMP. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 64–71. <https://doi.org/10.59052/edufisika.v6i2.12546>
- Setyaningsih, L. B. 2021. Pengaruh Model Somatic Auditory Visual Intellectual terhadap Higher Order Thinking Skill dan Self Regulation Peserta Didik Kelas X Mata Pelajaran Biologi [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/16866>
- Sidqi, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI [Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya]. In *Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya*. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3677/1/Skripsi Nasiruddin Sidqi.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3677/1/Skripsi%20Nasiruddin%20Sidqi.pdf)
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Muna, S. N. 2021. Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid-19. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80–89. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33369/diksa.v7i2.2089>
- Syofyan, R., Friyatmi, F., Sofya, R., & Hakim, L. 2021. Perancangan Media Video Belajar Beranimasi untuk Meningkatkan Higher Order Thinking

- Siswa SMAN 3 Pariaman. *Jurnal Ecogen*, 4(4), 602.
<https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i4.12431>
- Tartila, A. 2021. Penggunaan Media Video Motion Graphic [UIN Syarif Hidayatullah].
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/58010>
- Triapamungkas, Y. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Sumber Daya Alam, Lingkungan, Teknologi dan Masyarakat [STKIP PGRI Pacitan]. In *STKIP PGRI PACITAN*. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/983/>
- Vinayasari, N. M. 2021. Pengaruh Penerapan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Ssiwa pada Mata Pelajaran PKN Kelas III Di SDN 173 Kertoharjo [Universitas Bosowa].
[https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/169/Ni Made Vinayasari 4516103059.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/169/Ni%20Made%20Vinayasari%204516103059.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Widayanti, I., & Juhji. 2022. Developing STEM-Based Powtoon Animation Videos to Enhance Critical Thinking Skills in Elementary School Students. *Jurnal of Integrated Elementary Education*, 2(1), 55–62.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/41037>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. 2020. Pengembangan Media Video berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
- Zakiah, L. & Lestari, I. 2019. Berpikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran. Bogor: Erzatama Karya Abadi

LAMPIRAN



Lampiran 1 RPP Penelitian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar
 Kelas/Semester : V/Genap
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Subtema : 1 (Manusia dan Lingkungan)
 Pembelajaran : 1 (Satu)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
 Hari/Tanggal : 5 Maret 2024

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar		IPK	
3.8	Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1	Mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.
4.8	Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	4.8.1	Membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi kehidupan manusia, hewan dan tumbuhan.
		4.8.2	Menyimpulkan hasil peta pikiran tentang manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan video, peserta didik mampu menganalisis manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

2. Melalui kegiatan unjuk kerja, peserta didik mampu membuat peta pikiran tentang manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

IPA : Manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan

E. MODEL, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Model : Problem Based Learning (PBL)

Media : Vidio Animasi Powtoon

LCD/Proyektor

Laptop

Sumber Belajar : Buku Tematik Guru Kelas 5

Buku Tematik Siswa Kelas 5

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar 2. Salah satu peserta didik memimpin untuk berdoa (<i>Religius</i>) 3. Guru mengecek kehadiran dan mengisi daftar hadir 4. Menyanyikan lagu Indonesia Raya Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Guru menyiapkan materi ajar. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 7. Peserta didik dikondisikan agar dapat tenang dan memperhatikan guru. 	10 Menit
2	Inti	<p>Fase Orientasi terhadap masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan gambar dan siswa diminta membandingkan gambar-gambar yang disediakan oleh guru. 2. Peserta didik diminta mengamati video yang ditampilkan oleh guru 3. Siswa membaca teks pada video yang ditampilkan tentang air selanjutnya bertanya jawab tentang pengertian air. (<i>Communication</i>) <p>Fase Mengorganisasi peserta didik dalam belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. 	50 menit

		<p>5. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok.</p> <p>Fase Membimbing penyelidikan individu atau kelompok</p> <p>6. Guru meminta siswa membaca teks bacaan dari buku siswa tentang “Demi air bersih, warga Waborobo rela berjalan sejauh 15 km”. (<i>Literacy</i>)</p> <p>7. Siswa diminta untuk menuliskan informasi penting yang ditemui di setiap paragraph bacaan. (<i>Creativity</i>)</p> <p>8. Siswa saling berdiskusi tentang pokok pikiran serta informasi penting yang telah mereka tuliskan. (<i>Collaboration, Critical Tingking</i>)</p> <p>9. Setelah diskusi siswa diminta mempresentasikan tulisan mereka tentang pokok pikiran dan informasi penting yang ditemukan. (<i>Communication</i>)</p> <p>10. Setiap kelompok mengamati dan menganalisis manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan yang ada pada video.</p> <p>11. Selanjutnya, bertanya jawab tentang manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.</p> <p>12. Setiap kelompok bekerja sama membuat peta pikiran tentang manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan selain manfaat yang ditampilkan pada vidio. (<i>C6</i>)</p> <p>Fase Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>13. Setiap kelompok dimimnta menyajikan peta pikiran semenarik mungkin. (<i>Communication, Creativity</i>)</p> <p>14. Guru mengarahkan kelompok lain untuk menanggapi presentasi kelompok penyaji. (<i>Communication</i>)</p> <p>15. Setiap kelompok menyimpulkan hasil kerja kelompoknya.</p> <p>16. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang dipelajari jika masih ada yang kurang</p>	
--	--	--	--

		dipahami. 17. Peserta didik diberikan penilaian pada hasil kerja setiap kelompok.	
3	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan ulasan kembali guru tentang materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan penghargaan dalam bentuk apapun kepada kelompok belajar yang paling baik. 3. Mengevaluasi seluruh rangkain pembelajaran 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam. (Religius) 	10 menit

G. PENILAIAN

1. Jenis dan Teknik Penilaian

a. Jenis

- Penilaian Sikap : Non Tes
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- Penilaian Keterampilan : Ter Tertulis

b. Teknik

- Penilaian Sikap : Observatif
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- Penilaian Keterampilan : Tes Tertulis

2. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian sikap : Rubrik
- b. Penilaian Pengetahuan : Soal
- c. Penilaian Keterampilan : Soal

H. PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial :

Mengulas kembali penjelasan tentang manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

2. Kegiatan Alternatif

Siswa yang sudah mampu menganalisis manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan, diberitugas untuk mencari informasi tambahan tentang materi tersebut.

3. Refleksi Guru

1. Hal-hal apa yang perlu menjadi perhatian bapak/ibu selama pembelajaran?

2. Siswa mana saja yang perlu mendapat perhatian khusus?

3. Hal-hal apa yang menjadi catatan keberhasilan pembelajaran yang bapak/ibu lakukan?

4. Hal-hal apa saja yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran yang bapak/ibu lakukan lebih efektif?

Selayar, 5 Maret 2024

Guru Kelas

Peneliti



Sitti Sundari, S.Pd
NIP. 197103071992102001

Tiara Jihan Jamilah
NIM. 105401130520



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar
 Kelas/Semester : V/Genap
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Subtema : 2 (Perubahan Lingkungan)
 Pembelajaran : 2 (Dua)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
 Hari/Tanggal : 6 Maret 2024

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar		IPK	
3.8	Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1	Menguraikan tentang ketersediaan air bersih
		3.8.2	Menganalisis siklus air dan dampaknya bagi kehidupan
4.8	Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	4.8.1	Membuat peta pikiran mengenai siklus air
		4.8.1	Menyimpulkan hasil diskusi tentang ketersediaan air bersih dengan tepat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan video, peserta didik mampu menganalisis tentang siklus air dan dampaknya bagi kehidupan dengan benar.
2. Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik mampu membuat kesimpulan tentang ketersediaan air bersih dengan tepat.

