

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA KELAS
V DI SD NEGERI BORONGKANANG
KECAMATAN BONTONOMPO
KABUPATEN GOWA**



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

Ummu Suhemil

105401110620

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

2024



LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi atas nama **Ummu Suhemil** NIM 105401110620, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 229 Tahun 1446 H/2024 M, 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 **Jumat 09 Agustus 2024**.

Makassar, 04 Safar 1446 H
09 Agustus 2024 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|--|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, M.P., IPU. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. H. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | : 1. Dr. Ma'ruf, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 2. Rahmatia Thahir, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. A. Muafiah Nur, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Nasharuddin, S.Pd., M.Sc. | (.....) |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



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

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkp@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri Boronganang Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Ummu Suhemil**
NIM : 105401110620
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Makassar, Juni 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0929128102

Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0925048603

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh: Makassar

Erwit Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD

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

NBM. 1148913



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ummu Suhemil

Nim : 105401110620

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Helajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri Borongkanang Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

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

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

Makassar, Juli 2024 Yang

Membuat Pernyataan

Ummu Suhemil



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Ummu Suhemil**

Nim : 105401110620

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2024

Yang Membuat Perjanjian,

Ummu Suhemil

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila kamu sudah selesai dalam urusan, lakukanlah sungguh-sungguh urusan lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap

(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya proses itu paling penting karena Allah telah mempersiapkan hal baik”

Pesembahan

Kupesembahkan karya sederhana ini kepada Bapak,Ibu dan kedua kakaku tercinta yang sangat kusayangi. Termikasih atas segala do'a, tetesan keringat dan pengorbananmu untuk anakmu dan adik bungsumu ini.

ABSTRAK

Ummu Suhemil, 2024, Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri Borongkanang Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Ma'ruf dan Nurul Magfirah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V melalui implementasi media pembelajaran berbasis multimedia di SD Negeri Brongkanang. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Populasi dan sampel adalah siswa kelas V SD Negeri Borongkanang yang berjumlah 27 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Borongkanang. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa, dimana dilihat dari hasil tes hasil belajar IPA pada siklus I menunjukkan bahwa dari 27 siswa kelas V hanya 9 siswa atau 34% berada pada kategori tuntas dan tes hasil belajar IPA pada siklus II menunjukkan bahwa 21 siswa atau 78% berada dikategori tuntas, dari 27 siswa kelas V. Adapun rata-rata persentase hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I yaitu 37,8% dan hasil aktivitas belajar siswa pada siklus II rata-rata persentase yaitu 73,1%. Maka dari itu sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Kata kunci: Hasil Belajar IPA, Multimedia

KATA PENGANTAR



Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas karunia dan rahmat-Nya. Karena berkat, rahmat dan hidayah-Nyalah sehinggah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri Boronganang Kecamatan Bontonmpo Kabupaten Gowa”**. Shalawat dan salam selalu tercurahkan limpahan kepada Nabi Muhammad Saw, Nabi yang bertindak sebagai rahmatan lil’alamin.

Segala dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar serjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini, tidak akan terwujud tanpa bantuan dan ulur tangan dari berbagai pihak yang senantiasa memberikan dorongan, bantuan, petunjuk dan bimbingan kepada penulis. Oleh karena itu, penulis bersyukur dan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut ikhlas membantu.

Penghargaan yang tertinggi dan ucapan terima kasih yang tulus ikhlas penulis ucapkan kepada kedua orang tuaku **Bapak H.Dg, Mareppe** dan **Ibu Hj. Hamsiah** yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, membiayai dan memberikan semangat serta mendoakan penulis dan penulis juga mengucapkan banyak- banyak terima kasih kepada kedua saudara- saudaraku **Susiyanti & Ummu Sa’ada** kakak yang selalu membantu membiayai penulis sampai penulis mendapatkan gelar, serta memberikan motivasi, dukungan dan mendoakan yang tiada hentinya kepada penulis.

Penulis juga menghanturkan ucapan terima kasih, penghargaan dan penghormatan yang tulus kepada Dosen Pembimbing Bapak **Dr. Ma’ruf, S.Pd., M.Pd.** selaku pembimbing I dan Ibu **Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.** selaku

pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini. semoga Allah SWT senantiasa memberikan perlindungan, kesehatan dan pahala yang berlipat ganda Amin Allahumma Aamiin.

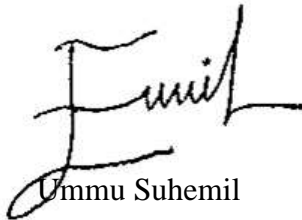
Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak **Prof. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU.** selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan Bapak **Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Kepala sekolah **SD Negeri Brongkanang Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa** serta Guru kelas V dan Guru- guru yang ada di sekolah. Kepada teman seperjuangan dan teman kost Pondok Dahlia terkhususnya Aan Saputri, Khaera Ummah, Ikkerattisa, Annisaul Kharimah, Shia Annisa Dwinasari dan Rahma Mutmainna yang selalu menemani, memberikan saran dan masukan serta memberikan motivasi kepada penulis. penulis juga tak lupa ucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah sampai dititik ini dan mampu sabar melewati lika-liku proses perkuliahan ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga tulisan ini dapat bermanfaat.

Billahifisabililhaq Fastabiqul Khaerat, Assalamualaikum Warhmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, Juli 2024



Ummu Suhemil

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Masalah Penelitian.....	5
1. Identifikasi Masalah	5
2. Alternatif Pemecahan Masalah.....	6
3. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Definisi Media Pembelajaran.....	8
2. Pembelajaran Berbasis Multimedia.....	13
3. Pengertian Hasil Belajar.....	21
4. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	2

B. Hasil Penelitian Yang Relevan	29
C. Kerangka Pikir	36
D. Hipotesis Tindakan	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	38
C. Faktor Yang Diselidiki.....	38
D. Prosedur Penelitian.....	39
E. Instrument Penelitian	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	43
H. Indikator Keberhasilan	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	64

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	68
B. Saran	68

DAFTAR PUSTAKA	70
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Pikir	37
3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas	39
4.1 Grafik Nilai LKPD Pada Siklis I	48
4.2 Grafik Tes Hasil Belajar Pada Siklus I Kelas V di SD Negeri Brongkanang	49
4.3 Grafik Nilai LKPD Pada Siklis II	58
4.4 Grafik Grafik Tes Hasil Belajar Pada Siklus II Kelas V di SD Negeri Brongkanang	59



DAFTAR TABEL

2.1 Tahapan <i>Problem Based Learning</i>	28
2.2 Langkah-langkah Pembelajaran PBL	29
3.1 Aktivitas Siswa	43
3.2 Kategorisasi Hasil Belajar	44
3.3 Ketuntasan Hasil Belajar	44
4.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Brongkanang pada Siklus I	50
4.2 Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Brongkanang Pada Siklus I	51
4.3 Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multimedia di SD Negeri Brongkanang	52
4.4 Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multiemdia	53
4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Brongkanang pada Siklus II	60
4.6 Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Brongkanang Pada Siklus II	60
4.7 Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multimedia di SD Negeri Brongkanang pada Siklus II	61
4.8 Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multiemdia	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang ada di sekolah. Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah siswa-siswanya berhasil dalam pembelajaran. Guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan proses pembelajaran, pemilihan metode atau media yang digunakan oleh guru mempengaruhi penyampaian informasi terhadap siswa sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media sangat dianjurkan untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, terlebih untuk siswa yang belum memiliki kemampuan dalam memahami materi yang sifatnya abstrak (Anjani, Dkk 2021).

Pendidikan memang peranan sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara, karena Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Setiawan dan Alimah (2019) tercapainya tujuan Pendidikan secara maksimal tidak lepas dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik sekolah, sebagaimana telah ditegaskan dalam dilakukan dalam permendikbudristek No. 16 tahun 2022 pasal 9 tentang pelaksanaan proses pembelajaran.

“Pada jenjang pendidikan anak di usia dini, jenjang Pendidikan dasar, dan jenjang Pendidikan menengah, pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta

didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik” (Permendikbudristik, 2022, h.8).

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi aktif antara siswa dengan guru dalam kegiatan Pendidikan. Zulqarnain, Ddk (2021). Dari peraturan tersebut juga di ketahui bahwa salah satu persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, didasari dan dikembangkan guru dalam keberhasilan proses pembelajaran ialah keaktifan belajar. Guru diuntut untuk pandai menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa baik melalui media pembelajaran ataupun penerapan model inovasi (Asori, 2019).

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan menunjukkan kegiatan pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri Borongkanang cenderung didominasi oleh guru. Peserta didik hanya duduk di tempat duduknya dan mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas yang diberikan, sehingga mereka menjadi pasif dalam pembelajaran. Akibatnya hasil belajar siswa di dapatkan bahwa sebanyak 55% siswa mengalami kesulitan hasil belajar. Sedangkan KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Faktor yang menjadi penyebab terjadinya hal tersebut salah satunya guru hanya menggunakan buku paket sebagai bahan rujukan sehingga peserta didik bosan dan jenuh dalam proses belajar. Buku paket merupakan referensi utama dan perlu mendapatkan referensi lain sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, proses pembelajaran harus diperbaiki untuk meningkatkan kualitasnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan pembelajaran berbasis multimedia yang dapat menarik

perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan bisa aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa alat ataupun bahan ajar. Selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif, semangat dan antusias dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran menurut Asnawir media pembelajaran menggunakan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan merangsang siswa untuk belajar. Maka dari itu perlu adanya sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, aktivitas belajar siswa dan membuat siswa aktif ketika proses pembelajaran. Inovasi dalam media yang dimaksud adalah penggabungan gambar, video, teks, suara, dan animasi media ini disebut dengan pembelajaran berbasis multimedia Presentasi (Permana & Nourmavita, 2017).

Multimedia merupakan penggabungan antara gambar teks, grafik, audio, dan video dengan menggabungkan *link* dan *tool*, serta navigasi untuk mendukung proses pembelajaran. multimedia pembelajaran umumnya menunjuk pada semua software Pendidikan yang diakses melalui komputer dimana siswa dapat berinteraksi dengannya. Tetapi masih perlu pengembangan multimedia yang baik untuk pembelajaran (Nivia, 2020).

Multimedia pada pembelajaran IPA juga menjadi salah satu solusi dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, karena IPA merupakan mata pelajaran yang membahas fenomena-fenomena alam. IPA adalah salah satu

mata pelajaran yang secara umum membahas tentang gejala-gejala alam melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. Guru masih menggunakan lingkungan sekitar dalam pembelajaran materi IPA kepada siswa. Karena materi IPA yang bersifat abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dapat membuat Sebagian siswa merasa bingung dan akhirnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPA. Maka dari itu Peserta didik memerlukan bantuan media pembelajaran yang mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan zaman untuk meningkatkan minat hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran, pemilihan metode dan media yang digunakan oleh guru mempengaruhi penyampaian informasi terhadap siswa sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media sangat dianjurkan untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, terlebih untuk siswa yang belum memiliki kemampuan dalam memahami materi yang sifatnya abstrak (Soimah, 2018).

Meningkatkan hasil belajar siswa tersebut maka perlu adanya inovasi salah satunya dengan penerapan suatu media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Canva adalah salah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran seperti kombinasi teks, gambar, animasi, video dan audio. Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain,

hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan keterkaitan peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik (Wulandari & Adam, 2022). Alasan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Jadi berdasar dari latar belakang diatas penulis termotivasi meneliti dengan judul **“Implementasi media pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri Boronganang Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”**

B. Masalah penelitian

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi berapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran masih cenderung menggunakan buku cetak.
- b. Media pembelajaran perlu digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
- c. Proses pembelajaran membosankan oleh siswa karena pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru.
- d. Proses pembelajaran hanya berupa gambar dari buku cetak sehingga dirasa kurang menantang siswa dan tidak memberikan pengalaman baru.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri Borongkanang, penulis menerapkan implementasi media pembelajaran berbasis multimedia.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V dengan melalui implementasi media pembelajaran berbasis multimedia di SD Negeri Borongkanang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V melalui implementasi media pembelajaran berbasis multimedia di SD Negeri Borongkanang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak khususnya dunia baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pelajaran bagi peneliti dan juga dapat bermanfaat bagi semua pihak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharap dapat dijadikan masukan untuk lebih mendorong keberhasilan pembelajaran berbasis multimedia ini.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu cara alternatif dalam implementasi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menarik. Oleh sebab itu, peran media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat memberikan manfaat terhadap kualitas kinerja guru.

c. Bagi Siswa

Memberikan bantuan pada peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan membangkitkan minat belajar peserta didik dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Sehingga hasil belajar siswa meningkat.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “*medius*” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur. Pembelajaran dalam bahasa Inggris biasa diucapkan dengan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar. Suyono & Hariyanto (2014: 183) mengatakan bahwa pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran erat kaitannya dengan pengajaran. Pengajaran sebagian bagian yang terintegral dalam pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan maka disitu pula terjadi proses pengajaran.

Dalam pembelajaran, media memang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media, media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting yaitu: (1) media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai dependent media karena posisi media disini sebagai alat bantu (efektivitas) dan (2) media sebagai sumber belajar yang digunakan

sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau atau disebut dengan independent media. Independent media dirancang secara sistematis agar dapat meyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hamalik (2015)

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangan dengan termasuk teknologi perangkat keras. Rusman (2015)

a. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Menurut Rusman, (2015) Ada 5 jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Media Visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam dan gambar bergerak.
- 2) Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini yaitu program kaset suara dan program radio.
- 3) Media Audio- Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Contoh media audio-visual adalah program video atau televisi Pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

- 4) Kelompok Media penyaji. Media kelompok penyaji ini sebagaimana di ungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan, yaitu: a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, b) kelompok kedua; media proyeksi diam, c) kelompok ketiga; media audio, d) kelompok keempat; media gambar hidup atau film, e) kelompok kelima; media televisi, dan f) kelompok keenam; multimedia.
- 5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajia, melainkan ciri fisiknya sendiri, seperti ukutran, bentuk, beratnya, susunannya, warna, fungsin dan sebagainya. Media ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media ineraktif berbasis computer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interktif berbasis teknologi adalah program interaktif dalam pembelajaran bebrbasis computer.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Hasnul Fikri (2018:12) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu. Melalui media pembelajaran, guru guru dapat mengkonkretkan dan memberikan contoh konsep, prinsip, sikap yang abstrak serta menunjukkan Langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada siswa.

- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar. Melalui media pembelajaran, guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal, tetapi dapat dilakukan atau disertai dengan gambar, video, teks, dan suara. Disamping itu, media juga dapat digunakan siswa dalam pembelajaran mandiri, baik di sekolah maupun di luar sekolah.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap-sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan kepada siswa. Di samping itu siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga secara tidak langsung juga bersikap positif terhadap perkembangan.
- 4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh siswa. Karena media memberikan pengalaman belajar yang mengaktifkan beberapa alat indra secara bersamaan atau berurutan, maka hasil belajarnya bertahan lebih lama dari pada sekedar menggunakan satu atau beberapa alat indra.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran cukup penting meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur sangat penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode dan media pembelajaran (Rusman 2015: 171). Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut, media pembelajaran tidak serta merta

digunakan dalam proses pembelajaran, perlu dianalisis dahulu sebelum media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:2) Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Sedangkan menurut Hamalik fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan guru.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu Pendidikan.

2. Pembelajaran Berbasis Multimedia

a. Definisi Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yang berarti banyak atau macam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawahi sesuatu (Munir, 2012:2). Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi, berdasarkan itu, multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan kepada publik (Murni, 2012: 2).

Multimedia sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya-tidaknya terdiri lebih dari satu media. Media dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan pemain cakram padat (*CD-player*), kartu suara (*sound card*), pengeras suara (*speaker*) dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio, dan grafis dalam resolusi yang tinggi (Warsita 2008: 153).

Dalam kaitannya dengan pembelajaran (Rusman 2015: 60) mengemukakan “Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan mengabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemain melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”. Dari beberapa pengertian yang telah dipaparkan oleh para ahli mengenai multimedia dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah media yang

menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafik, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

b. Komponen Multimedia

Menurut Munir (2012) ada beberapa komponen multimedia yaitu:

- 1) Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya.
- 2) Grafik/Gambar adalah merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image. Picture, atau drawing*).
- 3) Video (visual gerak) video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata, video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi.
- 4) Audio merupakan bunyi dalam bentuk digital suara menimbulkan berbagai macam bunyi seperti suara music, instrumental, narasi dan sebagainya.
- 5) Animasi adalah suatu tampilan yang menghubungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi merupakan suatu teknologi yang dapat menjadi gambar yang diam menjadi bergerak seperti gambar hidup, bergerak, beraksi, dan bersuara.