D. MATERI POKOK

IPA : Siklus air dan dampaknya bagi kehidupan

E. MODEL, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Model : Problem Based Learning (PBL)

Media : Vidio Animasi Powtoon

LCD/Proyektor

Laptop

Sumber Belajar : Buku Tematik Guru Kelas 5

Buku Tematik Siswa Kelas 5

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar 2. Salah satu peserta didik memimpin untuk berdoa (<i>Religius</i>) 3. Guru mengecek kehadiran dan mengisi daftar hadir 4. Menyanyikan lagu Indonesia Raya Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Guru menyiapkan materi ajar. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 7. Peserta didik dikondisikan agar dapat tenang dan memperhatikan guru. 	10 Menit
2	Inti	<p>Fase Orientasi terhadap masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan gambar dan siswa diminta membandingkan gambar-gambar yang disediakan oleh guru. 2. Peserta didik diminta mengamati video yang ditampilkan oleh guru 3. Siswa membaca teks pada video yang ditampilkan tentang siklus air selanjutnya bertanya jawab tentang pengertian siklus air. (<i>Communication</i>) <p>Fase Mengorganisasi peserta didik dalam belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. 	50 menit

		<p>2. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok.</p> <p>Fase Membimbing penyelidikan individu atau kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa membaca teks bacaan dari buku siswa tentang “Siklus Air dan Bencana Kekeringan”. (<i>Literacy</i>) 2. Siswa diminta untuk menuliskan informasi penting yang ditemui di setiap paragraph bacaan. (<i>Creativity</i>) 3. Siswa saling berdiskusi tentang pokok pikiran serta informasi penting yang telah mereka tuliskan. (<i>Collaboration, Critical Thinking</i>) 4. Setelah diskusi siswa diminta mempresentasikan tulisan mereka tentang pokok pikiran dan informasi penting yang ditemukan. (<i>Communication</i>) 5. Setiap kelompok mengamati dan menganalisis siklus air dan dampaknya bagi kehidupan yang ada pada video. 6. Selanjutnya, bertanya jawab tentang siklus air dan dampaknya bagi kehidupan. 7. Setiap kelompok bekerja sama membuat peta pikiran tentang siklus air dan dampaknya bagi kehidupan yang ditampilkan pada video. (<i>C6</i>) <p>Fase Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok diminta menyajikan peta pikiran semenarik mungkin. (<i>Communication, Creativity</i>) 2. Guru mengarahkan kelompok lain untuk menanggapi presentasi kelompok penyaji. (<i>Communication</i>) 3. Setiap kelompok menyimpulkan hasil kerja kelompoknya. 4. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang dipelajari jika masih ada yang kurang dipahami. 	
3	Penutup	1. Peserta didik mendengarkan ulasan	10 menit

		<p>kembali guru tentang materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Guru memberikan penghargaan dalam bentuk apapun kepada kelompok belajar yang paling baik.</p> <p>3. Mengevaluasi seluruh rangkain pembelajaran</p> <p>4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya</p> <p>5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam. (Religius)</p>	
--	--	--	--

G. PENILAIAN

1. Jenis dan Teknik Penilaian

a. Jenis

- Penilaian Sikap : Non Tes
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- Penilaian Keterampilan : Ter Tertulis

b. Teknik

- Penilaian Sikap : Observatif
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- Penilaian Keterampilan : Tes Tertulis

2. Instrumen Penilaian

- d. Penilaian sikap : Rubrik
- e. Penilaian Pengetahuan : Soal
- f. Penilaian Keterampilan : Soal

H. PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial :

Mengulas kembali penjelasan tentang manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

2. Kegiatan Alternatif

Siswa yang sudah mampu menganalisis manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan, diberitugas untuk mencari informasi tambahan tentang materi tersebut.

3. Refleksi Guru

1. Hal-hal apa yang perlu menjadi perhatian bapak/ibu selama pembelajaran?

2. Siswa mana saja yang perlu mendapat perhatian khusus?

3. Hal-hal apa yang menjadi catatan keberhasilan pembelajaran yang bapak/ibu lakukan?

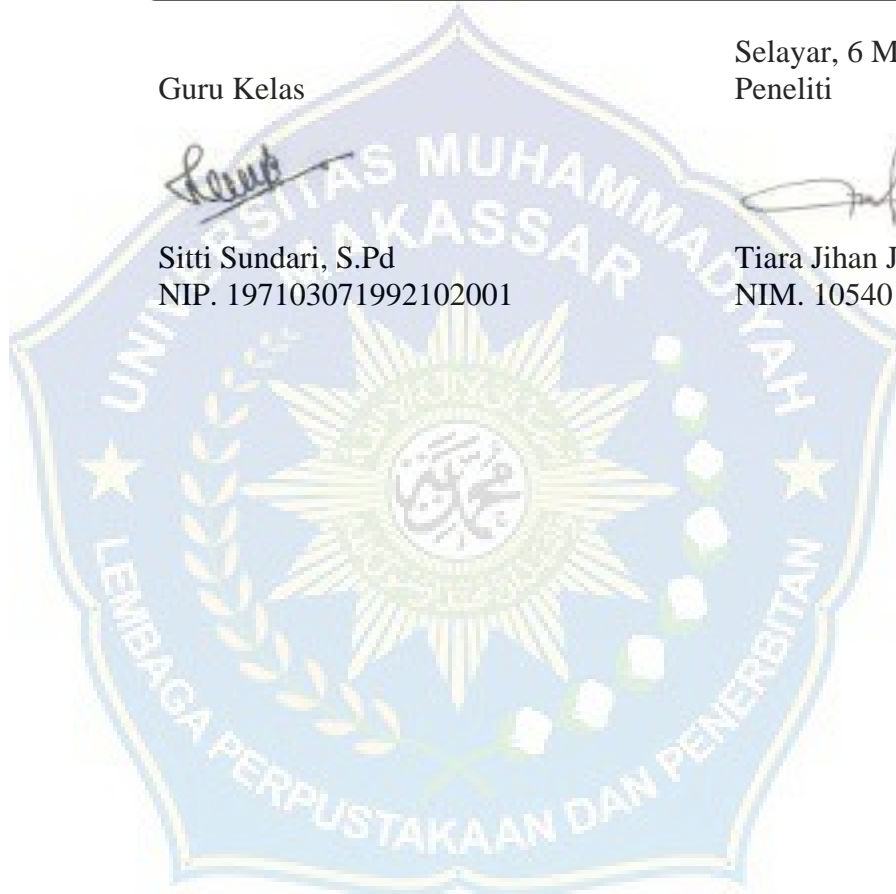
4. Hal-hal apa saja yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran yang bapak/ibu lakukan lebih efektif?

Guru Kelas

Selayar, 6 Maret 2024
Peneliti


Sitti Sundari, S.Pd
NIP. 197103071992102001


Tiara Jihan Jamilah
NIM. 105401130520



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar
 Kelas/Semester : V/Genap
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Subtema : 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan)
 Pembelajaran : 5 (Lima)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
 Hari/Tanggal : 7 Maret 2024

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar		IPK	
3.8	Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1	Memerinci cara memelihara ketersediaan air bersih.
4.8	Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	4.8.1	Memproduksi peta pikiran tentang cara-cara memelihara ketersediaan air bersih dengan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan video, peserta didik mampu menganalisis tentang cara memelihara ketersediaan air bersih dengan benar
2. Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik mampu membuat kesimpulan tentang ketersediaan air bersih dengan tepat.