Berdasarkan komponen diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah panduan atau gabungan dari berbagai media teks, suara, gambar, grafik, video, dan animasi, dalam satu program berbasis komputer yang dapat memfasilitasi

komunikasi interaktif peserta didik yang terjadi dengan lebih menarik (Indrawan, Dkk. 2020: 15)

c. Jenis Multimedia Pembelajaran Yang Diterapkan

1) Multimedia Presentasi

Multimedia Presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak diatas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab menggunakan laptop/komputer dan HP pun bisa dijadikan sebagai alat perangkat multimedia. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, gambar, garafik dan suara menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik. Contoh multimedia presentasi ini seperti Microsof Power Point (Asra, Dkk, 2007)

Dalam sudut pandang proses pembelajaran, presentasi merupakan salah satu metode pembelajaran. Berbagai alat yang digunakan, telah memberikan pengaruh yang sangat besar bukan hanya pada pengembangan kegiatan praktis dalam kegiatan presentasi pembelajaran akan tetapi juga pada teori-teori yang mendasarinya. Perkembangan terakhir pada bidang presentasi dengan alat bantu Komputer telah menyebabkan perubahan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Di antaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan para guru dalam mengolah bahan-bahan pembelajaran kedalam media presentasi berbasis komputer (Rusman 2015: 297)

2) Media Canva

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, postes, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover Facebook (Rahma, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta, manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dengan menyajikan bahan ajar serta materi secara menarik (Wulandari, 2022).

Menurut (Lailni Roma & Thahir, 2023) dengan menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi kepada siswa berupa materi pembelajaran.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan kreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Wulandari, 2022).

a. Kelebihan dan kekurangan Media Canva

1) Kelebihan/ keunggulan

Kelebihan media pembelajaran canva menurut Tanjung & Faiza (2019, hlm. 80) sebagai berikut:

- a) Memiliki berbagai desain grafis, animasi, templat, dan nomor halaman yang menarik.
- b) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran, karena banyak fungsi yang disediakan serta memuat fitur drag dan drop.
- c) Dapat menghemat waktu dalam merancang materi pembelajaran yang praktis.
- d) Siswa dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah disediakan oleh guru.
- e) Memiliki resolusi gambar dan slide yang baik, media canva dapat dicetak secara otomatis pengaturan ukuran cetak.
- f) Dapat berkolaborasi dalam desain media dengan guru lain dan membuat desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran.
- g) Dapat mendesain materi pembelajaran kapan saja, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga handphone.

Menurut (Nurul Magfirah, Lutfi Hair Djunur, 2023) Mengenai keunggulan yang dimiliki Canva Web dari aplikasi lain yang sejenis yaitu :

- a) Canva adalah aplikasi yang bisa didapatkan secara gratis, yang mana hanya dengan menggunakan email saja, kita bisa langsung *login*, maka kita akan

mendapatkan begitu banyak layanan gratis yang ada di dalamnya,

- b) penyimpanan *Cloud*, jadi semua file yang telah kita *upload* ke dalam layanan canva atau desain-desain yang telah kita buat semua tersimpan di dalam *Cloud* atau akun canva kita, sehingga kita bisa menggunakan di mana saja.
- c) Aset-aset di dalam canva sangat mendukung karena sangat beragam, mulai dari gambar, audio ada video dan masih banyak aset yang tersedia di dalamnya yang dapat digunakan di dalam membuat desain.
- d) Kolaborasi, dengan canva kita dapat merekrut orang lain untuk bekerja bersama-sama, karena dalam canva ada sebuah layanan yang disebut tim canva sehingga kita bisa mengajak siswa atau rekan guru untuk bergabung di dalam tim canva kita,
- e) Bersifat Instan, Proses dalam desain canva bisa dibuat dengan sangat cepat karena *template* sudah tersedia, kita hanya mengedit sedikit dengan mengganti yang perlu diganti sesuai dengan keinginan dan keperluan.
- f) Mudah dipahami
- g) Belum ada yang bisa menyamai canva, karena aset canva sangat banyak
- h) Fiturnya beragam, mulai dari presentasi, video sehingga bisa membantu dengan mudah dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk dan lain-lain
- i) Tersedia dalam versi edukasi

2) Kekurangan/kelemahan

Selain kelebihan aplikasi canva memiliki kekurangan menurut Pelangi (2020, hlm. 82) menyatakan bahwa aplikasi ini juga memiliki kekurangan yaitu jika ingin menggunakan canva, setiap pengguna harus memiliki paket data untuk terhubung dan menggunakan canva, kecuali desain yang disediakan oleh canva. Ada beberapa template berbayar, tapi itu tidak menjadi masalah, karena banyak template bagus dan gratis.

Menurut Idawati, dkk., (2022, hlm. 746) kekurangan canva yaitu:

- Jika menggunakan canva harus terkoneksi dengan paket data
- Terdapat beberapa template berbayar

Sedangkan menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022, hlm. 110) kekurangan aplikasi canva adalah:

- Canva bergantung pada internet yang cukup dan stabil, jika tidak ada internet pada perangkat atau laptop yang mengakses canva tidak dapat digunakan atau didukung selama proses mendesain.
- Canva memiliki template, stiker, ilustrasi, dan font berbayar.

b. Langkah- Langkah Penggunaan aplikasi canva

Menurut Alamsyah (2023) berikut langkah penggunaan aplikasi canva baik menggunakan handphone atau menggunakan laptop yang mudah diakses oleh pengguna, yaitu:

- 1) Mendownload aplikasi canva melalui playstore untuk pengguna handphone atau membuka canva melalui website resmicanva yaitu, https://www.canva.com/id_id/ untuk pengguna laptop.

- 2) Membuka akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun google atau gmail.
- 3) Membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.
- 4) Menyimpan hasil desain dari canva, serta desain selesai. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah dipojok kanan atas dan desaintersimpan di galeri atau punfile penyimpanan.

d. Fungsi Multimedia

Multimedia pembelajaran memiliki fungsi (Ahmadi2011: 160) sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan percobaan dan lain-lain.

3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2008: 30). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2005: 85) membagi 3 macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengertian; dan 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Sulastri dkk, 2017).

Menurut Sulastri,dkk (2017) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi yang ingin dijelaskan di sini adalah faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi:

- a) Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih B.Karo (M. Joko, 2006) adalah menyajikan bahan pelajaran kepada orang lain itu diterima, dikuasai dan dikembangkan. Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar.
- b) Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.
- c) Relasi guru dengan siswa. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.
- d) Relasi siswa dengan siswa. Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau

sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat minggu belajarnya.

- e) Disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah juga dalam belajar. hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik (Sulastri, dkk 2017)

4. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa Inggris “science”. Kata “science” sendiri berasal dari bahasa latin “scientia” yang berarti saya tahu. Ilmu Pengetahuan Alam adalah sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang berupa faktafakta yang diperoleh dari gejala-gejala alam yang berkembang melalui metode ilmiah dan sikap ilmiah. IPA didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya (Dewi dkk, 2021)

Menurut Nasrah, dkk (2023) IPA merupakan ilmu yang mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Trianto (2014:136-137) mendefinisikan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah (Studi et al., 2023)

IPA dapat didefinisikan sebagai disiplin ilmu yang mempelajari objek alam dengan hukum yang pasti serta berlaku dimanapun dan kapanpun. Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berpikir dan berbagai macam gerakan otot, proses belajar ini dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan siswa dengan maksimal karena siswa dilatih untuk belajar secara aktif, hal tersebut dapat dicapai karena proses belajar IPA bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara (teknik) seperti praktikum, observasi lapangan, study tour dan teknik lainnya meskipun pada dasarnya belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan baik di laboratorium maupun di luar kelas, (Nugraha dkk, 2020). Namun, alat yang digunakan juga tidak harus memakan biaya yang banyak untuk proses praktikum siswa di tingkat sekolah dasar, guru dapat menggunakan barang-barang yang mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan aman digunakan untuk praktikum.

Proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) pada prinsipnya melibatkan tiga unsur yaitu subjek, objek dan konten. Subjek merupakan para pendidik yang terlibat dalam proses pembelajaran IPA di SD, peran subjek sangat vital dan keberhasilan pembelajaran IPA di SD tergantung dari subjek yang ada. Objek merupakan para peserta didik yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran IPA di SD, objek tidak dapat direkayasa karena bersifat abstrak, dalam hal ini objek dari masing-masing sekolah tentunya memiliki karakteristik yang berbeda baik itu latar belakangnya maupun kemampuannya di bidang akademik. Konten merupakan materi atau isi pembelajaran yang harus ditransfer oleh subjek kepada objek, dalam penerapannya konten bukan hanya materi namun

juga berisi media, strategi, pendekatan, model maupun metode pembelajaran yang digunakan oleh subjek untuk menggali karakteristik dari objek. Subjek harus pandai memaksimalkan konten sehingga hasil yang didapat dari pembelajaran IPA di sekolah dapat maksimal (Nugraha dkk, 2020).

IPA merupakan disiplin ilmu yang memiliki karakteristik yang sangat khas karena berangkat dari fenomena dan gejala alam yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik IPA dijabarkan sebagai berikut (Hisbullah & Nurhayati, 2018)

- a) IPA mempunyai nilai ilmiah, artinya kebenaran dalam IPA dapat dibuktikan lagi oleh semua orang dengan menggunakan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan terdahulu oleh penemunya.
- b) IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala alam.
- c) IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, ekperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.
- d) IPA merupakan suatu rangkaian konsep yang saling berkaitan dengan baganbagan konsep yang telah berkembang sebagai suatu hasil eksperimen dan observasi yang bermanfaat untuk eksperimentasi dan observasi lebih lanjut.
- e) IPA meliputi empat unsur yaitu produk, proses, aplikasi dan sikap. Dalam proses pembelajaran IPA, keempat unsur tersebut diharapkan muncul sehingga siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh,

memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah dan meniru cara ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru.

Untuk melihat hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran berbasis multimedia canva pada mata pelajaran IPA kita menggunakan *model problem based learning* (PBL) yaitu:

a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model Problem Based learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner, dimana konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *Discovery Learning* (Taufik Amir). Konsep tersebut memberikan dukungan teoritis terhadap pengembangan model *Problem Based Learning* yang berorientasi pada kecakapan memproses informasi. Menurut kemendikbud *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar bagaimana belajar bekerja bersama kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan nyata siswa.

Problem Based Learning (PBL) adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri. Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Nurul Azizah, 2019).

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Karakteristik *problem based learning* menurut Rusman (2014:232) adalah sebagai berikut:

- 1) Permasalahan menjadi starting point dalam belajar
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*)
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- 5) Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBL
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif
- 8) Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan
- 9) Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar dan
- 10) PBL melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* menurut Sofyan et al (2017:58-59) diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang

telah ditentukan atau disepakati. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berpikir serta sekaligus membentuk pengetahuan baru, berikut tahapan pelaksanaannya.

Tabel 2.1

Tahapan *Problem Based Learning*

Tahapan	Perilaku guru
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan pembelajaran • Menjelaskan logistik (bahan-bahan) yang diperlukan • Memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih
Tahap 2 Menorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan model dan berbagi tugas dengan teman
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari/meminta kelompok presentasi kerja

Sumber menurut (Rusman 2014)

Langkah-langkah model pembelajarann *Problem based learning* menurut Rusman (2014:243) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

Langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning*

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3	Membimbing pengalaman individual/kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Sumber menurut (Rusman 2014)

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Sebelum peneliti melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan kajian-kajian terhadap karya-karya ilmiah yang berkaitan dengan pembahasan ini. Adapun peneliti yang memiliki relevan dengan judul peneliti yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Maike Paat, Dkk (Tahun 2023) dengan judul *“Implementasi Multimedia Pembelajaran Ipa Biologi Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”*. Dengan menggunakan metode penelitian

tindakan kelas, subjek penelitian berjumlah 34 siswa. Dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dianalisis dengan rumus $P = \frac{\text{...}}{\text{...}} \times 100\%$. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, serta kemampuan memecahkan masalah. Peningkatan tersebut terlihat dari peningkatan ketuntasan klasikal pada setiap siklusnya, yaitu dari rata-rata 65 pada siklus I menjadi 82 pada siklus II. Peningkatan persentase hasil belajar sebesar 26%. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 67% atau 23 siswa (siklus I), menjadi 94% atau 32 siswa (siklus II). Ketuntasan siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 27%.

2. Penelitian yang dilakukan Mentari Dharma Santi, Dkk (Tahun 2023) dengan judul "*Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva pada Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 03*". Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, tes dan dokumentasi dengan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03 yang terdiri dari 28 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan bantuan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Pada Siklus I, persentase siswa yang berhasil menyelesaikan matapelajaran adalah 57%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 79%. Peningkatan hasil belajar ini memenuhi indikator keberhasilan sebesar 70%. Selain itu, observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran saat menggunakan model PBL dengan bantuan media Canva.

3. Penelitian yang dilakukan Putri & Sunata (Tahun 2023) dengan judul *“Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD”*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) direncanakan terdiri dari dua siklus. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDK Trimulia HITS Bandung dengan subjek penelitian 23 siswa. Dari hasil penelitian hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I mencapai rata-rata 75,22 dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 84,35. Dari penelitian maka ketuntasan belajar siswa dapat diperoleh dari pra siklus ada 6 siswa tuntas (26%), pada siklus I meningkat 14 siswa Tuntas (61%) dan pada siklus ke II menjadi 19 siswa tuntas (83%). Peningkatan kemampuan berpikir kritis berdampak pada siswa.
4. Penelitian yang dilakukan Nur Hikmah, Dkk (Tahun 2023) dengan judul *“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V B UPTD SDN 145 Inpres Pampangan”*. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, subjek penelitian ini adalah V B yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 13 perempuan. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan selama tiga pekan, setiap pekannya mencakup pembelajaran dan penilaian. Penyajian materi siklus pertama dimulai tanggal 14 September 2023 dan tes siklus pertama pada tanggal 18 September 2023. Penyajian materi siklus kedua dimulai tanggal 19 September 2023 dan tes siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa siklus I mencapai rata-rata 78,33%. Kemudian pada siklus II meningkat

menjadi 94,00%. Kontribusi penerapan media pembelajaran aplikasi *canva* terhadap peningkatan hasil belajar siswa sangat signifikan artinya berada pada kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru menerapkan media pembelajaran aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V B UPTD SDN 145 Inpres Pampangan.

5. Penelitian yang dilakukan Maylinda, Dkk (Tahun 2024) dengan judul *“Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA Materi Gerak Parabola”*. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperiment dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan Design Nonequivalent Control Group Design. Sampel dipilih dengan menggunakan metode Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket respon. Berdasarkan hasil analisis statistik diperoleh kesimpulan adanya pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar fisika di SMA dengan kategori sedang dengan dibuktikan nilai effect size sebesar 0,80 dan respon siswa terhadap pembelajaran fisika model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media animasi berbasis canva berada pada kategori baik dengan persentase 74%
6. Penelitian yang dilakukan Devika Diyanti Haris (Tahun 2024) dengan judul *“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu”*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam implementasi canva

digunakan sebagai media pembelajaran tambahan, yang dilaksanakan dalam 2 siklus pembelajaran yang terdiri dari 3 kali pertemuan pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan canva dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA berada pada kategori sangat baik. Setelah penerapan canva diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPA UPT Negeri 30 Binamu Kabupaten Jeneponto dengan persentase 88,6%. Dalam proses implementasi, hasil observasi peneliti pada siklus I menunjukkan bahwa pada pertemuan 1 dan 2 terdapat peningkatan sebesar 11% dan pada pertemuan terakhir mengalami peningkatan sebesar 22% dari pertemuan sebelumnya, dan hasil observasi peneliti pada siklus II menunjukkan bahwa pada pertemuan 1 dan 2 terdapat peningkatan sebesar 11% dan pada pertemuan terakhir diperoleh persentase yang konsisten dan sama dengan pertemuan 2 yaitu sebesar 100%.

7. Penelitian yang dilakukan Puspita Hapsari (Tahun 2021) dengan judul “*Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA*”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket atau kuisioner dengan jenis data kuantitatif dan bersifat angket tertutup. Penyebaran angket ini menggunakan *google form* berupa link yang diisi secara online. Hasil analisis kebutuhan dari 10 guru kelas IV dan 163 siswa kelas IV di 9 sekolah dasar yang berada di Jakarta dan Wonogiri menunjukkan bahwa 90% guru menyatakan bahwa media video animasi berbasis Canva itu menarik, 90% guru menyatakan perlu dan setuju menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Hasil analisis pada siswa menunjukkan tidak jauh dari

hasil analisis pada guru yaitu 91,4 % siswa menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva itu menarik dan 83,4% siswa menyatakan perlu menggunakan media video aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA.