D. MATERI POKOK

IPA : Cara memelihara keterbatasan air bersih

E. MODEL, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Model : Problem Based Learning (PBL)
 Media : Vidio Animasi Powtoon
 LCD/Proyektor
 Laptop
 Sumber Belajar : Buku Tematik Guru Kelas 5
 Buku Tematik Siswa Kelas 5

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar 2. Salah satu peserta didik memimpin untuk berdoa (<i>Religius</i>) 3. Guru mengecek kehadiran dan mengisi daftar hadir 4. Menyanyikan lagu Indonesia Raya Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Guru menyiapkan materi ajar. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 7. Peserta didik dikondisikan agar dapat tenang dan memperhatikan guru. 	10 Menit
2	Inti	<p>Fase Orientasi terhadap masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan gambar dan siswa diminta membandingkan gambar-gambar yang disediakan oleh guru. 2. Peserta didik diminta mengamati video yang ditampilkan oleh guru 3. Siswa membaca teks pada video yang ditampilkan tentang ketersediaan air bersih selanjutnya bertanya jawab tentang ketersediaan air bersih. (<i>Communication</i>) <p>Fase Mengorganisasi peserta didik dalam belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. 5. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. <p>Fase Membimbing penyelidikan individu atau kelompok</p>	50 menit

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru meminta siswa membaca teks bacaan dari buku siswa tentang “Penghematan Air”. (<i>Literacy</i>) 7. Siswa diminta untuk menuliskan informasi penting yang ditemui di setiap paragraph bacaan. (<i>Creativity</i>) 8. Siswa saling berdiskusi tentang pokok pikiran serta informasi penting yang telah mereka tuliskan. (<i>Collaboration, Critical Tingking</i>) 9. Setelah diskusi siswa diminta mempresentasikan tulisan mereka tentang pokok pikiran dan informasi penting yang ditemukan. (<i>Communication</i>) 10. Setiap kelompok mengamati dan menganalisis cara memelihara air bersih yang ada pada video. 11. Selanjutnya, bertanya jawab tentang cara memelihara air bersih. 12. Setiap kelompok bekerja sama membuat peta pikiran cara memelihara air bersih selain cara yang ditampilkan pada vidio. (<i>C6</i>) <p>Fase Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Setiap kelompok dimimnta menyajikan peta pikiran semenarik mungkin. (<i>Communication, Creativity</i>) 14. Guru mengarahkan kelompok lain untuk menanggapi presentasi kelompok penyaji. (<i>Communication</i>) 15. Setiap kelompok menyimpulkan hasil kerja kelompoknya. 16. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang dipelajari jika masih ada yang kurang dipahami. 17. Peserta didik diberikan penilaian pada hasil kerja setiap kelompok. 	
3	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan ulasan kembali guru tentang materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan penghargaan dalam bentuk apapun kepada kelompok belajar 	10 menit

		<p>yang paling baik.</p> <p>3. Mengevaluasi seluruh rangkain pembelajaran</p> <p>4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya</p> <p>5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam. (Religius)</p>	
--	--	---	--

G. Penilaian

1. Jenis dan Teknik Penilaian

a. Jenis

- Penilaian Sikap : Non Tes
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- Penilaian Keterampilan : Ter Tertulis

b. Teknik

- Penilaian Sikap : Observatif
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- Penilaian Keterampilan : Tes Tertulis

2. Instrumen Penilaian

- g. Penilaian sikap : Rubrik
- h. Penilaian Pengetahuan : Soal
- i. Penilaian Keterampilan : Soal

H. PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial :

Mengulas kembali penjelasan tentang manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

2. Kegiatan Alternatif

Siswa yang sudah mampu menganalisis manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan, diberitugas untuk mencari informasi tambahan tentang materi tersebut.

3. Refleksi Guru

1. Hal-hal apa yang perlu menjadi perhatian bapak/ibu selama pembelajaran?

2. Siswa mana saja yang perlu mendapat perhatian khusus?

3. Hal-hal apa yang menjadi catatan keberhasilan pembelajaran yang bapak/ibu lakukan?

4. Hal-hal apa saja yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran yang bapak/ibu lakukan lebih efektif?

Guru Kelas

Selayar, 7 Maret 2024
Peneliti



Sitti Sundari, S.Pd
NIP. 197103071992102001

Tiara Jihan Jamilah
NIM. 105401130520



Lampiran 2 Daftar Hadir Siswa

DAFTAR HADIR SISWA KELAS V SDN TABANG NO. 24 KEP. SELAYAR

No.	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Pertemuan				
			1	2	3	4	5
1	AAS	P	√	√	√	√	√
2	A	P	√	s	√	√	√
3	AP	L	√	√	√	√	√
4	AAJ	L	√	√	√	√	√
5	DHA	L	√	√	√	√	√
6	FAP	L	√	√	√	√	√
7	KS	P	√	√	√	√	√
8	LA	P	√	√	√	√	√
9	MF	L	√	√	√	√	√
10	MYF	L	√	s	√	√	√
11	NT	L	√	√	√	√	√
12	NI	P	√	√	√	√	√
13	R	L	√	√	√	√	√
14	RO	P	√	√	√	√	√
15	RPS	L	√	√	√	√	√
16	SR	P	√	√	√	√	√
17	ZI	L	√	√	√	√	√

Keterangan :

Tanpa Keterangan : -

Sakit : 2

Izin : -

Lampiran 3 Bahan Ajar

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar
Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
Subtema : 1 (Manusia dan Lingkungan)
Pembelajaran : 1

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan video, peserta didik mampu menganalisis manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.
2. Melalui kegiatan unjuk kerja, peserta didik mampu membuat peta pikiran tentang manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

A. Judul LKPD :
B. Alat dan Bahan : Pulpen, Kertas HVS
C. Langkah Kerja :

1. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan
2. Bacalah teks bacaan di bawah ini !

Demi Air Bersih Warga Wborobo Rela Berjalan Sejauh 15km

Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorawolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru.



Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

3. Jawablah pertanyaan di bawah ini!
4. Tulis jawaban pada kolom yang telah disediakan

1. Apakah penyebab peristiwa di atas terjadi?

2. Apa akibat terjadinya peristiwa di atas?

3. Bagaimana Solusi dari peristiwa di atas?



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Subtema : 2 (Perubahan Lingkungan)
 Pembelajaran : 2

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan video, peserta didik mampu menganalisis tentang siklus air dan dampaknya bagi kehidupan dengan benar.
2. Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik mampu membuat kesimpulan tentang ketersediaan air bersih dengan tepat.

Nama Anggota Kelompok :

.....

A. Judul LKPD :
B. Alat dan Bahan : Pulpen, Kertas HVS
C. Langkah Kerja :

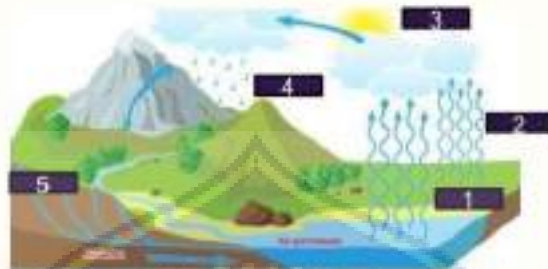
1. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan
2. Bacalah teks bacaan di bawah ini !

Siklus Air

Peristiwa siklus air merupakan peristiwa sehari-hari yang sering tidak disadari oleh manusia. Siklus air menghasilkan air bersih yang berguna untuk kehidupan manusia. Manusia memerlukan air bersih antara lain untuk keperluan rumah tangga, keperluan industri, dan juga pertanian.



Siklus air menghasilkan air bersih. Pada saat proses penguapan, kotoran pada air tidak ikut menguap. Uap air yang menguap adalah uap air yang bersih. Pada saat turun hujan, air yang dihasilkan pun adalah air bersih dan siap digunakan untuk berbagai keperluan.



3. Jawablah pertanyaan di bawah ini!
4. Tulis jawaban pada kolom yang telah disediakan!

Tuliskan nama peristiwa yang terjadi pada siklus air di atas!

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar
Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
Subtema : 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan)
Pembelajaran : 5

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan video, peserta didik mampu menganalisis tentang cara memelihara ketersediaan air bersih dengan benar
2. Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik mampu membuat kesimpulan tentang ketersediaan air bersih dengan tepat.

Nama Anggota Kelompok :
.....
.....
.....
.....

A. Judul LKPD :
B. Alat dan Bahan : Pulpen, Kertas HVS
C. Langkah Kerja :

1. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini

Kekeringan





The worksheet is titled '1. Apakah penyebab peristiwa di atas terjadi?' and '2. Apa akibat terjadinya peristiwa di atas?' and '3. Bagaimana Solusi dari peristiwa di atas?'. It features a large blue watermark of the University of Muhammadiyah Makassar logo, which includes a sunburst and the text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN'. There are also decorative elements like stars and a pencil in the top left, and a camera in the middle right.

1. Apakah penyebab peristiwa di atas terjadi?

2. Apa akibat terjadinya peristiwa di atas?

3. Bagaimana Solusi dari peristiwa di atas?

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tabang No. 24 Kep.
 Selayar Kelas/Semester : V / II (Genap)
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Alokasi Waktu :
 Nama Siswa :

Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan pertanyaan di bawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami, silahkan bertanya kepada guru!

Soal !

Pertanyaan untuk nomor 1-2 !

Bacalah teks bacaan dibawah ini !



Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorawolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru.

Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

1. Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambiri, Kota Bau-bau, sulit mendapatkan air bersih. Untuk mencari air bersih, langkah apa yang dilakukan warga Kelurahan Waborobo?

.....

2. Cara apa yang perlu dilakukan warga Kelurahan Waborobo untuk menghemat air di rumah?

.....

3. Ahmad menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari. Wati menggunakan air secukupnya. Dibandingkan perilaku Ahmad, perilaku Wati lebih mencerminkan perilaku?

.....

4.



Analisislah proses apa saja yang terjadi pada gambar di atas?

.....

5. Siklus air yang terhambat akan menyebabkan peristiwa kekeringan. Kekeringan dapat terjadi karena beberapa sebab, yaitu faktor alam dan kegiatan manusia. Faktor alam yaitu kondisi tanah dan iklim. Sedangkan factor dari kegiatan manusia adalah

.....

6. Air yang berasal dari air hujan yang jatuh ke permukaan tanah, sebagian menguap dan sebagian lainnya mengalir ke sungai, saluran air lalu disimpan di dalam danau, waduk dan rawa. Proses tersebut merupakan proses terjadinya?

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

Pertanyaan untuk nomor 7-8!

Perhatikan gambar di bawah ini!



7. Peristiwa apakah yang terjadi pada gambar di atas?

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

8. Apa yang harus dilakukan jika mengalami peristiwa pada gambar di atas?

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

SOAL POSTTEST

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar
 Kelas/Semester : V / II (Genap)
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Alokasi Waktu :
 Nama Siswa :

Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan pertanyaan di bawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami, silahkan bertanya kepada guru!

Soal !

Pertanyaan untuk nomor 1-2 !

Bacalah teks bacaan dibawah ini !



Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorawolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru.

Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

1. Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambiri, Kota Bau-bau, sulit mendapatkan air bersih. Untuk mencari air bersih, langkah apa yang dilakukan warga Kelurahan Waborobo?

.....

.....
.....

2. Cara apa yang perlu dilakukan warga Kelurahan Waborobo untuk menghemat air di rumah?

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

3. Siklus air yang terhambat akan menyebabkan peristiwa kekeringan. Kekeringan dapat terjadi karena beberapa sebab, yaitu faktor alam dan kegiatan manusia. Faktor alam yaitu kondisi tanah dan iklim. Sedangkan factor dari kegiatan manusia adalah

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

Pertanyaan untuk nomor 4-5!
Perhatikan gambar di bawah ini!



4. Peristiwa apakah yang terjadi pada gambar di atas?

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

5. Apa yang harus dilakukan jika mengalami peristiwa pada gambar di atas?

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

6. Air yang berasal dari air hujan yang jatuh ke permukaan tanah, sebagian menguap dan sebagian lainnya mengalir ke sungai, saluran air lalu disimpan di dalam danau, waduk dan rawa. Proses tersebut merupakan proses terjadinya?

.....

.....
.....

7. Ahmad menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari. Wati menggunakan air secukupnya. Dibandingkan perilaku Ahmad, perilaku Wati lebih mencerminkan perilaku?

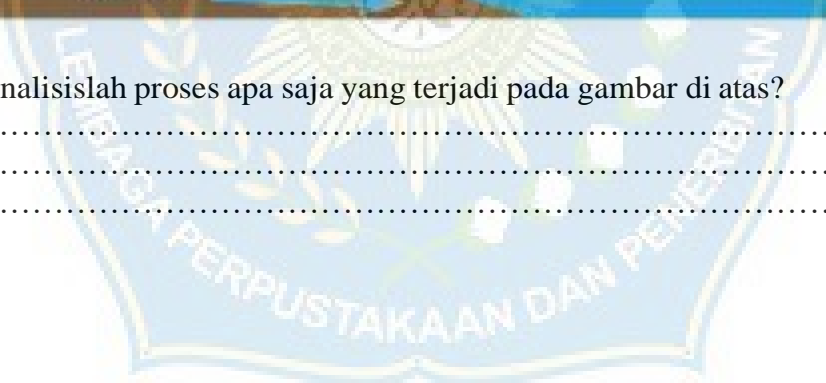
.....
.....
.....

8.



Analisislah proses apa saja yang terjadi pada gambar di atas?

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



Lampiran 5 Kunci Jawaban dan Penskoran

KUNCI JAWABAN DAN PENSKORAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No.	Level Kognitif	Jawaban	Bobot
1.	C5	Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter.	10
2.	C5	<ul style="list-style-type: none"> - Mematikan kran jika sudah menggunakan air - Menggunakan air secukupnya - Jangan mandi terlalu lama 	10
3.	C4	Menghemat air	10
4.	C4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaporasi 2. Transpirasi 3. Kondensasi 4. Presipitasi 5. Infiltrasi 	10
5.	C4	<ul style="list-style-type: none"> - Penggundulan hutan yang menyebabkan kurangnya daerah resapan - Pemborosan air 	10
6.	C4	Proses air permukaan	10
7.	C4	Kekeringan	10
8.	C5	<p>Yang dilakukan Ketika kekeringan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bijak dalam menggunakan air - Pertahankan pohon-pohon lindung di sekitar Anda - Pergunakan sinar matahari untuk menerangi rumah Anda jadi tidak perlu menyalakan lampu di siang hari untuk menghemat listrik. - Hindari hal-hal yang dapat memicu adanya kebakaran, baik itu kebakaran rumah maupun kebakaran lahan 	10