8. Penelitian yang dilakukan Bella Serininta Ginting, Dkk (Tahun 2021) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup Hewan Di Kelas Iv Sd Negeri 163080 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2021/2022*". Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Berdasarkan analisis yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kevaliditan pembelajaran *PowerPoint* berbasis multimedia yang dikembangkan memiliki kriteria valid dengan persentase rata-rata sebesar 88,96%, dan tingkat keefektifan pembelajaran *PowerPoint* berbasis multimedia yang dikembangkan memiliki kriteria sangat efektif dengan persentase rata-rata diperoleh sebesar 84,38%.
9. Penelitian yang dilakukan Magfirah Rasyid (Tahun 2016) dengan judul "*pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan konsep sistem indera pada siswa kelas XI SMA*" Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini ada tiga yaitu kevalidan, diperoleh melalui validasi oleh validator; keefektifan, diperoleh melalui hasil belajar dan respon siswa terhadap media pembelajaran; kepraktisan, diperoleh dari instrumen penilaian oleh validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan yaitu 3.6. Keefektifan media dari hasil belajar siswa sebesar 91.9% memperhatikan penjelasan guru dari 81,57% menjadi 94,73 %, mengajukan pertanyaan dari 60,52 % menjadi 78,94 % , menjawab pertanyaan dari 60,52% menjadi 84,2 %, kerjasama dalam kelompok diskusi dari 63,15 %

menjadi 89,47 %, berani menyampaikan gagasan atau ide dari 49,99 % menjadi 76,31%. Dan meningkatnya hasil belajar ditandai dengan tercapainya ketuntasan nilai tes siswa yaitu pada pra siklus siswa yang tuntas 21,05 %, pada siklus I meningkat 52,63 % dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,47 %.

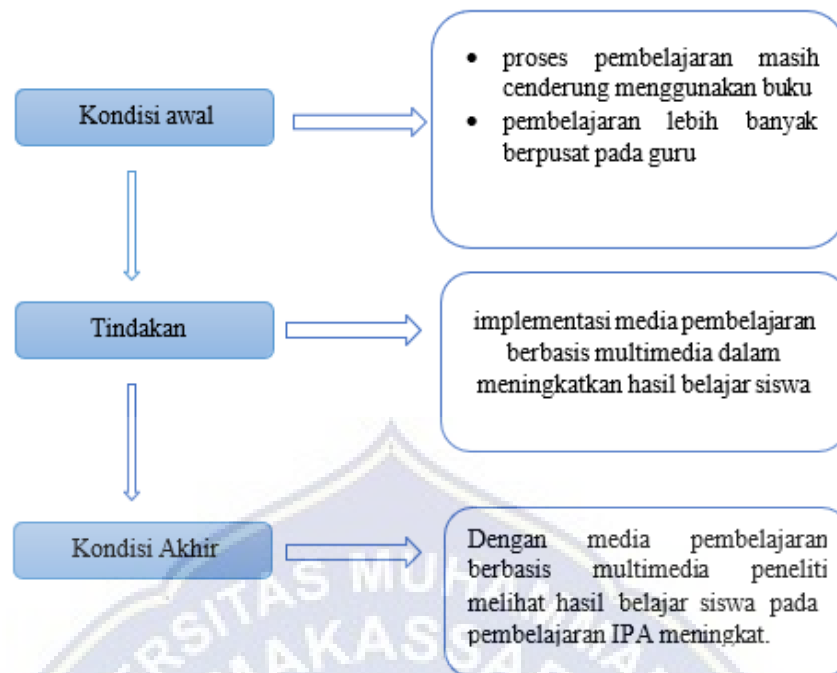
10. Penelitian yang dilakukan Winna Dharmayanti & Dini Oktarika (Tahun 2019) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Guru IPA Di Sekolah Menengah Pertama*". Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sesuai kebutuhan guru di sekolah menengah pertama dengan materi gejala biotik dan abiotik metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan rancangan ADDIE. Tahapan pengembangan meliputi analisis, design, development, implementation dan evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan dari aspek media diperoleh persentase 86,5% dengan kategori sangat baik. Sedangkan berdasarkan aspek materi mendapatkan persentase sebesar 84,8% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menandakan bahwa media yang dikembangkan bisa digunakan. Dari hasil Uji terbatas mendapatkan presentase kelayakan sebesar 81,7% yang termasuk kategori sangat baik, dan dari hasil respon guru yang menggunakan media dengan presentase 68% dengan kategori baik.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan di atas, diperoleh alur Kerangka berpikir bahwa berdasarkan pengalaman penelitian dalam mengamati pengajaran IPA di kelas V lebih banyak berpusat pada guru dengan menggunakan bahan ajar dari buku dan siswa hanya sebagai pendengar, kondisi seperti ini mengakibatkan siswa merasa bosan, akibatnya hasil belajar IPA siswa kurang.

Dengan kondisi awal seperti ini kemudian penelitian akan melakukan suatu tindakan untuk mengatasinya. Peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis Multimedia dalam pembelajaran IPA. penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Maka multimedia mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, grafik, video dan animasi dalam satu kesatuan, sehingga multimedia dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Apabila siswa sudah berminat belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran, maka diharapkan hasil belajarnya akan bisa meningkat. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis multimedia mampu berikan pengaruh yang positif terhadap penguasaan materi IPA dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori dan Kerangka pikir diatas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah “Jika media pembelajaran berbasis multimedia diimplementasi maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPA di SD Negeri Brongkanang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Sanjaya (2011) PTK merupakan proses pengkajian masalah yang terjadi di dalam kelas melalui refleksi sebagai upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas empat tahap yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Boronganang, Desa Bontolangkasa Selatan, Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa. dan Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Boronganang yang berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran ini.

C. Faktor yang Diselidiki

Ada dua faktor yang diselidiki yaitu:

1. Faktor proses

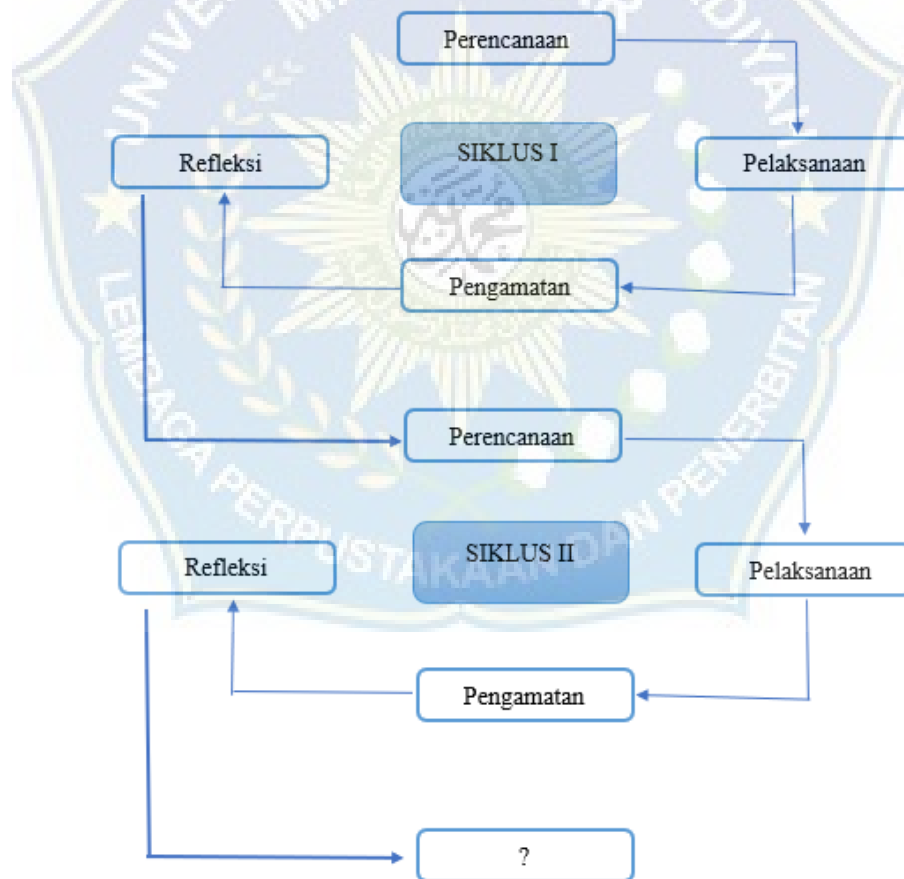
Mendorong inovasi dan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran multimedia untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA

2. Faktor hasil

Tingkat hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA akan mencerminkan keberhasilan pembelajaran berbasis multimedia.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian bersiklus yang terdiri dari empat tahapan yang melibatkan tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Prosedur tersebut dilakukan secara berulang sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kategori keberhasilan), sebagaimana sesuai dengan bangun berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas menurut (Arikunto, 2017)

Adapun gambaran rencana pelaksanaan setiap siklus,yaitu:

Siklus I

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan, dilakukan asesmen terhadap mata pelajaran IPA yang selama ini peneliti lakukan. Dari hasil observasi diperoleh suatu permasalahan yaitu dalam kegiatan proses belajar mengajar IPA guru hanya menggunakan buku dan berpusat pada pada guru, sehinggah siswa hanya mendengar dan mereka merasa bosan dalam belajar IPA. Maka hasil belajar siswa mata pelajaran IPA tersebut rendah, maka peneliti dalam tahap perencanaan ini dapat membuat sebuah perencanaan yaitu:

- a. Menentukan materi pelajaran IPA yang akan diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.
- b. Menyiapkan rancana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- c. Meyiapkan format tes evaluasi atau lembar kerja siswa (LKS) untuk melihat peningkatan minat belajar siswa mata pelajaran IPA

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi dari apa yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya dengan menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia yang berpadoman pada RPP yang telah disusun.

3. Observasi atau Pengamatan

Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan.data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui secara lengkap bagaimana perkembangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data dari hasil observasi maupun data evaluasi. Refleksi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Selain itu, analisis terhadap kekurangan-kekurangan yang masih ada pada siklus I agar hal tersebut tidak terulang kembali. Maka dilakukan perbaikan siklus II apabila hasil yang diperoleh siklus I masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran pada siklus I kurang memuaskan atau tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan. Pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. Jika hasil yang telah diperoleh sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka pelaksanaan bersiklus ini tidak perlu dilakukan kembali.

E. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar Tes

Lembar tes berisi soal yang mengacu pada indikator pembelajaran yang ditekankan kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas 5 melalui penerapan pembelajaran berbasis multimedia.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini merupakan catatan-catatan hasil pengamatan yang diamati oleh observer. Lembar observasi ini berisi catatan proses pembelajaran yang diamati apa adanya sesuai dengan apa yang terjadi dalam proses tindakang yang melingkupi aktivitas guru, aktivitas siswa maupun kondisi lingkungan dalam proses pembelajaran.

3. Lembar Refleksi

Lembar refleksi ini digunakan untuk menganalisis dan melihat kemabali hasil dari tindakan yang telah dilakukan dengan cara memberikan soal yang terkait dengan materi yang diajarkan sebelumnya. Refleksi dilakukan pada akhir dari hasil ini, peneliti dapat menentukan perluh tindaknya dilakukan siklus berikutnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

- a) Untuk mengamati data tentang aktivitas guru selama pembelajaran dengan implementasi/penerapan pembelajaran berbasis multimedia.
- b) Untuk mengamati data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran dengan implementasi/penerapan pembelajaran berbasis multimedia.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah tindakan pada siklus I dan siklus II yang diperoleh melakukan tes hasil belajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data berupa foto berkaitan dengan penelitian tersebut.

G. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama tindakan dengan kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan.

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan implemenatasi/penerapan pembelajaran multimedia maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu baik, cukup, kurang baik dan tidak baik. Adapun kriteria presentase tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Aktivitas siswa

Interval Nilai	Kategori
76% - 100%	Sangat Baik
56% - 75%	Baik
40% - 55%	Kurang Baik
0% - 40%	Tidak Baik

Sumber menurut (Arikunto 2013)

Dihitung dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut;

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

f = Jumlah frekuensi yang dicari persentasenya

n = Jumlah sector jawaban responden

100% = bilangan tetap

Sumber menurut (Anas Sudijono, 2014)

2. Hasil Belajar

Tabel 3.2 kategorisasi hasil belajar

Nilai	Kategori
0 – 49	Sangat Rendah
50 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Departemen Pendidikan Nasional (Nadir, 2014)

Analisis data ketentuan hasil belajar IPA dilakukan dengan melihat ketercapaian ketuntasan belajar siswa secara individual. Ketentuan individual yang ditetapkan dari sekolah adalah 70%.

Tabel 3.3 Ketuntasan Hasil Belajar

Kategori	Kategori
0-69	Tidak Tuntas
70-100	Tuntas

Sumber: SD Negeri Brongkanang

H. Indikator Keberhasilan

Suatu tindakan berhasil apabila sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sebesar 70. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini hasil penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Brongkanang Kec. Bontonompo Kab. Gowa”. Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus .

1. Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan selama 3 kali pembelajaran dan 1 kali tes untuk siklus 1 dilaksanakan mulai tanggal 22, 25, 28 dan 31 mei 2024.

a) Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tentu banyak persiapan yang dilakukan diantaranya:

1. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran /RPP untuk pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dengan model *problem based learning*.
2. Mempersiapkan materi dengan pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi canva.
3. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik /LKPD sesuai materi yang diajarkan.
4. Mempersiapkan lembar observasi kegiatan pembelajaran.

5. Mempersiapkan lembar tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada siklus 1.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini berlangsung selama empat kali pertemuan, pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga diisi dengan kegiatan pembelajaran dengan implementasi media pembelajaran berbasis multimedia canva dalam pembelajaran IPA dan pertemuan ke empat diisi dengan pemberian tes hasil belajar untuk siklus I. Disini kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran/ RPP dengan model *Problem based learning* yang dibuat sebelumnya. Seperti kegiatan awal dimulai dari mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengajak berdoa bersama, melakukan absensi kehadiran peserta didik kemudian pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di ajarkan dan tidak lupa pendidik memperkenalkan media pembelajaran berbasis multimedia canva ini kepada peserta didik. Selanjutnya kegiatan inti Pendidik menampilkan dan menjelaskan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Pendidik juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Setelah itu peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok untuk mengerjakan LKPD, Pendidik membimbing proses kegiatan kerja kelompok sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses lembar kerja peserta didik ini. Kemudian perwakilan setiap kelompok maju menjelaskan hasil diskusinya, pendidik tidak henti-hentinya memberikan apresiasi kepada peserta didik dan yang terakhir itu pendidik menguatkan kembali materi Lembar Kerja Peserta didik. Terakhir kegiatan penutup pendidik merefleksi pembelajaran dengan sebuah pertanyaan. Begitupun

dengan pertemuan berikutnya Pendidik menyesuaikan atau mengikuti RPP yang dibuat.

Pada tahap pelaksanaan ini setiap pertemuan peserta didik diberikan tugas LKPD secara berkelompok sehingga kita bisa melihat perkembangan setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dibagi menjadi lima kelompok dimana didalamnya terdapat 5-6 orang dalam satu kelompok. Pada gambar grafik dibawah ini terdapat nilai- nilai yang dihasilkan yaitu:

Gambar 4.1 Grafik Nilai LKPD Pada Siklis I



Pada gambar grafik diatas ini menunjukkan bahwa setiap pertemuan mengalami peningkatan sedikit demi sedikit dan setiap pertemuan anggota kelompok selalu diacak. Dimana jumlah persentase rata- rata pada pertemuan pertama yaitu 71,1%, pertemuan kedua jumlah persentase rata- rata yaitu 82,2 %, dan pertemuan ketiga jumlah persentase rata-rata yaitu 82,7%.