RUBRIK PENILAIAN

No Soal	Jumlah Skor	Skor	Deskripsi/Jawaban
1	10	10	Apabila menjawab pertanyaan dengan tepat yaitu menuliskan secara rinci
		6	Apabila menjawab pertanyaan tetapi tidak secara rinci
		3	Apabila menuliskan jawaban tetapi jawaban salah
		0	Apabila tidak menjawab
2	10	10	Apabila menjawab pertanyaan dengan tepat yaitu menuliskan secara rinci
		6	Apabila menjawab pertanyaan tetapi tidak secara rinci
		3	Apabila menuliskan jawaban tetapi jawaban salah
		0	Apabila tidak menjawab
3	10	10	Apabila menjawab pertanyaan dengan tepat yaitu menuliskan secara rinci
		6	Apabila menjawab pertanyaan tetapi tidak secara rinci
		3	Apabila menuliskan jawaban tetapi jawaban salah
		0	Apabila tidak menjawab
4	10	10	Apabila menjawab pertanyaan dengan tepat yaitu menuliskan secara rinci
		6	Apabila menjawab pertanyaan tetapi tidak secara rinci
		3	Apabila menuliskan jawaban tetapi jawaban salah
		0	Apabila tidak menjawab
5	10	10	Apabila menjawab pertanyaan dengan tepat yaitu menuliskan secara rinci
		6	Apabila menjawab pertanyaan tetapi tidak secara rinci
		3	Apabila menuliskan jawaban tetapi jawaban salah
		0	Apabila tidak menjawab
6	10	10	Apabila menjawab pertanyaan dengan tepat yaitu menuliskan secara rinci
		6	Apabila menjawab pertanyaan tetapi tidak secara rinci
		3	Apabila menuliskan jawaban tetapi jawaban salah
		0	Apabila tidak menjawab

7	10	10	Apabila menjawab pertanyaan dengan tepat yaitu menuliskan secara rinci
		6	Apabila menjawab pertanyaan tetapi tidak secara rinci
		3	Apabila menuliskan jawaban tetapi jawaban salah
		0	Apabila tidak menjawab
8	10	10	Apabila menjawab pertanyaan dengan tepat yaitu menuliskan secara rinci
		6	Apabila menjawab pertanyaan tetapi tidak secara rinci
		3	Apabila menuliskan jawaban tetapi jawaban salah
		0	Apabila tidak menjawab

$$\text{Panduan Penilaian Skor} = \frac{\text{Jumlah bobot perolehan}}{\text{Jumlah bobot maksimal}} \times 100 = \text{Nilai}$$



Lampiran 6 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

HASIL NILAI PRETEST

SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tabang No. 24 Kep.Selayar
 Kelas/Semester : V / II (Genap)
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Alokasi Waktu :
 Nama Siswa : *Afifa Asqila Sukri*

(81)

Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan pertanyaan di bawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami, silahkan bertanya kepada guru!

Soal!

Pertanyaan untuk nomor 1-2!

Bacalah teks bacaan dibawah ini!



Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorawolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru.

Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

1. Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambiri, Kota Bau-bau, sulit mendapatkan air bersih. Untuk mencari air bersih, langkah apa yang dilakukan warga Kelurahan Waborobo?

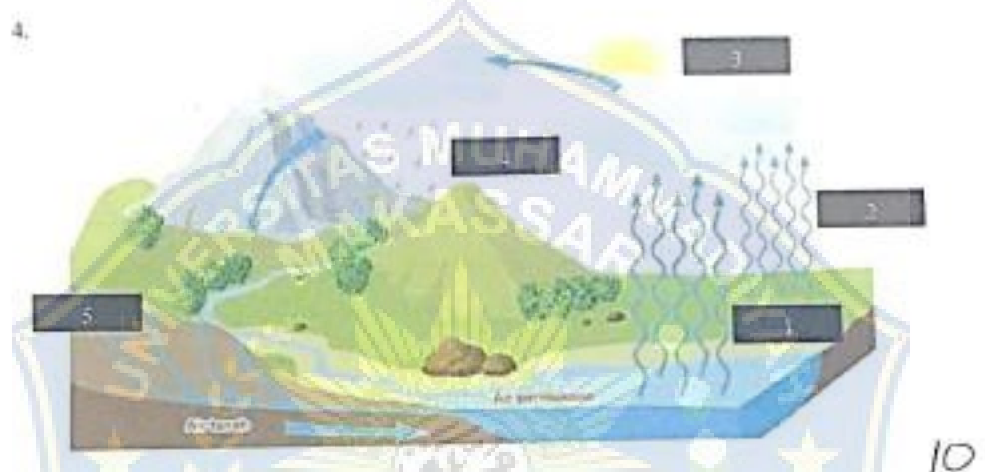
mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 km dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih

10

F

2. Cara apa yang perlu dilakukan warga Kelurahan Waborobo untuk menghemat air di rumah? 8
 - tidak memakai air yang banyak untuk kebutuhan sehari-hari
 - tidak lama mandi

3. Ahmad menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari. Wati menggunakan air secukupnya. Dibandingkan perilaku Ahmad, perilaku Wati lebih mencerminkan perilaku? 8
 perilaku yang baik karena tidak memakai air yang berlebihan



Analisislah proses apa saja yang terjadi pada gambar di atas?
 - Evaporasi
 - Transpirasi
 - Kondensasi
 - Presipitasi
 - Infiltrasi

5. Siklus air yang terhambat akan menyebabkan peristiwa kekeringan. Kekeringan dapat terjadi karena beberapa sebab, yaitu faktor alam dan kegiatan manusia. Faktor alam yaitu kondisi tanah dan iklim. Sedangkan factor dari kegiatan manusia adalah 10
 - memakai air yang berlebihan
 - menggundulkan hutan

6. Air yang berasal dari air hujan yang jatuh ke permukaan tanah, sebagian menguap dan sebagian lainnya mengalir ke sungai, saluran air lalu disimpan di dalam danau,

waduk dan rawa. Proses tersebut merupakan proses terjadinya?

kondensasi

3

Pertanyaan untuk nomor 7-8!
Perhatikan gambar di bawah ini!



7. Peristiwa apakah yang terjadi pada gambar di atas?

kekeringan

10

8. Apa yang harus dilakukan jika mengalami peristiwa pada gambar di atas?

menghemat air yang tersisa

6



SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tabang No. 24 Kep.Selayar
 Kelas/Semester : V / II (Genap)
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Alokasi Waktu :
 Nama Siswa : Nurul Inayah

49

Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan pertanyaan di bawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami, silahkan bertanya kepada guru!

Soal!

Pertanyaan untuk nomor 1-2!

Bacalah teks bacaan dibawah ini!



Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Soruwolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru.

Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

1. Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Bau-bau, sulit mendapatkan air bersih. Untuk mencari air bersih, langkah apa yang dilakukan warga Kelurahan Waborobo?

mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih.

10

2. Cara apa yang perlu dilakukan warga Kelurahan Wabosobo untuk menghemat air di rumah? 3

warga kelurahan wabosobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah keperluan tersebut

3. Ahmad menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari. Wati menggunakan air secukupnya. Dibandingkan perilaku Ahmad, perilaku Wati lebih mencerminkan perilaku? 3

tidak baik

4.



Analisislah proses apa saja yang terjadi pada gambar di atas?

- * air hujan
- * naik ke awan
- * menguap
- * awan

5. Siklus air yang terhambat akan menyebabkan peristiwa kekeringan. Kekeringan dapat terjadi karena beberapa sebab, yaitu faktor alam dan kegiatan manusia. Faktor alam yaitu kondisi tanah dan iklim. Sedangkan factor dari kegiatan manusia adalah

membuang sampah sembarangan

6. Air yang berasal dari air hujan yang jatuh ke permukaan tanah, sebagian menguap dan sebagian lainnya mengalir ke sungai, saluran air lalu disimpan di dalam danau,

3

waduk dan rawa. Proses tersebut merupakan proses terjadinya?

karena lingkungan sangat kotor karena masyarakat tidak menjaga lingkungan

Pertanyaan untuk nomor 7-8!
Perhatikan gambar di bawah ini!



7. Peristiwa apakah yang terjadi pada gambar di atas?

kekeringan

10

8. Apa yang harus dilakukan jika mengalami peristiwa pada gambar di atas?

berusaha untuk mencari air agar kita tidak kekeringan

4



SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tubang No. 24 Kep.Selayar
 Kelas/Semester : V / II (Genap)
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Alokasi Waktu :
 Nama Siswa : *ternuzoh - 01 - 30620*

30

Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan pertanyaan di bawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami, silahkan bertanya kepada guru!

Soal !

Pertanyaan untuk nomor 1-2 !
 Bacalah teks bacaan dibawah ini !



Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Bau-bau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorowolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru.

Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

1. Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Bau-bau, sulit mendapatkan air bersih. Untuk mencari air bersih, langkah apa yang dilakukan warga Kelurahan Waborobo?

Air... mencari... dalam... kediatan... jalan... kalau... tnsar
tidak... mencari... air... bersih

3

PERPUSTAKAAN DAN PERBIBLIOTHECA

2. Cara apa yang perlu dilakukan warga Kelurahan Waborobo untuk menghemat air di rumah?

.....

3

3. Ahmad menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari. Wati menggunakan air secukupnya. Dibandingkan perilaku Ahmad, perilaku Wati lebih mencerminkan perilaku?

.....

3

4.



Analisislah proses apa saja yang terjadi pada gambar di atas?

.....

3

5. Siklus air yang terhambat akan menyebabkan peristiwa kekeringan. Kekeringan dapat terjadi karena beberapa sebab, yaitu faktor alam dan kegiatan manusia. Faktor alam yaitu kondisi tanah dan iklim. Sedangkan factor dari kegiatan manusia adalah

.....

3

6. Air yang berasal dari air hujan yang jatuh ke permukaan tanah, sebagian menguap dan sebagian lainnya mengalir ke sungai, saluran air lalu disimpan di dalam danau,

waduk dan rawa. Proses tersebut merupakan proses terjadinya?

yang Terjadi... kalau... kalau... kalau... air hujan...
teknik... kalau... hujan dan... hok...

3

Pertanyaan untuk nomor 7-8!

Perhatikan gambar di bawah ini!



7. Peristiwa apakah yang terjadi pada gambar di atas?

prosedur... air... hujan... hujan...

3

8. Apa yang harus dilakukan jika mengalami peristiwa pada gambar di atas?

sangat... air... yang... kalau... mengisi...
air... dalam... hujan...

3



HASIL NILAI *POSTTEST*SOAL *POSTTEST*

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tabang No. 24 Kep.Selayar
 Kelas/Semester : V / II (Genap)
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Alokasi Waktu :
 Nama Siswa : Afifa Asyifa Sukri

100

Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan pertanyaan di bawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami, silahkan bertanya kepada guru!

Soal !

Pertanyaan untuk nomor 1-2 !

Bacalah teks bacaan dibawah ini !



Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Bau-bau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorawolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru.

Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

1. Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Bau-bau, sulit mendapatkan air bersih. Untuk mencari air bersih, langkah apa yang dilakukan warga Kelurahan Waborobo?

mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dan tempat tinggal mereka untuk mendapatkan air bersih

10

2. Cara apa yang perlu dilakukan warga Kelurahan Waborobo untuk menghemat air di rumah?

- menutupkan... keran... jika... sudah... menggunakan... air.....
- tidak menggunakan... air... terlalu... banyak.....
- tidak... mandi... terlalu... lama.....

10

3. Ahmad menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari. Wati menggunakan air secukupnya. Dibandingkan perilaku Ahmad, perilaku Wati lebih mencerminkan perilaku?

...Perilaku menghemat... air.....

4.



Analisislah proses apa saja yang terjadi pada gambar di atas?

- 1. Evaporasi.....
- 2. Transpirasi.....
- 3. Kondensasi.....
- 4. Presipitasi.....
- 5. Infiltrasi.....

10

5. Siklus air yang terhambat akan menyebabkan peristiwa kekeringan. Kekeringan dapat terjadi karena beberapa sebab, yaitu faktor alam dan kegiatan manusia. Faktor alam yaitu kondisi tanah dan iklim. Sedangkan faktor dari kegiatan manusia adalah mengundulikan... hutan.....

...pembukaan... air.....

10

6. Air yang berasal dari air hujan yang jatuh ke permukaan tanah, sebagian menguap dan sebagian lainnya mengalir ke sungai, saluran air lalu disimpan di dalam danau.

PERPUSTAKAAN DAN PERBIBLIOTEKAN

waduk dan rawa. Proses tersebut merupakan proses terjadinya?

10

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

Pertanyaan untuk nomor 7-8!
Perhatikan gambar di bawah ini!



7. Peristiwa apakah yang terjadi pada gambar di atas?

10

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

8. Apa yang harus dilakukan jika mengalami peristiwa pada gambar di atas?

10

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



SOAL POSTTEST

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tabang No. 24 Kep.Selayur
 Kelas/Semester : V / II (Genap)
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Alokasi Waktu :
 Nama Siswa : HUFOL INAYAH

76

Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan pertanyaan di bawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami, silahkan bertanya kepada guru!

Soal!

Pertanyaan untuk nomor 1-2!
 Bacalah teks bacaan dibawah ini!



Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambiri, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorawolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru.

Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

1. Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambiri, Kota Bau-bau, sulit mendapatkan air bersih. Untuk mencari air bersih, langkah apa yang dilakukan warga Kelurahan Waborobo?

Mereka terpaksa mengambil air bersih di
 Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorawolio

8

2. Cara apa yang perlu dilakukan warga Kelurahan Waborobo untuk menghemat air di rumah?

Menggunakan air secukupnya

7

3. Ahmad menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari. Wati menggunakan air secukupnya. Dibandingkan perilaku Ahmad, perilaku Wati lebih mencerminkan perilaku?

hemat

10

4.



Analisislah proses apa saja yang terjadi pada gambar di atas?

Penguapan

3

5. Siklus air yang terhambat akan menyebabkan peristiwa kekeringan. Kekeringan dapat terjadi karena beberapa sebab, yaitu faktor alam dan kegiatan manusia. Faktor alam yaitu kondisi tanah dan iklim. Sedangkan factor dari kegiatan manusia adalah

Membuang Sampah Sembarangan

3

6. Air yang berasal dari air hujan yang jatuh ke permukaan tanah, sebagian menguap dan sebagian lainnya mengalir ke sungai, saluran air lalu disimpan di dalam danau,

waduk dan rawa. Proses tersebut merupakan proses terjadinya?

..... air permukaan

10

Pertanyaan untuk nomor 7-8!
Perhatikan gambar di bawah ini!



7. Peristiwa apakah yang terjadi pada gambar di atas?

..... bencana kekeringan

10

8. Apa yang harus dilakukan jika mengalami peristiwa pada gambar di atas?

1. bijak dalam menggunakan air
2. Perkuatlah bahan-bahan lindung di sekitar
3. hindari hal-hal yang dapat memicu baik itu
kebakaran rumah maupun kebakaran lahan

10



SOAL POSTTEST

Satuan Pendidikan : UPT SDN Tabang No. 24 Kep.Selayar
 Kelas/Semester : V / II (Genap)
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Alokasi Waktu :
 Nama Siswa : *saahira az zahrah*

54

Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan pertanyaan di bawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami, silahkan bertanya kepada guru!

Soal !

Pertanyaan untuk nomor 1-2 !
 Bacalah teks bacaan dibawah ini !



Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorawolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru.

Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

1. Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Bau-bau, sulit mendapatkan air bersih. Untuk mencari air bersih, langkah apa yang dilakukan warga Kelurahan Waborobo?

...mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih

10

2. Cara apa yang perlu dilakukan warga Kelurahan Waborobo untuk menghemat air di rumah?

.....
 mencuci..... mencuci..... mencuci..... mencuci..... mencuci.....

3

3. Ahmad menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari. Wati menggunakan air secukupnya. Dibandingkan perilaku Ahmad, perilaku Wati lebih mencerminkan perilaku?

.....
 bersih..... bersih..... bersih.....

3

4.



Analisislah proses apa saja yang terjadi pada gambar di atas?

.....
 air hujan.....

3

5. Siklus air yang terhambat akan menyebabkan peristiwa kekeringan. Kekeringan dapat terjadi karena beberapa sebab, yaitu faktor alam dan kegiatan manusia. Faktor alam yaitu kondisi tanah dan iklim. Sedangkan factor dari kegiatan manusia adalah

.....
 karena..... karena..... karena.....

3

6. Air yang berasal dari air hujan yang jatuh ke permukaan tanah, sebagian menguap dan sebagian lainnya mengalir ke sungai, saluran air lalu disimpan di dalam danau,

waduk dan rawa. Proses tersebut merupakan proses terjadinya?

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

3

Pertanyaan untuk nomor 7-8!
Perhatikan gambar di bawah ini!



7. Peristiwa apakah yang terjadi pada gambar di atas?

.....
Kekeringan
.....

10

8. Apa yang harus dilakukan jika mengalami peristiwa pada gambar di atas?

.....
1. tidak menggunakan air
2. Pelebaran atap-atap rumah
3. hindari hal yang memulihkan aliran kebocoran
.....

8



Lampiran 7 Data Nilai Pretest dan Posttest

DATA NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA

No.	Kode Siswa	Pretest		Posttest	
		Skor	Ket	Skor	Ket
1	AAS	81	Tuntas	100	Tuntas
2	A	53	Tidak Tuntas	75	Tuntas
3	AP	56	Tidak Tuntas	75	Tuntas
4	AAJ	35	Tidak Tuntas	85	Tuntas
5	DHA	39	Tidak Tuntas	88	Tuntas
6	FAP	76	Tuntas	100	Tuntas
7	KS	59	Tidak Tuntas	75	Tuntas
8	LA	30	Tidak Tuntas	54	Tidak Tuntas
9	MF	40	Tidak Tuntas	88	Tuntas
10	MYF	78	Tuntas	89	Tuntas
11	NT	44	Tidak Tuntas	93	Tuntas
12	NI	49	Tidak Tuntas	76	Tuntas
13	R	46	Tidak Tuntas	75	Tuntas
14	RO	60	Tidak Tuntas	89	Tuntas
15	RPS	39	Tidak Tuntas	90	Tuntas
16	SR	61	Tidak Tuntas	76	Tuntas
17	ZI	46	Tidak Tuntas	76	Tuntas
Jumlah		892		1404	
Rata-rata		52,47		82,59	

Lampiran 8 Hasil Data SPSS Versi 2.9

1. TABEL *MEAN, MEDIAN, MODUS, PRETEST* DAN *POSTTEST*

Descriptives

			Statistic	Std. Error
PRETEST	Mean		52.47	3.688
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	44.65	
		Upper Bound	60.29	
	5% Trimmed Mean		52.13	
	Median		49.00	
	Variance		231.265	
	Std. Deviation		15.207	
	Minimum		30	
	Maximum		81	
	Range		51	
	Interquartile Range		21	
	Skewness		.595	.550
	Kurtosis		-.505	1.063
	POSTTES T9	Mean		82.59
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	76.71	
		Upper Bound	88.47	
5% Trimmed Mean			83.21	
Median			85.00	
Variance			130.882	
Std. Deviation			11.440	
Minimum			54	
Maximum			100	
Range			46	
Interquartile Range			15	
Skewness			-.616	.550
Kurtosis			1.078	1.063

2. UJI NORMALITAS

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.135	17	.200*	.936	17	.279
POSTTEST	.195	17	.086	.902	17	.074

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

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian



Gambar 5. 1 Penerimaan Surat Izin Penelitian



Gambar 5. 2 Pelaksanaan Pretest



Gambar 5. 3 Penyajian Media Powtoon



Gambar 5. 4 Penyajian Media Powtoon



Gambar 5. 5 Diskusi Kelompok



Gambar 5. 6 Diskusi Kelompok



Gambar 5. 7 Diskusi Kelompok



Gambar 5. 8 Pemaparan Hasil Diskusi



Gambar 5. 9 Pemaparan Hasil Diskusi



Gambar 5. 10 Pemaparan Hasil Diskusi



Gambar 5. 11 Pelaksanaan Posttest



Gambar 5. 12 Pelaksanaan Posttest

Lampiran 10 Persuratan Penelitian

SURAT IZIN MENELITI DARI KAMPUS



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Siliwangi No. 229 Telp. (0412) 66972 Fax (0412) 662300 Makassar 90221 E-mail: lp3m@umh.ac.id

Nomor : 3698/05/C.4-VIII/II/1445/2024

21 February 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

11 Sya'ban 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15931/FKIP/A.4-II/II/1445/2024 tanggal 20 Februari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : TIARA JIHAN JAMILAH

No. Stambuk : 10540 1130520

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

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

"PENGARUH MODEL BASED LEARNING (BPL) BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V SDN TABANG NO 24 KEP. SELAYAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 26 Februari 2024 s/d 26 April 2024.

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

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Arief Muhsin, M.Pd
NBM 4127761

SURAT IZIN MENELITI DARI PTSP PROVINSI SULAWESI SELATAN



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://aimap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : 4014/S.01/PTSP/2024 Kepada Yth.
 Lampiran : - Bupati Kepulauan Selayar
 Perihal : izin penelitian

di-
 Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3698/05/C.4-VIII/III/1445/2024 tanggal 21 Februari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : TIARA JIHAN JAMILAH
 Nomor Pokok : 105401130520
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Sir Alauddin, No. 259 Makassar

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

" PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V SDN TABANG NO. 24 KEP. SELAYAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 26 Februari s/d 26 April 2024

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 21 Februari 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tambuan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. Peringatan!

SURAT IZIN MENELITI DARI KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR



PEMERINTAH KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung MPP Jln. Ahmad Yani Benteng, 92812, Sulawesi Selatan
 Telepon (0414) 21083, email: pmptsp@selayarkab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 0785/Penelitian/II/2024/DIS PMPTSP

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepulauan Selayar memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

Nama Peneliti	: TIARA JILAN JAMILAH
Alamat Peneliti	: Jl. Tien Suharto
Nama Penanggung Jawab	: Dr. ERWINTO IMRAN, M.Pd
Anggota Peneliti	: -

Untuk melakukan penelitian dalam rangka "Penelitian Skripsi" di :

Lokasi Penelitian	: SDN Tabang No. 24 Kepulauan Selayar
Judul Penelitian	: Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Pictocart Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar
Lama Penelitian	: 2 Bulan
Bidang Penelitian	: Pendidikan
Status Penelitian	: Perorangan

Surat Keterangan Penelitian ini berlaku sampai dengan tanggal 26 April 2024




Dikeluarkan : Benteng
 Pada Tanggal : 26 Februari 2024

A.n. BUPATI KEPULAUAN SELAYAR
KEPALA DINAS



Drs. H. ANDI NUR HALIQ, M.Si
 NIP. 196605071986031022

Rp. 0,-
 Tembusan

- Kepala Badan Kesbangpol di Benteng
- Asip

1. Untuk keperluan administrasi dan pengurusan surat-surat lainnya, hubungi kami di nomor telepon (0414) 21083 atau email pmptsp@selayarkab.go.id