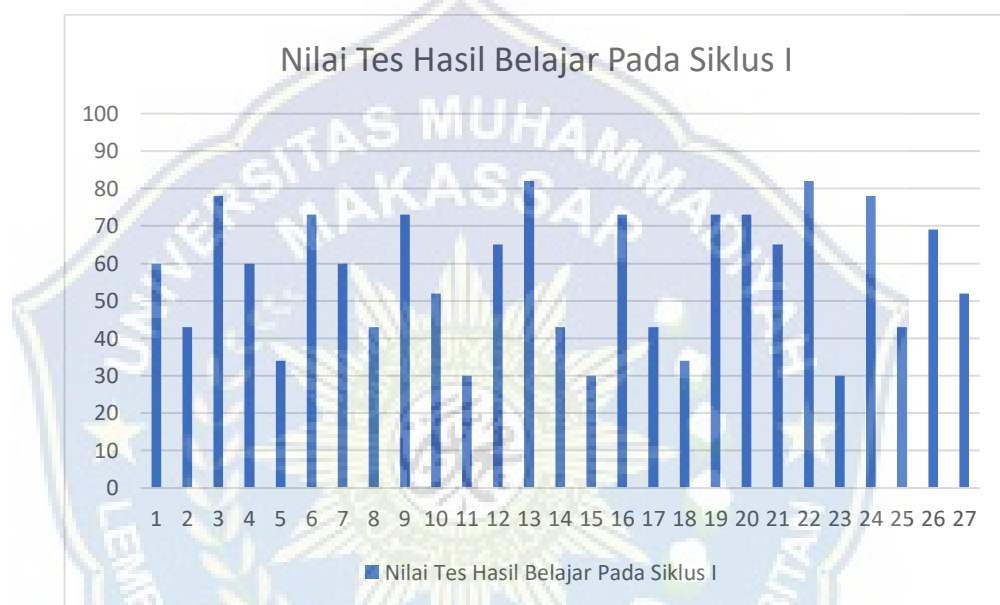
Pertemuan keempat atau terakhir untuk siklus I, dan pada pertemuan ini diadakan tes akhir siklus mengenai materi yang sudah dibahas sebelumnya untuk mengukur hasil Pembelajaran peserta didik.

Pada tabel dibawah ini terdapat terdapat kategori siswa yang mendapatkan nilai yang sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Dan dalam pembelajaran IPA kelas V ini nilai ketuntasan maksimum/ KKM adalah 70.

Sebelum itu terdapat gambar grafik hasil belajar siswa kelas V pada siklus I dibawah ini.

Gambar 4.2 Grafik Tes Hasil Belajar Pada Siklus I Kelas V di SD

Negeri Brongkanang



Setelah melihat di atas maka kita melihat perolehan distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar IPA siswa seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut ini :

**Table 4.1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar IPA
Siswa Kelas V SD Negeri Borongkanang Pada Siklus 1**

No	Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 49	Sangat Rendah	10	37
2	50 -69	Rendah	8	30
3	70 – 79	Sedang	7	26
4	80 – 89	Tinggi	2	7
5	90 – 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			27	100

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa 27 siswa yang menjadi subjek penelitian. Setelah dilaksanakan tes pada siklus I siswa memperoleh hasil belajar yaitu 10 siswa atau 37% berada pada kategori sangat rendah, 8 siswa atau 30% berada pada kategori rendah, 7 siswa atau 26% berada pada kategori sedang, 2 siswa atau 7% berada pada kategori tinggi dan tidak ada seorangpun siswa yang nilai hasil belajarnya berada dalam kategori sangat tinggi.

Selanjutnya jika skor hasil belajar IPA siswa pada setiap siklus dikelompokkan berdasarkan skor Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) adalah 70. Maka persentase ketuntasan dikelompokkan kedalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2 Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD
Negeri Brongkanang Pada Siklu I**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak Tuntas	18	66
70 – 100	Tuntas	9	34
Jumlah		27	100

Dari tabel 4.2 di atas hasil belajar IPA yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar IPA diperoleh 66% dikategorikan tidak tuntas dan 34% dikategori tuntas. Dari hasil yang diperoleh dapat dinyatakan tidak terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena siswa yang mencapai ketuntasan hanya 9 siswa dari 27 siswa. Hal ini akan diusahakan mengalami peningkatan pada pembelajaran siklus II.

c) Observasi atau Pengamatan

Setelah tahapan tindakan, tahap berikutnya adalah tahap Observasi atau pengamatan yang dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan format observasi yang telah disusun. Ada berapa tahapan dalam melakukan observasi yaitu ada di tabel 4.3 dan 4.4 bisa dilihat dibawah ini:

Tabel 4.3 Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multimedia di SD Negeri Borongkanang pada siklus I

No	Hal Yang Diamati	Pertemuan ke -			Rata-rata	Persentase
		I	II	III		
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran.	10	14	18	14	51,8
2.	Fokus dalam proses pembelajaran.	8	11	15	11,3	41,8
3.	Aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia dengan bantuan canva.	8	10	13	10,3	38,1
4.	Keaktifan merespon pertanyaan.	5	8	13	8,6	31,8
5.	Mampu menyimpulkan pembelajaran yang telah disampaikan.	4	7	10	7	25,9
Jumlah						189,4
Rata- rata Persentase						37,8%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan masih sangat kurang di setiap pertemuan, Hal ini dapat dilihat dari tabel 4.3 di atas dimana persentase kesiapan dalam mengikuti pembelajaran yaitu sebanyak 51,8%, persentase fokus dalam proses pembelajaran sebanyak 41,8%, aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia dengan bantuan canva persentasenya yaitu 38,1%, persentase keaktifan merespon pertanyaan yaitu 31,8% dan mampu menyimpulkan pembelajaran yang telah disampaikan persentasenya yaitu 25,9%. Dari beberapa aktivitas yang diamati pada siklus I selama tiga kali pertemuan maka, rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu sebanyak 37,8% peserta didik yang aktif dalam pembelajaran hasil belajar IPA.

Berdasarkan skor rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran berbasis multimedia di SD Negeri Borongkanang belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimal (KKM) masih kurang.

Tabel 4.4 Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

No	Aspek	Indikator	Pertemuan ke		
			I	II	III
1.	Kesesuaian penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dengan tujuan pembelajaran	a. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	3	3	4
		b. Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang telah ditetapkan	3	3	4
		c. Melalui media canva guru dapat memberikan tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	2	3	3
2.	Ketetapan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran	a. Media yang digunakan guru tepat untuk mendukung materi Pelajaran yang telah ditetapkan	3	3	4
		b. Media yang digunakan guru sesuai dengan kemampuan siswa	2	3	3
		c. Media yang ditampilkan oleh guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa	2	3	3
3.	Kepraktisan, keluwesan dan relativitas waktu penggunaan	a. Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran	2	3	3

No	Aspek	Indikator	Pertemuan ke		
			I	II	III
	media pembelajaran berbasis multimedia	b. Media yang digunakan dapat diakses kapanpun dan dimanapun	3	4	4
		c. Media yang digunakan sudah mencakup beberapa materi didalamnya	2	3	3
		d. Media yang digunakan dapat digunakan untuk waktu yang relative lama	3	3	4
4.		Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia	a. Guru terampil menggunakan media canva dalam proses pembelajaran	2	3
	b. Guru mampu menguasai materi melalui media canva yang telah digunakannya		2	3	3
5.	Mutu dan teknis media pembelajaran berbasis multimedia	a. Media canva yang digunakan guru jelas materinya dan mudah dipahami oleh siswa	2	3	3
		b. Informasi yang disampaikan melalui media canva jelas materinya	2	3	3
Skor perolehan			33	43	47
Persentase			58,9	76,7	83,9
Rata -rata persentase			73,1%		
Keterangan Skor: 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik					

Kriteria hasil observasi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia yang dilakukan pendidik dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila mencapai nilai minimal 70. Berdasarkan tabel 4.4 diatas dimana rata-rata persentase kegiatan pendidik mengelola pembelajaran selama tiga kali pertemuan

sebanyak 73,1%. Pada peretemuan pertama memperoleh skor 33 dengan persentase 58,9%, pada pertemuan kedua memperoleh skor 43 dengan persentase 76,7%, dan pertemuan ketiga memperoleh skor 47 dengan persentase 83,9%. Dari observasi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia ini sudah termasuk baik, namun perlu ditingkatkan lagi untuk melihat aktivitas dan hasil belajar siswa.

d) Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan setelah memperoleh data dari hasil tes siklus I dan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran IPA menggunakan berbasis multimedia sudah terlaksana dengan baik namun hasil belajar siswa masih rendah dan perlu ditingkatkan kembali. Hal ini dilihat dari proses pembelajaran pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Dalam proses pembelajaran pada pertemuan pertama ini hampir tidak ada bedanya dengan proses pembelajaran sebelumnya, aktivitas belajar siswa belum ada perubahan. Hal ini terlihat peserta didik belum ada kesiapan mengikuti pembelajaran dan peserta didik tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan. Pada pertemuan kedua dan ketiga proses pembelajaran, pendidik megizinkan Sebagian siswa membawa HP/ Laptop untuk mengakses materi dari multimedia canva, proses pembelajaran ini hanya menggunakan alat seadanya seperti pendidik menjelaskan materi yang sudah dibuat dengan bantuan laptop langsung dan menuliskan dipapan tulis poin-poin terpenting. Hanya sebagian peserta didik yang yang aktif dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, pada pembagian kelompok untuk mengerjakan LKPD kebanyakan yang saya perhatikan masih banyak peserta didik yang mengganggu temannya yang sedang belajar sehingga hasil belajarnya masih rendah. Adapun tindakan atau solusi yang akan dilakukan di siklus II yaitu

pendidik menggunakan LCD proyektor untuk menampilkan materi yang lebih jelas, perubahan penataan ruang seperti meja dan kursi, peserta didik yang sering mengganggu temannya di pindahkan posisinya dan pendidik update materi yang lebih menarik serta lembar kerja peserta didik yang lebih kreatif.

2. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II ini dilakukan selama 3 kali pembelajaran dan 1 kali tes untuk siklus II dilaksanakan mulai tanggal 03, 05, 08 dan 10 juni 2024.

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II akan dilakukan berdasarkan pertimbangan dari siklus I, karena siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I. Peneliti melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tentu banyak persiapan yang dilakukan diantaranya:

1. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran /RPP untuk pertemuan kelima sampai pertemuan tujuh dengan model *problem based learning*.
2. Mempersiapkan kembali materi dengan pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi canva yang lebih kreatif.
3. Mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran seperti laptop atau hp dan LCD Proyektor.
4. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik /LKPD yang menarik sesuai materi yang diajarkan.
5. Mempersiapkan lembar observasi kegiatan pembelajaran.
6. Mempersiapkan lembar tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada siklus 1.

b) Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus II ini berlangsung selama 4 kali pertemuan. Pertemuan kelima sampai pertemuan ketujuh diisi dengan kegiatan pembelajaran dengan implementasi media pembelajaran berbasis multimedia canva dalam pembelajaran IPA dan pertemuan kedelapan diisi dengan pemberian tes hasil belajar untuk siklus II. Disini kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran/ RPP dengan model *Problem based learning* yang dibuat sebelumnya. Seperti kegiatan awal dimulai dari mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengajak berdoa bersama, melakukan absensi kehadiran peserta didik kemudian pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di ajarkan dan tidak lupa pendidik memperkenalkan kembali media pembelajaran berbasis multimedia canva yang lebih kreatif kepada peserta didik dan peserta didik bisa membuka materi tersebut di hpnya. Selanjutnya kegiatan inti Pendidik menampilkan dan menjelaskan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pendidik meminta salah satu peserta didik bisa naik membacakan materi yang ditampilkan, Pendidik juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Setelah itu peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok untuk mengerjakan LKPD, Pendidik membimbing proses kegiatan kerja kelompok sehingga peserta didik terlibat aktif lagi dalam proses lembar kerja peserta didik ini. diselah selah itu pendidik melakukan ice breaking melalui video lagu sesuai materi yang diajarkan. Kemudian perwakilan setiap kelompok maju menjelaskan hasil diskusinya, pendidik tidak henti-hentinya memberikan apresiasi kepada peserta didik dan yang terakhir itu pendidik menguatkan kembali materi Lembar Kerja Peserta didik. Terakhir kegiatan penutup pendidik merefleksi pembelajaran dengan

sebuah pertanyaan. Begitupun dengan pertemuan berikutnya Pendidik menyesuaikan atau mengikuti RPP yang dibuat.

Pada tahap pelaksanaan ini sama dengan pada siklus I dimana setiap pertemuan peserta didik diberikan tugas LKPD secara berkelompok sehingga bisa melihat kembali perkembangan setiap pertemuan pada siklus II ini. Pada setiap kelompok selalu dibagi secara heterogen/ acak sehingga kerja kelompok tersebut berlangsung aktif. Pada gambar grafik dibawah ini terdapat nilai yang dihasilkan yaitu:

Gambar 4.3 Grafik Nilai LKPD Pada Siklis II



Pada gambar grafik diatas ini menunjukkan nilai LKPD yang setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan dikarenakan peserta didik fokus dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Disini dilihat jumlah persentase rata-rata pada pertemuan kelima yaitu 91,6%, pertemuan keenam jumlah persentase rata-rata yaitu 97,9 %, dan pertemuan ketujuh jumlah persentase rata-rata yaitu 100%.

Pertemuan kedelapan atau terakhir untuk siklus II, dan pada pertemuan ini diadakan tes akhir siklus mengenai materi yang sudah dibahas sebelumnya untuk mengukur hasil Pembelajaran peserta didik.

Pada tabel dibawah ini terdapat terdapat kategori siswa yang mendapatkan nilai yang sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Dan dalam pembelajaran IPA kelas V ini nilai ketuntasan maksimum/ KKM adalah 70. Sebelum itu terdapat gambar grafik hasil belajar siswa kelas V pada siklus II dibawah ini :

Gambar 4.4 Grafik Tes Hasil Belajar Pada Siklus II Kelas V di SD Negeri Brongkanang



Setelah melihat di atas maka kita melihat perolehan distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar IPA siswa seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Table 4.5 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Boronganang Pada Siklus II

No	Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 49	Sangat Rendah	0	0
2	50 -69	Rendah	6	22
3	70 – 79	Sedang	6	22
4	80 - 89	Tinggi	7	26
5	90 - 100	Sangat Tinggi	8	30
Jumlah			27	100

Berdasarkan tabel di atas untuk siklus II ini maka dapat disimpulkan bahwa 27 siswa yang menjadi subjek penelitian. Setelah dilaksanakan tes pada siklus II siswa memperoleh hasil belajar yaitu tidak ada siswa yang nilai hasil belajarnya berada dalam kategori sangat rendah, 6 siswa atau 22% berada pada kategori rendah, 6 siswa atau 22% berada pada kategori sedang, 7 siswa atau 26% berada pada kategori tinggi dan 8 siswa atau 30% berada pada kategori sangat tinggi.

Selanjutnya jika skor hasil belajar IPA siswa pada setiap siklus dikelompokkan berdasarkan skor Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) adalah 70 untuk mata pelajaran IPA. Maka persentase ketuntasan dikelompokkan kedalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6 Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Brongkanang Pada Siklu II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak Tuntas	6	22
70 – 100	Tuntas	21	78
Jumlah		27	100

Dari tabel 4.6 di atas hasil belajar IPA yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar IPA diperoleh 22% dikategorikan tidak tuntas dan 78% dikategori tuntas. Dari hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam prosen belajar mengajar karena siswa yang mencapai ketuntasan 21 siswa dari 27 siswa.

c) Observasi atau Pengamatan

Observasi atau pengamatan yang dilakukan pada siklus II secara bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan format observasi yang telah disusun. Ada berapa tahapan dalam melakukan observasi yaitu ada di tabel 4.7 dan 4.8 bisa dilihat dibawah ini:

Tabel 4.7 Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multimedia di SD Negeri Boronganang pada siklus II

No	Hal Yang Diamati	Pertemuan ke -			Rata-rata	Persentase
		V	VI	VII		
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran.	20	27	27	24,6	91,1
2.	Fokus dalam proses pembelajaran.	21	23	25	23	85,1
3.	Aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia dengan bantuan canva.	20	22	23	21,6	80
4.	Keaktifan merespon pertanyaan.	20	22	22	21,3	78,8
5.	Mampu menyimpulkan pembelajaran yang telah disampaikan.	17	20	23	20	74,0
Jumlah						409
Rata -rata Persentase						81,8%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sangat baik di setiap pertemuan, Hal ini dapat dilihat dari tabel 4.7 di atas per pertemuan untuk siklus II memperoleh persentase kesiapan dalam mengikuti pembelajaran yaitu sebanyak 91,1%, persentase fokus dalam proses pembelajaran sebanyak 85,1%, aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia dengan bantuan canva persentasenya yaitu 80%, persentase keaktifan merespon pertanyaan yaitu 78,8% dan mampu menyimpulkan pembelajaran yang telah disampaikan persentasenya yaitu 74,0%. Dari beberapa aktivitas yang diamati pada siklus II selama tiga kali pertemuan maka, rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu sebanyak 81,8% peserta didik yang aktif dalam pembelajaran hasil belajar IPA.

Berdasarkan skor rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran berbasis multimedia di SD Negeri Boronganang pada siklus II mengalami peningkatan dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan maksimal (KKM).