2. Untuk keperluan informasi dan pengurusan surat-surat lainnya, hubungi kami di nomor telepon (0414) 21083 atau email pmptsp@selayarkab.go.id

3. Untuk keperluan informasi dan pengurusan surat-surat lainnya, hubungi kami di nomor telepon (0414) 21083 atau email pmptsp@selayarkab.go.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN SELAYAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SDN TABANG NO.24 KEPULAUAN SELAYAR
Jl. Tjen Soekarto No. 137 Boslita Tabang Bora, Putabangan, Kec. Hantoharu,
Kab. Kepulauan Selayar, Sulawesi Selatan
Kode Pos : 92811



NPSN : 40304846

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

- | | |
|------------|-------------------------|
| 1. Nama | : Muhammad Ikhsan, S.Pd |
| 2. NIP | : 19820208 200701 1 012 |
| 3. Jabatan | : Kepala Sekolah |

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

- | | |
|--------------------------|-------------------------------------|
| 1. Nama | : Tiara Jihan Jamilah |
| 2. NIM | : 105401130520 |
| 3. Asal Perguruan Tinggi | : Universitas Muhammadiyah Makassar |
| 4. Jurusan | : Pendidikan Guru Sekolah Dasar |
| 5. Fakultas | : Keguruan dan Ilmu Pendidikan |

Benar telah melaksanakan penelitian di UPT SDN Tabang No. 24 Kepulauan Selayar sejak tanggal 1 Maret s/d 18 Maret 2024 guna memperoleh data dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Prolem Based Learning (PBL)* terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar".

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

Selayar, 18 Maret 2024

Kepala Sekolah

UPT SDN Tabang No. 24 Selayar



Muhammad Ikhsan, S.Pd

NIP: 19820208 200701 1 012

KARTU KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Tiara Jihan Jamilah } NIM 10540.11305.20 }
Judul Penelitian : Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL)
berbantuan Media Papan terhadap Kemampuan
Berpikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran IPA Siswa
Kelas V SDN Tabang No. 24 Kp. Selayar
Tanggal Ujian Proposal : 01 Februari 2024
Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	5 Maret 2024	izin penelitian (Berkas surat izin penelitian)	+
2.	4 Maret 2024	Pembelian tes (Pretest)	+
3.	5 Maret 2024	Pembelian lembaran (Mempersiapkan 1)	+
4.	6 Maret 2024	Pembelian lembaran (Mempersiapkan 2)	+
5.	7 Maret 2024	Pembelian lembaran (Mempersiapkan 3)	+
6.	8 Maret 2024	Pembelian tes (Posttest)	+
7.			
8.			
9.			
10.			

..... 20

Ketua Prodi

Dr. Afien Bolei, S. Pd., M. Pd.
NIM. 11489133

Mengesahui,
Kepala UPT. SD/ TABANG NO 24 KEP. SELAYAR

Muhammad Waban, S. Pd.
NIP. 198202082007011012.

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dipertahankan hasil dan harus dibuktikan penelitian ulang.

Lampiran 11 Surat Keterangan Bebas Plagiasi



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

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Telp. (0411) 866 972, 881 593, Fax. (0411) 865 588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama : Tiara Jilani Jamilah

Nim : 405401130520

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	8 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

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

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

Makassar, 12 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Nuhammad Fauzan, M.L.P

NBM. 964 591

Lampiran 12 Hasil Uji Plagiasi



Bab I TIARA JIHAN JAMILAH
105401130520
by Tahap Tutup

Submission date: 12-Jul-2024 08:16AM (UTC+0700)
Submission ID: 2415462825
File name: BAB_1_SKRIPSI_TIARA_1.docx (51.23K)
Word count: 1478
Character count: 9746

Bab I TIARA JIHAN JAMILAH 105401130520

ORIGINALITY REPORT

7%	10%	9%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

	 digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	2%
	 repo.uinsatu.ac.id Internet Source	2%
	 repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	2%
	 repository.uinsu.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography



Bab II TIARA JIHAN JAMILAH 105401130520

by Tahap Tutup



Submission date: 01-Jul-2024 06:49PM (UTC+0700)

Submission ID: 2411179069

File name: BAB_II_SKRIPSI_TIARA.docx (102.53K)

Word count: 3524

Character count: 22924

Bab II TIARA JIHAN JAMILAH 105401130520

ORIGINALITY REPORT

8% SIMILARITY INDEX
8% INTERNET SOURCES
2% PUBLICATIONS
0% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source		4%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet Source		2%
3	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off



Bab III TIARA JIHAN JAMILAH

105401130520

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Jul-2024 08:17AM (UTC+0700)

Submission ID: 2415463101

File name: BAB_III_SKRIPSI_TIARA_1.docx (32.32K)

Word count: 1408

Character count: 8855

Bab III TIARA JIHAN JAMILAH 105401130520

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

3%

2

docplayer.info

Internet Source

2%

3

bajangjournal.com

Internet Source

2%

4

repository.upi.edu

Internet Source

2%

5

Hikmah Nur Fadillah, Ismail, Andi Mu'nisa.
 "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI
 TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT
 TINGGI SISWA PADA MATERI SISTEM GERAK
 KELAS XI SMA NEGERI 3 WAJO", Jurnal
 Biogenerasi, 2022

Publication

2%

Exclude quotes Exclude bibliography Exclude matches 

Bab IV TIARA JIHAN JAMILAH 105401130520

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Jul-2024 08:18AM (UTC+0700)
Submission ID: 2415463410
File name: BAB_IV_SKRIPSI_TIARA_1.docx (180.56K)
Word count: 2642
Character count: 15977

Bab IV TIARA JIHAN JAMILAH 105401130520

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source



7%



Exclude quotes 0%

Exclude matches 0%

Exclude bibliography 0%



Bab V TIARA JIHAN JAMILAH 105401130520

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Jul-2024 08:18AM (UTC+0700)
Submission ID: 2415463622
File name: BAB_V_SKRIPSI_TIARA_1.docx (25.52K)
Word count: 350
Character count: 2222

Bab V TIARA JIHAN JAMILAH 105401130520

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

www.researchgate.net
Internet Source

3%

repository.unpas.ac.id
Internet Source

2%

Exclude quotes Exclude bibliography Exclude matches 

RIWAYAT HIDUP



Tiara Jihan Jamilah, lahir di Kabupaten Kepulauan Selayar pada tanggal 4 April 2002, anak ketiga dari enam bersaudara, dari pasangan Sukri Sukiman dan Rabiawati. Penulis mulai menempuh jenjang Pendidikan formal di SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar dan menamatkan

sekolah dasar di SDN Benteng V Kabupaten Kepulauan Selayar pada tahun 2014.

Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Babussalam Selayar pada tahun 2014 hingga 2017. Setelah itu melanjutkan Pendidikan dengan memasuki SMA Negeri 1 Selayar pada tahun 2017 sampai dengan 2020. Setelah menyelesaikan Pendidikan di SMA Negeri 1 Selayar penulis kemudian melanjutkan Pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta pada tahun 2020 di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Insya Allah pada tahun 2024 akan menyelesaikan studi sekaligus menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Berkat rahmat Allah SWT dan iringan do'a dari kedua orang tua, saudara tercinta, pasangan serta teman-teman seperjuangan di bangku perkuliahan, perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Powtoon* terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar”**.