Tabel 4.8 Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

No	Aspek	Indikator	Pertemuan ke		
			V	VI	VII
1.	Kesesuaian penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dengan tujuan pembelajaran	a. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4	4	4
		b. Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang telah ditetapkan	4	4	4
		c. Melalui media canva guru dapat memberikan tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	3	4	4
2.	Ketetapan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran	a. Media yang digunakan guru tepat untuk mendukung materi Pelajaran yang telah ditetapkan	4	4	4
		b. Media yang digunakan guru sesuai dengan kemampuan siswa	4	4	4
		c. Media yang ditampilkan oleh guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa	4	4	4
3.	Kepraktisan, keluwesan dan relativitas waktu penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia	a. Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran	4	4	4
		b. Media yang digunakan dapat diakses kapanpun dan dimanapun	4	4	4
		c. Media yang digunakan sudah mencakup beberapa materi didalamnya	4	4	4
		d. Media yang digunakan dapat digunakan untuk waktu yang relative lama	4	4	4

No	Aspek	Indikator	Pertemuan ke		
			V	VI	VII
4.	Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia	a. Guru terampil menggunakan media canva dalam proses pembelajaran	3	4	4
		b. Guru mampu menguasai materi melalui media canva yang telah digunakannya	4	4	4
5.	Mutu dan teknis media pembelajaran berbasis multimedia	a. Media canva yang digunakan guru jelas materinya dan mudah dipahami oleh siswa	4	4	4
		b. Informasi yang disampaikan melalui media canva jelas materinya	4	4	4
Skor perolehan			54	56	56
Persentase			96,4	100	100
Rata -rata persentase			98,8%		
Keterangan Skor: 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik					

Kriteria hasil observasi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia yang dilakukan pendidik dalam penelitiannya ini dikatakan efektif apabila mencapai nilai minimal 70. Berdasarkan tabel 4.10 di atas dimana rata-rata persentase kegiatan pendidik mengelola pembelajaran selama tiga kali pertemuan pada siklus II sebanyak 98,8%. Pada pertemuan pertama untuk siklus II memperoleh skor 54 dengan persentase 96,4%, pada pertemuan kedua memperoleh skor 56 dengan persentase 100%, dan pertemuan ketiga siklus II memperoleh skor 56 dengan persentase 100%. Dari observasi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia ini sudah sangat baik.

d) Refleksi

Selama proses pembelajaran siklus II terlihat peningkatan. Hal ini dilihat dari pertemuan kelima sampai pertemuan ketujuh mengalami peningkatan setiap pertemuan. Pada setiap pertemuan pendidik mengubah posisi tempat duduk peserta didik supaya peserta didik bisa fokus dan aktif dalam proses pembelajaran, disini pendidik mulai menggunakan LCD proyektor sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi yang lebih jelas, pada tahap refleksi ini sudah banyak perubahan dari segi materi yang dibuat sudah menarik dan mudah dipahami peserta didik dan lembar kerja peserta didik lebih kreatif sehingga peserta didik mudah menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Disini dilihat dari tabel perencanaan dan observasi hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu 78% dikategorikan tuntas karena siswa yang mencapai ketuntasan 21 siswa dari 27 siswa. Dibandingkan dengan yang tidak tuntas 6 siswa dari 27 jumlah siswa. Begitupun dengan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran berbasis multimedia dalam mata pelajaran IPA dengan mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari rata-rata persentasenya yaitu 81,8% .

Hasil tindakan siklus II dinyatakan telah sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini telah mencapai hasil yang diharapkan sehingga tidak perlu dilakukan lagi siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

Pada pembahasan ini peneliti melakukan observasi terlebih dahulu dimana sekolah ini khusus kelas V yang peneliti ambil betul memiliki permasalahan. Dimana masalah yang ada pada sekolah tersebut pendidik hanya menggunakan buku

paket sebagai bahan ajar sehingga peserta didik bosan dan tidak aktif dalam proses pembelajaran.

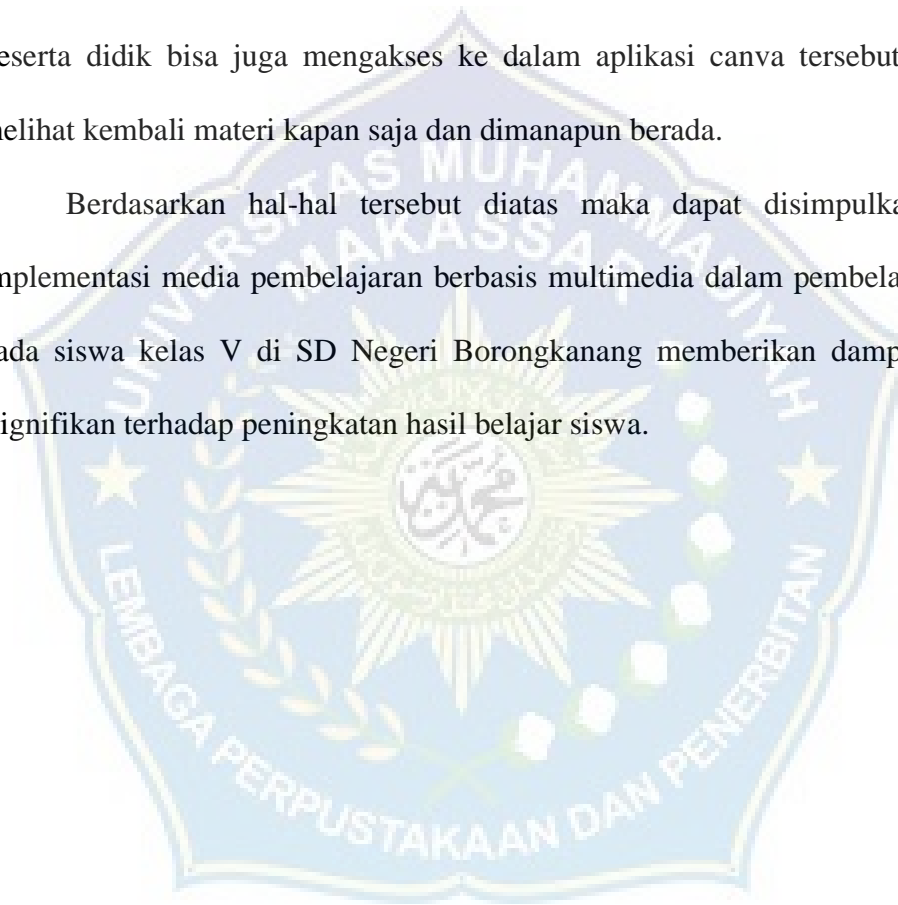
Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Boronganang pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dalam siklus I ini proses pembelajaran yang dilakukan sebagian peserta didik belum memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. kendala dalam proses pembelajaran yang peneliti lihat peserta didik tidak fokus memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pendidik dikarenakan sebagian peserta didik ada yang suka mengganggu temannya dan Sebagian peserta didik ada yang bercerita dengan teman sebangkunya. pada proses pembelajaran berlangsung pendidik hanya menggunakan laptop dan Sebagian Hp siswa sebagai alat untuk melihat materi yang dijelaskan kemudian pendidik menuliskan di papan tulis poin-poin terpenting. Sehingga peningkatan dalam tes akhir pada siklus I itu tidak memenuhi KKM. Maka dari itu peneliti memberikan tindakan atau solusi yang akan dilakukan di siklus II yaitu pendidik menggunakan LCD proyektor sebagai alat bantu untuk menampilkan multimedia yang peneliti gunakan untuk proses pembelajaran, kemudian mengubah penata ruangan seperti meja dan kursi, peserta didik yang selalu mengganggu temannya dan bercerita posisi duduknya dipindahkan dan yang terakhir meupdate materi yang lebih kreatif dan menarik supaya peserta didik tertarik untuk fokus belajar.

Dilihat dari tes akhir siklus II sudah mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dan bisa dikatakan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia ini efektif untuk diterapkan. Dengan bantuan ini peserta didik bisa fokus dan lebih aktif dalam

pembelajaran dimana didalam multimedia ini pendidik bisa kreatif setiap pertemuan.

Disini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi canva sebagai alat media yang digunakan untuk proses belajar mengajar. Dimana peneliti mengambil aplikasi canva sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar karena canva tersebut didalamnya terdapat banyak fitur-fitur yang lebih menarik dan bisa dimasukkan video, animasi ataupun audio. Peserta didik bisa juga mengakses ke dalam aplikasi canva tersebut dan bisa melihat kembali materi kapan saja dan dimanapun berada.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V di SD Negeri Boronganang memberikan dampak positif /signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan, dalam menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran IPA SD negeri Boronganang Kec.Bontonompo Kab. Gowa maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai jawaban dari masalah penelitian ini sebagai berikut;

1. Pembelajaran melalui multimedia dapat meningkatkan hasil belajar ipa dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan yang signifikan.
2. Hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 34% atau 9 siswa yang tuntas dan pada siklus II meningkat yaitu 78% atau 21 siswa yang tuntas dari 27 jumlah keseluruhan siswa.
3. Dari Hasil observasi terlihat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran IPA dapat menjadi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru atau pendidik, dalam mengajarkan materi pembelajaran jangan hanya menggunakan buku saja, tapi menggunakan pembelajaran berbasis multimedia yang inovatif dan kreatif.

2. Bagi siswa, hendaknya melalui pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan canva ini dapat bermanfaat bagi peningkatan hasil belajar IPA siswa.
3. Bagi peneliti yang akan datang harus terus berusaha dalam menyiapkan media dan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif supaya pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa atau peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pemebelajarannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Ahmadi, lif Khoiru dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Alamsyah, A., Yuliani, E., Ramadhan, N. K., Rosdiah, R., & Sudirman, S. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canvaterhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 77-87.
- Anjani. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Pannara Kota Makassar. *Jurnal Mercusuar*. Vol 2 No.1
- Arikunto, Suharsimi dkk, 2017. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsa, Cipi Riana, dkk. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Asori, I. 2019. *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajaran*. Yogyakarta: Leutikaprio
- Dharmayanti, W., & Oktarika, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Guru IPA di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8(1), 41-51.
- Dewi, Putu Yulia Angga, dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Penerbit Zaini.
- Fikri, Hasnul dan Ade sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI)
- Ginting, B. S., Br, R. H., & Widiyarti, G. (2022, August). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Hidup Hewan Di Kelas Iv Sd Negeri 163080 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2021/2022. In *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)* (Vol. 1, pp. 93-1).
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22-29.
- Haris, D. D., & Lamada, M. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Canva untuk

Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu. *Information Technology Education Journal*, 3(1), 14-18.

Hikmah, N., Rahayu, S., Ramadhani, F., & Fitri, S. A. R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VB UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 1(6), 126-136.

Hisbullah dan Nurhayati. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.

Husain, Hamdani. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.

Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 746. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>

Indrawan, Irjus dkk. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa Tengah: CV. Pena Persanda.

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 111–112. <http://ijoejm.rcipublisher.org/index.php/ijoejm/article/view/34>

Lailni Roma, N., & Thahir, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran Ipa. *Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–182.

Meylinda, M., Putri, D. H., & Risdianto, E. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 196-203.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Nivia, Okta. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Of Education Technology*. Vol 4 (1):52-58

Nugraha, Mohammad Fahmi dkk. 2020. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Nurul Azizah, Berfikir Kritis Dan Problem Based Learning (Surabaya: Media Sahabat Cendikia 2019) h.13

Nurul Magfirah, Lutfi Hair Djunur, R. T. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN

MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CANVA FOR
 EDU.Devosi, 4(1), 47–60. <https://doi.org/10.33558/devosi.v4i1.6914>

- Nursyafika, N., Nasrah, N., & Amal, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Torso Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V SD Inpres Batang Kaluku Kabupaten Gowa. *Journal Innovation In Education*, 1(3), 63-75.
- Paat, M., Moku, Y. B., Wowor, E. C., Tumewu, W. A., & Arundaa, R. (2023). Implementasi multimedia-pembelajaran ipa biologi model pbl untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *SOSCIED*, 6(1), 280-287.
- Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Permana, E.P dan Nourmavita, D. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA materi mendiskripsikan Daur Hidup Hewan di Lingkungn Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 10 (2): 79-85
- Putri, A. S., & Sunata, S. (2023). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SD. *Garda Guru: Jurnal PPG Unpas*.
- Rusman dan Deni Kurniawan. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikas*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2011. *penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Renata Media Grup.
- Santi, M. D., Nursyahidah, F., Nugroho, A. A., & Estiyani, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva pada Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 03. *Journal on Education*, 5(4), 12272-12280.
- Sofyan, H., Wagiran, Komariah, K., & Triwiyono, E. (2017). *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013* (Edisi Pert). Yogyakarta: UNY Press.
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Makassar, U. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Torso Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V SD Inpres Batang Kaluku Kabupaten Gowa. 1(3), 63–75.
- Sulasatri, 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako*, (Online), Vol 3 No. 1

- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Laillni Roma, N., & Thahir, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran Ipa. *Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–182.
- Soimah, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 38–44.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Pisikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Zulqarnain. Dkk, 2022. *Pisikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.





LAMPIRAN

Lampiran A

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD NEGERI BORONGKANANG
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : V (Lima)/ II(Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal :

A. Standar Kopetensi

5. memahami hubungan antara gaya, gerak dan energi, serta fungsinya.

B. Kompetensi Dasar

5. 2 Menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat.

C. Indikator

5.2.1 Mengidentifikasi pengertian pesawat sederhana

5.2.2 Menjelaskan manfaat pesawat sederhana

5.2.3 menggolongkan macam-macam pesawat sederhana

5.2.4 membedakan kegunaan benda-benda yang termasuk pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi pesawat sederhana (C1)
2. Peserta didik mampu menjelaskan manfaat pesawat sederhana (C2)
3. Peserta didik mampu menggolongkan macam- macam pesawat sederhana (C2)
4. Peserta didik mampu membedakan kegunaan benda-benda yang termasuk pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari (C3)

E. Materi Ajar

PESAWAT SEDERHANA

1. Pesawat Sederhana

Pesawat sederhana adalah alat bantu sederhana yang yang dipergunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia.

2. Pesawat sederhana terbagi menjadi 4 yaitu:

- Tuas / Pengungkit
- Bidang Miring
- Katrol
- Roda Berproses

https://www.canva.com/design/DAGBLcEji1c/NnU9oFWaeDcRXe83IBXeyg/edit?utm_content=DAGBLcEji1c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

F. Model pembelajaran

Problem based learning (PBL)

G. Sumber dan Alat

a. Sumber

- Buku IPA kelas V
- Google/Internet

b. Alat

- Laptop
- Multimedia canva.

H. Langkah Kegiatan

No	Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan salam• Menanyakan kabar, berdoa sebelum memulai pembelajaran• Memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam belajar• Menyampaikan tujuan pembelajaran• Menggali kembali pengetahuan peserta didik	10 menit

2.	Inti	<p>Fase 1. Orientasi peserta didik terhadap masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan dan melihat penjelasan guru terkait indikator pembelajaran dalam bentuk multimedia dari aplikasi canva. • Guru memperlihatkan contoh-contoh materi pesawat sederhana yang dibuat di aplikasi canva. • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti. <p>Fase 2. Mengorganisir peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membagi peserta didik dalam kelompok heterogen • Guru membagikan LKPD • Peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan guru dengan teman kelompoknya <p>Fase 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek setiap kelompok untuk membantu organisasi tugas peserta didik • Guru mengusahakan agar setiap peserta didik dalam kelompok terlibat aktif <p>Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan setiap kelompok maju menjelaskan hasil diskusi kelompoknya • Memberikan kesempatan kepada kelompok lain memberikan tanggapan. 	50 menit
----	------	--	----------

		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penguatan terkait materi LKPD yang disampaikan guru <p>Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang LKPD yang belum dipahami. • Meberikan apresiasi kepada peserta didik 	
3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menarik kesimpulan tentang pembelajaran pada hari ini • Merefleksikan pembelajaran pada hari ini dengan memberikan sebuah pertanyaan dan bertanya bagaimana perasaan adik-adik setelah belajar? • Doa dan salam 	10 menit

Mengetahui
Guru Kelas V



Sri Megawati, S.Pd.

Gowa, Mei 2024
Mahasiswa Peneliti



Ummu Suhemil

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPD)

Nama Anggota kelompok :

.....

.....

Kelas :

Hari/ tanggal :

A. Identifikasi peralatan yang sering digunakan dilingkungan sekitar!

Pesawat sederhana banyak digunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Berikut ini adalah beberapa contoh pesawat sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Deskripsikan fungsi dan cara kerja masing-masing alat!

1. Sekop 	2. Tang 	3. Alat pemotong kertas 
4. Kerek Sumur 	5. Tangga 	

No	Jenis Pesawat Sederhana	Fungsi	Cara Kerja Alat
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			



NILAI	PARAF GURU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD NEGERI BORONGKANANG
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
Subtema : 1. Suhu dan kalor
Kelas/Semester : V (Lima)/ II(Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal :

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kopetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kopetensi
• Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari (C2)	• Megidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantar panas (C1)

	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep perpindahan suhu dan kalor dalam kehidupan sehari-hari (C2). • Menganalisis konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. (C4)
<ul style="list-style-type: none"> • Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantar panas (C1)
2. Peserta didik mampu menjelaskan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari (C2)
3. Peserta didik mampu menganalisis konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. (C4)

D. Materi Ajar

“Sumber energi panas”

https://www.canva.com/design/DAGGJ8aTjzA/MIS_JZEvN8ex6jAwcXyQUA/edit?utm_content=DAGGJ8aTjzA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

E. Model Pembelajaran

Problem based learning (PBL)

F. Alat Dan sumber belajar

- a. Alat
 - Laptop
 - LCD Proyektor
 - LKPD
 - Multimedia canva
- b. Sumber belajar
 - Buku
 - Internet/google

G. Langkah Kegiatan

No	Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan salam• Menanyakan kabar, berdoa sebelum memulai pembelajaran• Guru mengecek kehadiran peserta didik• Memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam belajar• Menyampaikan tujuan pembelajaran• Menggali kembali pengetahuan peserta didik.	10 menit
2.	Inti	<p>Fase 1. Orientasi peserta didik terhadap masalah</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mendengarkan penjelasan guru yang disajikan dengan bantuan aplikasi canva.• Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jawab tentang materi yang diajarkan guru.• Peserta didik memahami materi yang disajikan guru. <p>Fase 2. Mengorganisir peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota (5-6 orang) yang heterogen.• Peserta didik menerima LKPD tentang Sumber Energi Panas• Peserta didik membaca dan memahami LKPD, jika ada yang kurang dipahami diberikan kesempatan untuk bertanya. <p>Fase 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan LKPD dan dipantau dengan bimbingan guru.• Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada LKPD	50 menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisis pemanfaatan sumber energi panas dalam kehidupan sehari-hari. <p>Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyampaikan hasil diskusi kelompok LKPD. • Peserta didik menyajikan hasil analisis masalah yang telah didiskusikan. • Memberikan kesempatan kepada kelompok lain memberikan tanggapan. • Peserta didik mendengarkan penguatan LKPD yang disampaikan guru. <p>Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang LKPD yang belum dipahami. • Peserta didik mendapatkan apresiasi dari guru 	
4.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menarik kesimpulan tentang pembelajaran pada hari ini • Merefleksikan pembelajaran pada hari ini dengan memberikan sebuah pertanyaan dan bertanya bagaimana perasaan adik-adik setelah belajar? • Doa penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik dan salam. 	10 menit

Gowa, Mei 2024

Mahasiswa Peneliti

Mengetahui
Guru Kelas V



Sri Megawati, S.Pd.



Ummu Suhemil

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPD)

Nama Anggota kelompok :



Kelas :

Hari/ tanggal :

A. Tujuan LKPD

Peserta didik dapat menerapkan contoh sumber energi panas serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Langkah Kegiatan

Matahari merupakan salah satu sumber energi panas yang paling besar di muka bumi. Energi panas matahari dapat menyebabkan peristiwa perubahan di alam yang mudah kita lihat dan amati. Perhatikan gambar dibawah ini dalam kelompok yang terdiri atas 5-6 orang.

Perhatikanlah gambar berikut ini!



- a) Satu wadah diletakkan diluar dibawah sinar matahari
- b) Wadah kedua diletakkan di atas meja didalam ruangan
- c) Wada ketiga diletakkan di dalam lemari atau tempat yang terlindung dari sinar matahari.

Jawablah pertanyaan dibawah ini :

1. Bagaimana ukuran/ bentuk es batu pada ketiga wadah tersebut ?

Jawab :

2. Manakah es batu yang akan mencair terlebih dahulu ?

Jawab :

3. Mengapa ? jelaskan alasanmu ditempat yang tersedia di bawah ini !

Jawab :

4. Dapatkah kamu menarik kesimpulan dari kegiatan di atas ? diskusikan kesimpulanmu dengan teman kelompokmu !

Kesimpulan :



NILAI	PARAF GURU

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD NEGERI BORONGKANANG
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
Subtema : 2. Perpindahan kalor di sekitar kita
Kelas/Semester : V (Lima)/ II(Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal :

A. Kompetensi Inti

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

B. Kopetensi Dasar dan Indikator

Kopetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kopetensi
<ul style="list-style-type: none">• Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari (C2)	<ul style="list-style-type: none">• Menganalisis perpindahan kalor beserta contohnya. (C4)
<ul style="list-style-type: none">• Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	<ul style="list-style-type: none">• Menyajikan hasil pengamatan perpindahan kalor secara konduksi melalui tulisan dengan sistematis.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi perpindahan kalor beserta contohnya (C4)

D. Peserta didik mampu menyajikan hasil pengamatan perpindahan kalor secara konduksi melalui tulisan dengan sistematis (C2)

E. Materi Ajar

“Perpindahan Kalor”

https://www.canva.com/design/DAGGUZMm02k/Yr6iTJ1Dm9W7r_mOmAuiWA/edit?utm_content=DAGGUZMm02k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

F. Model Pembelajaran

Problem based learning (PBL)

G. Alat Dan sumber belajar

- a. Alat
 - Laptop
 - LCD Proyektor
 - LKPD
 - Multimedia canva (video dan gambar)
- b. Sumber belajar
 - Buku
 - Internet/google

H. Langkah Kegiatan

No	Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan salam• Menanyakan kabar, berdoa sebelum memulai pembelajaran• Guru mengecek kehadiran peserta didik	11 menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam belajar • Menyampaikan tujuan pembelajaran • Menggali kembali pengetahuan peserta didik. 	
2.	Inti	<p>Fase 1. Orientasi peserta didik terhadap masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan guru yang disajikan pada canva. • Peserta didik mengamati video atau gambar yang diperlihatkan oleh guru terkait materi perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. • Peserta didik memahami materi yang disajikan guru. <p>Fase 2. Mengorganisir peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota (4-5 orang) yang heterogen. • Peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan guru, jika ada yang kurang dipahami diberikan kesempatan untuk bertanya. <p>Fase 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memantau peserta didik dalam melakukan diskusi. • Guru megusahakan agar setiap peserta didik dalam kelompok terlibat aktif. <p>Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	50 menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi kelompoknya. • Memberikan kesempatan kepada kelompok lain memberikan tanggapan. • Peserta didik mendengarkan penguatan LKPD yang disampaikan guru. <p>Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi LKPD yang belum dipahami. • Peserta didik mendapatkan apresiasi dari guru 	
3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menarik kesimpulan tentang pembelajaran pada hari ini • Merefleksikan pembelajaran pada hari ini dengan memberikan sebuah pertanyaan dan bertanya bagaimana perasaan adik-adik setelah belajar? • Doa penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik dan salam. 	10 menit

Mengetahui
Guru Kelas V


Sri Megawati, S.Pd.

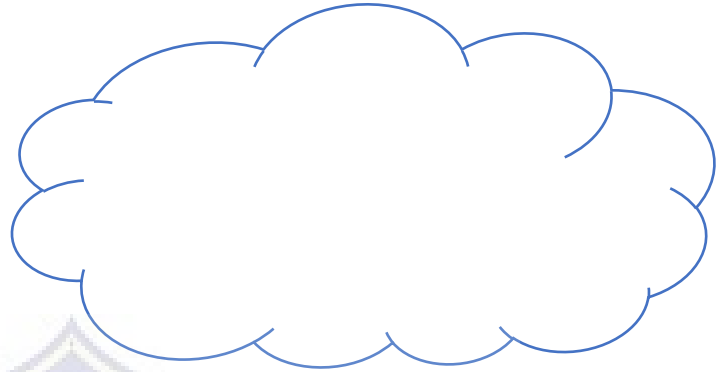
Gowa, Mei 2024
Mahasiswa Peneliti


Ummu Suhemil

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPD)

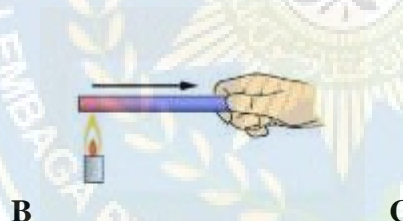
Nama Anggota kelompok :



Kelas :

Hari/ tanggal :

Amatilah gambar dibawah ini kemudian beri tanda panah yang sesuai dengan contoh perpindahan kalor.



Konduksi

Konveksi

Radiasi

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Dapatkah kamu menarik kesimpulan dari jawaban yang kamu pilih?diskusikan dengan teman kelompokmu!

Jawab :



NILAI	PARAF GURU

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD NEGERI BORONGKANANG
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Tema : 8 Ekosistem
Subtema : 1 (Komponen Ekpsistem)
Kelas/Semester : V (Lima)/ II(Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal :

A. Kompetensi Inti

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

B. Kopetensi Dasar dan Indikator

Kopetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kopetensi
<ul style="list-style-type: none">• Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jarring-jaring makanan di lingkungan sekitar (C4)	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya (C1)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati video Ekosistem, siswa dapat membedakan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar (C4)

D. Materi Ajar

“Golongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan”

https://www.canva.com/design/DAGGiLBZGI8/53eVWcHR1y68rKXXjzkz5Q/edit?utm_content=DAGGiLBZGI8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

E. Model Pembelajaran

Problem based learning (PBL)

Metode : Tanya jawab, Diskusi , Penugasan

F. Alat Dan sumber belajar

c. Alat

- Laptop dan Hp
- LCD Proyektor
- LKPD
- Multimedia dengan bantuan (canva)

d. Sumber belajar

- Buku
- Internet/google

G. Langkah Kegiatan

No	Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dan menanyakan kabar.• Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh ketua kelas• Guru mengecek kehadiran peserta didik• Menyampaikan tujuan pembelajaran• Menggali kembali pengetahuan peserta didik.• Memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam belajar• Siswa bersama guru melakukan tepuk semangat dan tepuk konsentrasi sebelum 10	10 menit

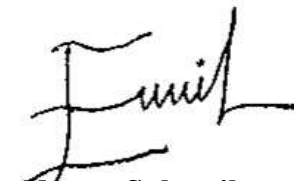
		Menit memulai pelajaran untuk membangkitkan semangat dalam belajar.	
2.	Inti	<p>Fase 1. Orientasi peserta didik terhadap masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan guru yang disajikan dengan bantuan aplikasi canva. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jawab tentang materi yang diajarkan guru. • Peserta didik memahami materi yang disajikan guru. <p>Fase 2. Mengorganisir peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota (5-6 orang) yang heterogen. • Peserta didik membaca dan memahami LKPD, jika ada yang kurang dipahami diberikan kesempatan untuk bertanya. <p>Fase 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan LKPD dan dipantau dengan bimbingan guru. • Guru menjelaskan contoh bentuk pengerjaan LKPD tersebut, dengan bantuan aplikasi canva. • Peserta didik memahami LKPD tersebut. <p>Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk perwakilan kelompok untuk mempersentasikan hasil LKPD • Peserta didik menyampaikan hasil diskusi kelompok LKPD. 	50 enit

		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kesempatan kepada kelompok lain memberikan tanggapan jika ada. • Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah melakukan kerjasama dengan baik dengan teman kelompoknya. <p>Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi atau LKPD yang belum dipahami. • Guru menguatkan kembali LKPD yang telah dikerjakan. 	
3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menarik kesimpulan tentang pembelajaran pada hari ini • Merefleksikan pembelajaran pada hari ini dengan memberikan sebuah pertanyaan dan bertanya bagaimana perasaan adik-adik setelah belajar? • Doa penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik dan salam. 	10 menit

Mengetahui
Guru Kelas V

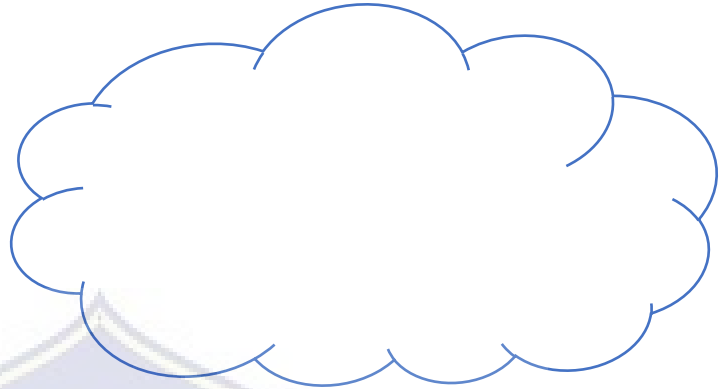

Sri Megawati, S.Pd.

Gowa, Mei 2024
Mahasiswa Peneliti


Ummu Suhemil

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

Nama Anggota kelompok :



Kelas :

Hari/ tanggal :

Amatilah gambar hewan yang ada di bawah ini.

Lalu, bekerjasamalah dengan teman-teman kelompokmu untuk melakukan kegiatan berikut! Alat-alat yang diperlukan antara lain gunting, pulpen, lem kertas atau dabeltip.

Langkah- Langkah kegiatan :

1. Gunting gambar- gambar hewan yang ada dibawah ini.
2. Letakkan gambar hewan yang sudah digunting lalu rekatkan pada kolom pertama table dengan menggunakan lem. Tuliskanlah nama hewan dibawah gambarnya.
3. Tuliskanlah nama atau jenis makanan yang dimakan oleh hewan tersebut di dalam kolom tengah.
4. Tuliskan lah jenis makanan tersebut, apakah termasuk tumbuhan atau hewan lain.
5. Kemudian tulislah kesimpulanmu tentang hewan dan jenis makanannya.

✂..... *Gunting disini*



Gambar dan Nama Hewan	Nama atau Jenis Makanan	Golongan makanan (tumbuhan/Hewan)

Kesimpulan :

NILAI	PARAF GURU

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD NEGERI BORONGKANANG
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Tema : 8 Ekosistem
Subtema : 2 (Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem)
Kelas/Semester : V (Lima)/ II(Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal :

A. Kompetensi Inti

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

B. Kopetensi Dasar dan Indikator

Kopetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kopetensi
<ul style="list-style-type: none">• Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.(C4)	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan tentang pengertian rantai makanan (C2)• Membandingkan antara rantai makanan dengan jaring-jaring makanan (C4)

C. Tujuan Pembelajaran

2. Peserta didik mampu menjelaskan tentang pengertian rantai makanan (C2)
3. Peserta didik mampu membandingkan antara rantai makanan dengan jaring-jaring makanan (C4)

D. Materi Ajar

“Rantai Makanan ”

E. Model Pembelajaran

Problem based learning (PBL)

F. Alat Dan sumber belajar

c. Alat

- Laptop
- LCD Proyektor
- LKPD
- Multimedia canva (video dan gambar)

d. Sumber belajar

- Buku
- Internet/google

G. Langkah Kegiatan

No	Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dan menanyakan kabar.• Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh ketua kelas• Guru mengecek kehadiran peserta didik• Menyampaikan tujuan pembelajaran• Menggali kembali pengetahuan peserta didik.• Memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam belajar• Siswa bersama guru melakukan tepuk semangat dan tepuk konsentrasi sebelum 10	10 menit

		Menit memulai pelajaran untuk membangkitkan semangat dalam belajar.	
2.	Inti	<p>Fase 1. Orientasi peserta didik terhadap masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi rantai makanan yang disajikan dengan bantuan aplikasi canva. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jawab tentang materi yang diajarkan guru. • Peserta didik memahami materi yang disajikan guru. <p>Fase 2. Mengorganisir peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota (5-6 orang) yang heterogen. • Peserta didik membaca dan memahami LKPD, jika ada yang kurang dipahami diberikan kesempatan untuk bertanya. <p>Fase 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik, maka guru memberikan ice breaking agar kegiatan pembelajaran kembali kondusif dan menyenangkan. • Guru memberikan penjelasan tentang contoh bentuk pengerjaan LKPD tersebut, dengan bantuan aplikasi canva. • Guru melanjutkan pembelajaran dengan membimbing penyelidikan yang dilakukan peserta didik dalam kelompok terkait LKPD. • Peserta didik diminta untuk saling bekerja sama dalam kelompok masing- masing untuk memecahkan permasalahan yang ada di dalam LKPD <p>Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik naik mempresentasikan hasil diskusinya secara kelompok. 	50 menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kesempatan kepada kelompok lain memberikan tanggapan jika ada. • Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah melakukan kerjasama dengan baik dengan teman kelompoknya. <p>Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi atau LKPD yang belum dipahami. • Guru menguatkan kembali LKPD yang telah dikerjakan. 	
3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menarik kesimpulan tentang pembelajaran pada hari ini • Merefleksikan pembelajaran pada hari ini dengan memberikan sebuah pertanyaan dan bertanya bagaimana perasaan adik-adik setelah belajar? • Doa penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik dan salam. 	10 menit

Mengetahui
Guru Kelas V



Sri Megawati, S.Pd.

Gowa, Mei 2024
Mahasiswa Peneliti

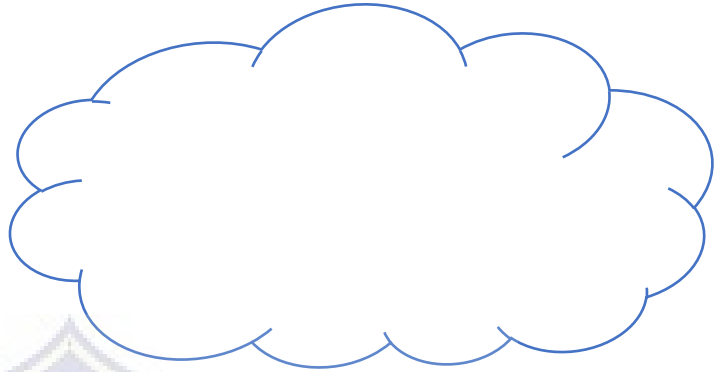


Ummu Suhemil

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPD)

Nama Anggota kelompok :



Kelas :

Hari/ tanggal :

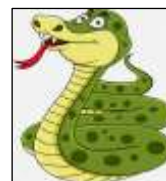
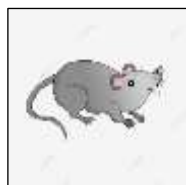
Perhatikan gambar dibawah ini

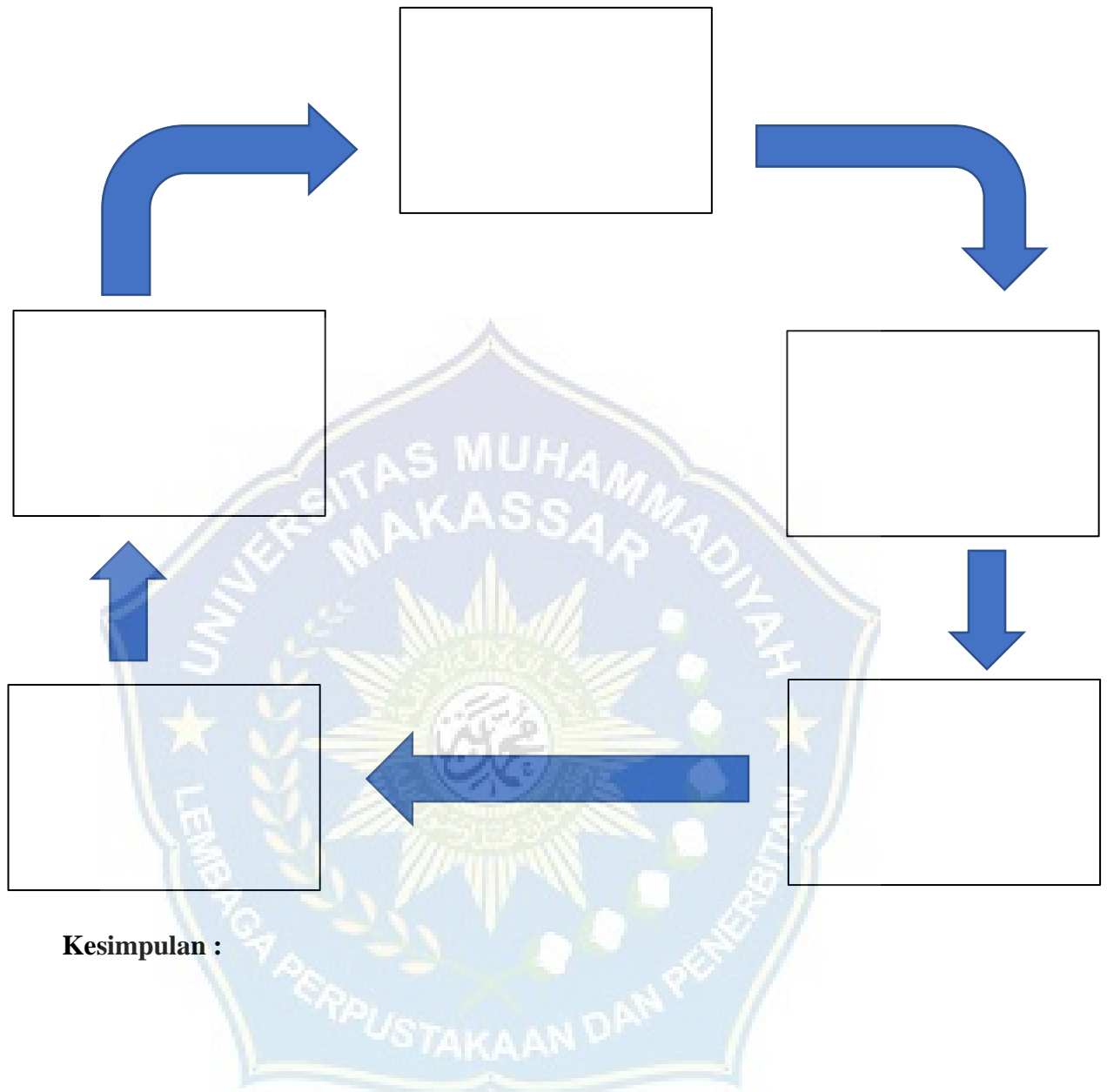
Lalu, bekerjasamalah dengan teman- teman kelompokmu untuk melakukan kegiatan berikut! Alat- alat yang diperlukan antara lain gunting, pulpen, lem kertas atau dabeltip.

Langkah- Langkah kegiatan :

1. Gunting gambar- gambar yang ada dibawah ini.
2. Tempellah potongan gambar yang sudah digunting buatlah contoh rantai makanan yang anda pilih.
3. Tuliskanlah tingkat trofik atau peranan makhluk hidup tersebut didalam ekosistem(seperti: produsen, konsumen dan pengurai)
4. Kemudian tulislah kesimpulanmu terkait rantai makanan yang kalian pilih.

✂..... *Gunting disini*





Kesimpulan :

NILAI	PARAF GURU

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD NEGERI BORONGKANANG
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Tema : 8 Ekosistem
Subtema : 3 (Keseimbangan Ekosistem)
Kelas/Semester : V (Lima)/ II(Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal :

A. Kompetensi Inti

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

B. Kopetensi Dasar dan Indikator

Kopetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kopetensi
<ul style="list-style-type: none">• Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.(C4)	<ul style="list-style-type: none">• Menguraikan hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makalan pada suatu ekosistem (C4).

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menguraikan hubungan antar makhluk hidup dalam jarring jarring makanan pada suatu ekosistem (C4)

D. Materi Ajar

“Rantai Makanan ”

E. Model Pembelajaran

Problem based learning (PBL)

F. Alat Dan sumber belajar

- e. Alat
 - Laptop dan Hp
 - LCD Proyektor
 - LKPD
 - Multimedia canva (video dan gambar)
- f. Sumber belajara
 - Buku
 - Internet/google

H. Langkah Kegiatan

No	Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dan menanyakan kabar.• Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh ketua kelas• Guru mengecek kehadiran peserta didik• Menyampaikan tujuan pembelajaran• Menggali kembali pengetahuan peserta didik.• Memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam belajar• Siswa bersama guru melakukan tepuk semangat dan tepuk konsentrasi sebelum 10 Menit memulai pelajaran untuk membangkitkan semangat dalam belajar.	10 enit

2.	Inti	<p>Fase 1. Orientasi peserta didik terhadap masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang disajikan dengan bantuan aplikasi canva. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jawab tentang materi yang diajarkan guru. • Peserta didik memahami materi yang disajikan guru. <p>Fase 2. Mengorganisir peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota (5-6 orang) yang heterogen. • Peserta didik membaca dan memahami LKPD, jika ada yang kurang dipahami diberikan kesempatan untuk bertanya. <p>Fase 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik, maka guru memberikan ice breaking agar kegiatan pembelajaran kembali kondusif dan menyenangkan. • Guru memberikan penjelasan tentang contoh bentuk pengerjaan LKPD tersebut, dengan bantuan aplikasi canva. • Guru melanjutkan pembelajaran dengan membimbing penyelidikan yang dilakukan peserta didik dalam kelompok terkait LKPD. • Peserta didik diminta untuk saling bekerja sama dalam kelompok masing- masing untuk memecahkan permasalahan yang ada di dalam LKPD <p>Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik naik mempresentasikan hasil diskusinya secara kelompok. • Memberikan kesempatan kepada kelompok lain memberikan tanggapan jika ada. 	50 menit
----	------	--	----------

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah melakukan kerjasama dengan baik dengan teman kelompoknya. <p>Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi atau LKPD yang belum dipahami. • Guru menguatkan kembali LKPD yang telah dikerjakan. 	
3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menarik kesimpulan tentang pembelajaran pada hari ini • Merefleksikan pembelajaran pada hari ini dengan memberikan sebuah pertanyaan dan bertanya bagaimana perasaan adik-adik setelah belajar? • Doa penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik dan salam. 	10 menit

Mengetahui
Guru Kelas V



Sri Megawati, S.Pd.

Gowa, Mei 2024

Mahasiswa Peneliti

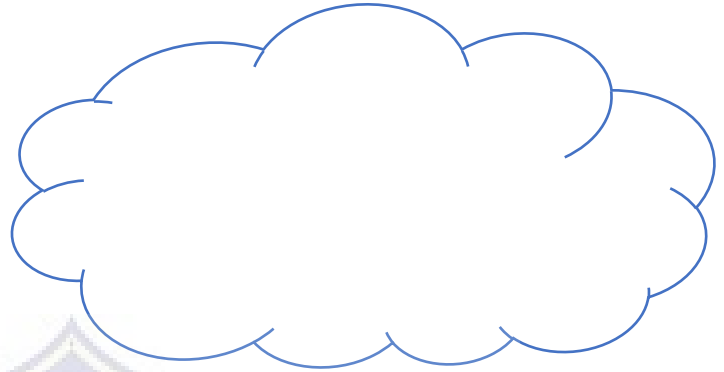


Ummu Suhemil

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPD)

Nama Anggota kelompok :



Kelas :

Hari/ tanggal :

Perhatikan gambar dibawah ini

Binatang dalam suatu ekosistem membentuk jaring-jaring makanan. Buatlah tanda panah untuk memetakan jaring-jaring makanan pada ilustrasi di bawah ini.



Jawablah pertanyaan dibawah ini

1. Tuliskan 3 konsumen dalam jaring- jaring makanan di atas.

Jawab :

2. Tuliskan 2 produsen dalam jaring-jaring makanan di atas.

Jawab :

3. Jelaskan perbedaan antara jaring-jaring makanan dan rantai makanan.

Jawab :



NILAI	PARAF GURU

Lampiran B

LEMBAR TES SIKLUS I

Nama :
Kelas :
Hari/ tanggal :
Nama Sekolah : **SD NEGERI BORONGKANANG**

1. Pesawat sederhana adalah alat yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan. contoh pesawat sederhana adalah
 - a. Kincir angin
 - b. Televisi
 - c. Mobil
 - d. Komputer
2. Alat yang menggunakan prinsip kerja pengungkit yaitu
 - a. Kapak
 - b. Gunting
 - c. Pisau
 - d. Pahat
3. Tuas adalah salah satu jenis pesawat sederhana. Manfaat utama penggunaan tuas adalah
 - a. Mempercepat pekerjaan
 - b. Membuat pekerjaan lebih mudah
 - c. Mengubah arah gerak benda
 - d. Mengurangi kekuatan yang diperlukan
4. Bidang miring berguna mempermudah pemindahan benda. Namun demikian, penggunaan bidang miring juga mempunyai kelemahan, yaitu
 - a. Memperkecil gaya yang diperlukan
 - b. Membutuhkan tenaga yang lebih besar
 - c. Jarak yang ditempuh makin jauh

- d. Jarak yang ditempuh makin dekat
5. Bagian dari pengungkit yang kita beri gaya dinamakan
- Titik tumpu
 - Titik kuasa
 - Beban
 - Lengan beban
6. Pesawat sederhana yang digunakan untuk mengangkat atau menarik benda keatas adalah
- Tuas
 - Katrol
 - Bidang Miring
 - Roda Berproses
7. Contoh penggunaan bidang miring dalam kehidupan sehari-hari adalah
- Bermain jungkat-jungkit
 - Memindahkan batang pohon ke dalam truk dengan menggunakan papan
 - Mengambil air degan katrol
 - Menurunkan barang dari atas bangunan menggunakan tali
8. Pesawat sederhana yang dimanfaatkan pada kegiatan upacara bendera adalah
- Katrol tetap
 - Katrol bebas
 - Katrol ganda
 - Rangkap katrol
9. Bentuk energi yang pindah karena adanya perbedaan suhu disebut
- Kalor
 - Radiasi
 - Konduksi
 - Konveksi
10. Lukman memasukan sebuah bola besi panas pada wadah berisi air dingin, hal yang terjadi adalah
- Bola besi menjadi dingin seperti air dalam wadah

- b. Air dalam wadah menjadi panas seperti bola besi.
 - c. Bola besi turun suhunya, air dalam wadah naik suhunya hingga keduanya memiliki suhu yang sama.
 - d. Bola besi perlahan-lahan mendingin hingga memiliki suhu yang sama dengan air dalam wadah.
11. Berikut ini yang merupakan peristiwa pemuaian adalah
- a. Jemuran mengering terkena sinar matahari
 - b. Raksa dalam termometer yang naik turun mengikuti suhu sekitar
 - c. Air yang membeku menjadi es terlihat menjadi lebih besar
 - d. Kembang api yang dibakar pada saat perayaan.
12. Berikut ini yang merupakan contoh dari pengaruh kalor terhadap perubahan suhu adalah
- a. Air direbus menjadi panas
 - b. Air yang menguap saat direbus
 - c. Air raksa pada termometer naik bila didekatkan dengan kalor
 - d. Ban sepeda yang meleleh karena panas
13. Ketika kita merasa kedinginan, tentunya kita akan melakukan berbagai upaya untuk menghangatkan diri. Salah satunya yaitu dengan menggosokkan kedua telapak tangan, tangan akan terasa lebih panas. Tentukan penyebab terjadinya hal itu
- a. Adanya sentuhan
 - b. Adanya gesekan dari kedua telapak tangan
 - c. Adanya keinginan memanaskan tangan
 - d. Menempelnya telapak tangan
14. Dodi ingin membuatkan segelas kopi hangat untuk ayahnya. Karena belum tersedia air panas, kemudian Dodi memasak air di kompor menggunakan panci hingga mendidih. Air dapat mendidih karena terjadi proses
- a. Peningkatan suhu air
 - b. Tidak terjadi pengaruh pada air
 - c. Penurunan suhu air
 - d. Suhu air tetap

Untuk soal nomor 15 dan 16.

Setiap hari Ibu harus memasak air untuk membuat kopi dan teh serta menyimpan air panas dalam termos. Selain itu, ibu juga harus menyediakan makanan untuk keluarga. Pagi ini, Ibu akan memasak air sebanyak 1 liter menggunakan panci yang terbuat dari bahan alumunium. Dalam waktu 5 menit air dalam panci tersebut telah mendidih dan ibu segera menuangkannya ke dalam termos dengan membalut pegangan panci menggunakan kain agar tidak panas. Setelah selesai menyimpan air panas, Ibu melanjutkan untuk memasak sup untuk makanan keluarga. Ibu kembali memasak air sebanyak 1 liter untuk membuat sup menggunakan panci yang berbahan dasar besi. Dalam waktu 10 menit air dalam panci tersebut mendidih dan Ibu langsung memasukkan bahan-bahan sup dan memasaknya hingga matang.

15. Air di dalam panci dari bahan aluminium itu lebih cepat mendidih dibandingkan dengan air di dalam panci bahan dasar besi karena

 - a. Jumlah air yang sama
 - b. Perbedaan waktu memasak
 - c. Perbedaan keperluan
 - d. Perbedaan bahan antara panci aluminium dan panci besi

16. Berdasarkan jenis perabotan yang digunakan Ibu pada teks, bahan manakah yang lebih baik digunakan

 - a. Perabotan dari bahan plastik
 - b. Perabotan dari bahan besi
 - c. Perabotan dari bahan kayu
 - d. Perabotan dari bahan aluminium

17. Para nelayan pergi ke laut pada malam hari antara lain karena pada malam hari terjadi

 - a. Perpindahan panas yang menyebabkan angin bertiup dari darat ke laut
 - b. Perpindahan panas yang menyebabkan angin bertiup dari laut ke darat
 - c. Perpindahan panas yang menyebabkan angin di laut menjadi tenang
 - d. Perpindahan panas yang menyebabkan air laut mengalir dari pantai ke tengah laut

18. Pernyataan berikut yang sesuai dengan perpindahan kalor secara konduksi adalah

- a. Proses perpindahan kalor melalui zat disertai perpindahan partikel zat
 - b. Proses perpindahan kalor melalui suatu zat tanpa disertai perpindahan partikel
 - c. Proses perpindahan kalor dari permukaan semua benda dalam bentuk gelombang elektromagnetik
 - d. Zat yang mudah dilalui kalor
19. Setrika memanfaatkan jenis perpindahan panas (kalor) secara
- a. Konveksi
 - b. Konduksi
 - c. Kondensasi
 - d. Radiasi
20. Berikut ini merupakan contoh dari konduksi yang sering terjadi di sekitar kita adalah ...
- a. Buku yang dipindahkan tidak secara estafet.
 - b. Ujung spatula yang terasa dingin ketika digunakan untuk memasak air.
 - c. Ujung sendok yang terasa panas saat dimasukkan ke dalam teh panas.
 - d. Ketika setrika listrik tidak dihubungkan dengan arus listrik.
21. Pada saat acara api unggun, tubuh kita merasakan hangat ketika dekat dengan api. Perpindahan panas api unggun ke tubuh kita terjadi secara
- a. konduksi
 - b. konveksi
 - c. respirasi
 - d. radiasi
22. Benda-benda konduktor dimanfaatkan untuk berbagai peralatan sehari - hari sebab
- a. Dapat menghantarkan panas
 - b. Menghalangi merambatnya panas
 - c. Menghantarkan dingin
 - d. Dapat menstabilkan suhu
23. Amira memiliki sebuah setrika listrik, namun ternyata setrika listrik miliknya sudah rusak. Kemudian Amira mengatakan pada Neneknya bahwa setrika itu telah rusak dan Nenek Amira menceritakan padanya bahwa

sebelum listrik banyak digunakan, masyarakat menggunakan setrika sederhana yang menggunakan bara arang sebagai sumber panas. Untuk dapat membuat setrika sederhana disusun dengan bahan

- a. Setrika sederhana terbuat dari bahan tembaga, bara arang dimasukkan ke dalam setrika dan ditutup dengan pegangan yang terbuat dari kayu
- b. Setrika sederhana terbuat dari bahan tanah liat, bara arang dimasukkan ke dalam setrika dan ditutup dengan pegangan yang terbuat dari kayu
- c. Setrika sederhana terbuat dari bahan kayu, bara arang dimasukkan ke dalam setrika dan ditutup dengan pegangan yang terbuat dari besi
- d. Setrika sederhana terbuat dari bahan kain, bara arang diletakkan di atas kain dan ditutup dengan pegangan yang terbuat dari tembaga



LEMBAR TES SIKLUS II

Nama :
Kelas :
Hari/ tanggal :
Nama Sekolah : SD NEGERI BORONGKANANG

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Suatu unit kehidupan yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya dinamakan
 - a. Lingkungan
 - b. Ekosistem
 - c. Habitat
 - d. Gunung
2. Berikut yang merupakan komponen biotik adalah
 - a. Udara
 - b. Air
 - c. Pohon
 - d. Hujan
3. Di bawa ini yang tidak termasuk komponen ekosistem adalah
 - a. Produsen
 - b. Parasite
 - c. Konsumen
 - d. Pengurai
4. Kumpulan individu sejenis yang menempati suatu daerah tertentu dinamakan
 - a. Individu
 - b. Populasi
 - c. Komunitas
 - d. Lingkungan
5. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan adalah
 - a. Tikus, kucing, dan kambing

- b. Kambing, kerbau, dan kelinci
 - c. Kerbau, musang, sapi
 - d. Kelinci, ayam, dan anjing
6. Hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan disebut
- a. Herbivora
 - b. Karnivora
 - c. Omnivore
 - d. Insektivora
7. Hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan maupun hewan lain disebut
- a. Herbivora
 - b. Karnivora
 - c. Omnivore
 - d. Insektivora
8. Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk bisa bertahan dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan
- a. Abiotik
 - b. Biotik
 - c. Atmosferd
 - d. Biosfer
9. Hutan dan sungai termasuk jenis ekosistem
- a. Alami
 - b. Buatan
 - c. Pegunungan
 - d. Pedalaman
10. Proses makan dan dimakan disertai perpindahan energi disebut
- a. Jarring-jaring makan
 - b. Piramida makanan
 - c. Jarring-jaring kehidupan
 - d. Rantai makanan

11. Apabila jika terjadi salah satu bagian dari rantai makanan rusak atau hilang maka

- a. Rantai makanan akan menjadi lebih Panjang
- b. Rantai makanan akan tetap stabil
- c. Rantai makanan akan terputus atau terganggu
- d. Rantai makanan akan bergerak lebih cepat

12. Perhatikan rantai makanan berikut !

Tumbuhan --> serangga --> katak --> ular

Berdasarkan rantai makanan tersebut, pernyataan yang benar adalah

- a. Tumbuhan berperan sebagai konsumen I
- b. Serangga berperan sebagai konsumen II
- c. Katak berperan sebagai produsen
- d. Ular berperan sebagai konsumen III

13. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut

- a. Jaring-jaring makanan
- b. Jaring-jaring kehidupan
- c. Piramida makanan
- d. Rantai makanan

14. Perhatikan rantai makanan di bawah ini!



Berdasarkan rantai makanan di atas, ular berperan sebagai

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen I dan II
- d. Konsumen II dan III

15. Komponen rantai makanan kebun terdiri dari rumput, belalang, burung, dan ular. Perubahan yang terjadi jika burung punah adalah

- a. Rumput dan belalang berkembang pesat

- b. Rumput berkurang dan ular punah
- c. Belalang dan ular punah
- d. Belalang dan ular berkembang pesat

16. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pak Jono sedang berada di pekarangan samping rumah. Dia melihat pepohonan serta rumput yang menghijau, beberapa katak, belalang dalam jumlah yang cukup banyak, beberapa jamur, dan banyak ulat yang menempel di dedaunan. Apabila saat itu datang sekawanan ular, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah

- a. Rumput semakin pesat
- b. Katak menurun drastis
- c. Belalang menurun drastis
- d. Ulat di pekarangan habis

17. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tersebut merupakan salah satu contoh bentuk simbiosis

- a. Mutualisme
- b. Komensalisme
- c. Amensalisme
- d. Parasitisme

18. Hubungan kupu-kupu dan tanaman bunga termasuk contoh simbiosis mutualisme. Kupu-kupu mendapatkan keuntungan bisa mnghisap madu atau nektar bunga. Sedangkan tanaman bunga

- a. Mengalami kerugian karena sari makanannya habis
- b. Terbantu dalam proses penyerbukan
- c. Bunga akan layu karena diinjak-injak kupu-kupu
- d. Tidak mendapat untung dan tidak mendapat kerugian

19. Di ekosistem kebun ditemukan beberapa jenis makhluk hidup berikut.

(1) Ayam, (2) Ulat, (3) Tanaman tomat, (4) Musang, (5) Ular

Urutan rantai makanan yang terjadi di ekosistem kebun tersebut adalah

.....

- a. (1) - (3) - (2) - (5) - (4)
- b. (2) - (4) - (3) - (5) - (1)
- c. (3) - (2) - (1) - (4) - (5)
- d. (3) - (4) - (1) - (2) - (5)

20. Perhatikan gambar berikut !



Berdasarkan gambar rantai makan di atas, jika populasi burung pipit berkurang akan mengakibatkan

- a. Populasi ulat meningkat
- b. Populasi elang meningkat
- c. Populasi belalang berkurang
- d. Populasi tikus meningkat

21. Pada rantai makanan dekomposer berfungsi atau berperan sebagai

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Pengurai

22. Usaha yang bis akita lakukan untuk memelihara ekosistem di alam seperti

- a. Memburu hewan buas yang ada di hutan
- b. Tidak membuang sampah ke sungai
- c. Melarang nelayan menangkap ikan di laut
- d. Menangkap burung hantu dan elang di sawah

23. Benalu yang hidup di atas pohon mangga dapat menyebabkan pohon mangga menjadi kering, layu bahkan mati. Hubungan benalu pada pohon mangga ini dinamakan simbiosis

- a. Mutualisme
- b. Komensalisme
- c. Organisme
- d. Parasitisme

Lampiran D

Nilai LKPD setiap pertemuan pada Siklus I

NO	NAMA	JK	Nilai LKPD Pertemuan		
			I	II	III
1.	AK	L	75	80	85
2.	AS	L	75	83	85
3.	AFA	P	73	83	85
4.	AP	L	75	80	85
5.	AA	L	65	80	85
6.	AM	L	73	80	85
7.	AZP	P	75	83	90
8.	FR	L	73	85	85
9.	FA	P	75	83	85
10.	FI	P	70	80	85
11.	HN	L	73	83	85
12.	IFA	L	65	80	85
13.	M	P	73	83	85
14.	MAP	L	65	85	90
15.	MAS	L	65	83	-
16.	MDH	L	70	85	85
17.	MR	L	73	80	90
18.	MSM	L	65	83	85
19.	NFM	P	70	85	85
20.	NK	P	73	85	85
21.	NS	P	65	80	85
22.	NSR	P	75	83	90
23.	R	L	70	80	85
24.	SAS	P	73	80	85
25.	SFM	P	73	83	90
26.	SP	P	73	80	85
27.	S	P	70	85	85
Jumlah persentase rata-rata setiap pertemuan			71,1%	82,2%	82,7%

Nilai LKPD setiap pertemuan pada Siklus II

NO	NAMA	JK	Nilai LKPD Pertemuan		
			V	VI	VII
1.	AK	L	95	100	100
2.	AS	L	90	95	100
3.	AFA	P	90	95	100
4.	AP	L	95	100	100
5.	AA	L	88	95	100
6.	AM	L	90	100	100
7.	AZP	P	88	100	100
8.	FR	L	95	100	100
9.	FA	P	90	100	100
10.	FI	P	95	95	100
11.	HN	L	90	100	100
12.	IFA	L	95	95	100
13.	M	P	95	100	100
14.	MAP	L	90	95	100
15.	MAS	L	95	95	100
16.	MDH	L	95	100	100
17.	MR	L	88	95	100
18.	MSM	L	95	100	100
19.	NFM	P	90	100	100
20.	NK	P	88	100	100
21.	NS	P	90	100	100
22.	NSR	P	95	100	100
23.	R	L	90	100	100
24.	SAS	P	95	95	100
25.	SFM	P	90	95	100
26.	SP	P	88	100	100
27.	S	P	90	95	100
Jumlah persentase rata-rata setiap pertemuan			91,6%	97,9%	100%

Lampiran E

Tes Hasil belajar pada Siklus I kelas V di SD Negeri Brongkanang

NO	NAMA	HASIL BELAJAR		
		Nilai	Tuntas	
			Ya	Tidak
1.	AK	60		√
2.	AS	43		√
3.	AFA	78	√	
4.	AP	60		√
5.	AA	34		√
6.	AM	73	√	
7.	AZP	60		√
8.	FR	43		√
9.	FA	73	√	
10.	FI	52		√
11.	HN	30		√
12.	IFA	65		√
13.	M	82	√	
14.	MAP	43		√
15.	MAS	30		√
16.	MDH	73	√	
17.	MR	43		√
18.	MSM	34		√
19.	NFM	73	√	
20.	NK	73	√	
21.	NS	65		√
22.	NSR	82	√	
23.	R	30		√
24.	SAS	78	√	
25.	SFM	43		√
26.	SP	69		√
27.	S	52		√
Jumlah			9	18

Tes Hasil belajar pada Siklus II kelas V di SD Negeri Brongkanang

NO	NAMA	HASIL BELAJAR		
		Nilai	Tuntas	
			Ya	Tidak
1.	AK	86	√	
2.	AS	82	√	
3.	AFA	91	√	
4.	AP	78	√	
5.	AA	73	√	
6.	AM	91	√	
7.	AZP	91	√	
8.	FR	65		√
9.	FA	86	√	
10.	FI	73	√	
11.	HN	65		√
12.	IFA	86	√	
13.	M	95	√	
14.	MAP	78	√	
15.	MAS	56		√
16.	MDH	95	√	
17.	MR	73	√	
18.	MSM	73	√	
19.	NFM	91	√	
20.	NK	86	√	
21.	NS	82	√	
22.	NSR	100	√	
23.	R	52		√
24.	SAS	91	√	
25.	SFM	69		√
26.	SP	86	√	
27.	S	65		√
Jumlah			21	6

Lampiran F

Gambaran Pembelajaran Multimedia Dengan Bantuan Canva





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 209 Telp. 04117221221 Fax. (0411) 2961100 Makassar 90221 e-mail: lp3@umh.ac.id

Nomor : 4305/05/C.4-VIII/V/1445/2024

17 May 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

09 Dzulq'adah 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: 16356/FKIP/A.4-IV/1445/2024 tanggal 17 Mei 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : UMMU SUHEMIL

No. Stambuk : 10540 1110620

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

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

"Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Borongkanang Kec. Bontonompo Kab. Gowa"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 20 Mei 2024 s/d 20 Juli 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,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.

NBM 1127761



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

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

Nomor : 12695/S.01/PTSP/2024 Kepada Yth.
Lampiran : - Bupati Gowa
Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4305/05/C-4/VIII/V/1445/2024 tanggal 17 Mei 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini

Nama : UMMU SUHEMIL
Nomor Pokok : 105401110620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Slt. Aduddin, No. 259 Makassar

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

" Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Boronganang Kec. Bontonompo Kab. Gowa "

Yang akan dilaksanakan dari Tgl 20 Mei s.d 20 Juli 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 20 Mei 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

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar/ di Makassar,
2. Bertanggal



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
KORWIL BIDANG PENDIDIKAN KECAMATAN BONTONOMPO
UPT SD NEGERI BORONGKANANG



Alamat: Talamangape Desa Bontolangkasa Selatan, Kec. Bontonompo, Kab. Gowa 92153

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 069/UPT-DISDIK-BTP/SD/010/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	Firmansyah, S.Pd
NIP	19840612 200901 1 012
Jabatan	Kepala UPT SD Negeri Boronganang

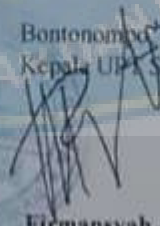
Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama	Ummu Suhemil
NIM	105401110620
Program Studi	SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri Boronganang kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa terhitung mulai 20 Mei 2024 untuk memperoleh data penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Boronganang Kec. Bontonompo Kab. Gowa"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bontonompo, 03 Juni 2024
Kepala UPT SD Negeri Boronganang


Firmansyah, S. Pd
NIP. 19840612 200901 1 012



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Ummu Ghemil f
NIM 10540 11106 20 f
Judul Penelitian : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA kelas V SD Negeri
Borongkang ke Bontomatene kab. Gowa.

Tanggal Ujian Proposal : 01 10 2024 f
Pelaksanaan kegiatan penelitian

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1	11/05/2024	Proses Pembelajaran Pertemuan Pertama	
2	25/05/2024	Proses Pembelajaran Pertemuan kedua	
3	28/05/2024	Proses Pembelajaran Pertemuan ketiga	
4	31/05/2024	Melakukan Tes hasil belajar pada siklus I	
5	03/06/2024	Proses Pembelajaran Pertemuan kelima siklus I	
6	05/06/2024	Proses Pembelajaran Pertemuan keenam	
7	08/06/2024	Proses Pembelajaran Pertemuan ketujuh	
8	10/06/2024	Melakukan tes hasil belajar pada siklus II	
9			
10			

Ketua Prodi

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

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Borongkang

Piemansyah, S. Pd.
NIP 19840612 200901 1012

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.



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

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Telp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

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 : Ummu Suhemil
Nim : 105401110620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

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

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 25 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Dokumentasi Penelitian

Pengantaran Surat Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah



Konsultasi Dengan Guru Wali Kelas V



Proses Pembelajaran Menggunakan Multimedia



Peserta Didik Bekerja Kelompok



Proses Kegiatan Tes Akhir Pada Siklus I dan Siklus II



RIWAYAT HIDUP



Ummu Suhemil, lahir di Penrang Riawa, Kec. Penrang Kab. Wajo. Pada tanggal 19 November 2002. Anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan H. Dg, Mareppe dan Hj. Hamsiah. Penulis mulai menempuh Pendidikan dasar di SD 149 Penrang pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2014, dan melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Penrang dan selesai pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan pendidikan ditingkat menengah atas di SMA Negeri 2 Wajo pada tahun 2018 dan tamat pada tahun 2020. Kuliah di Universitas Muhammadiyah Makassar pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sampai sekarang. Berkat rahmat Allah SWT dan iringan doa dari kedua orang tua, dan saudaraku tercinta, sahabat dan temanteman sekolah, serta rekan seperjuangan di bangku kuliah. Pada tahun 2024 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri Boronganang Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”.

