

**PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA CD  
INTERAKTIF KUBIXA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD HANG TUAH MAKASSAR**



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

**2021**



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **ROSMILA DEWI FAIDDIN NIM 10540917114** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 317 Tahun 1442 H / 2021 M pada Tanggal 18 Muharram 1443 H / 27 Agustus 2021 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa, 31 Agustus 2021.

22 Muharram 1443

Makassar,

31 Agustus 2021

Panitia Penguji

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Pd.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr Baharullah., M.Pd. (.....)
4. Penguji :
  1. Irmawaty, S.Si., M.Si. (.....)
  2. Hilmi Hambali S.Pd., M.Kes (.....)
  3. Dr. Khaeruddin., M.Pd (.....)
  4. Amri Amal., S.Pd., M.Pd (.....)

Disahkan Oleh

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Pd.D  
NBM : 860 914



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : **Rosmila Dewi Faiddin**  
NIM : 10540 9117 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dengan Judul : **Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media CD Interaktif KUBIXA Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Hang Tuah Makassar**

Telah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan

Makassar, Agustus 2021

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Khaeruddin, M.Pd.

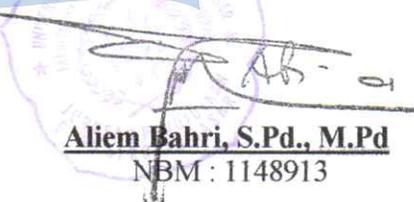
  
Amri Amal, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Pd.D.  
NBM : 860914

  
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM : 1148913



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

---

---

**SURAT PERNYATAAN**

Nama : **Rosmila Dewi Faiddin**  
NIM : 10540 9188 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dengan Judul : **Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan CD Interaktif KUBIXA Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Hang Tuah Makassar**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

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

Makassar, Agustus 2021

Yang Membuat Perjanjian

**ROSMILA DEWI FAIDDIN**

10540 9171 14



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

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Rosmila Dewi Faiddin**  
NIM : 10540 9188 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Dengan Judul : **Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan CD Interaktif KUBIXA Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Hang Tuah Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Agustus 2021

Yang Membuat Perjanjian

**ROSMILA DEWI FAIDDIN**

10540 9171 14

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

***KEINGINAN TANPA KERJA KERAS TAKKAN MEMBUAHKAN HASIL***

***KERJA KERAS TANPA IBADAH DAN DOA HANYALAH SIA-SIA***

***MUDAH ATAUPUN SULIT TETAP BERSERAH DIRI KEPADA ALLAH SWT***



Ku persembahkan karya ini kepada:

Kedua orang tuaku, saudara-saudaraku, dan sahabatku

Terima kasih atas doa yang tak pernah putus dalam mendukung penulis mewujudkan  
harapan menjadi kenyataan

## ABSTRAK

Rosmila Dewi Faiddin 2021. *Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan CD Interaktif KUBIXA Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Hang Tuah Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Khaeruddin dan pembimbing II Amri Amal.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan CD Interaktif KUBIXA Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Hang Tuah Makassar II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran Daring Menggunakan CD Interaktif KUBIXA Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Hang Tuah Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas VC di SD Hang Tuah Makassar sebanyak 18 orang. Adapun instrumen yang digunakan berupa test.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu dari 18 siswa terdapat 8 siswa (20,38 %) yang tuntas dan 10 siswa (79,64%) yang tidak tuntas. Skor rata-rata pretest yaitu 75 berada pada kategori rendah. Adapun setelah diberikan perlakuan dari 18 siswa terdapat 14 siswa atau sebanyak (88%) yang tuntas dan 4 siswa atau sebanyak (12%) yang tidak tuntas. Skor rata-rata posttest 82,78 berada pada kategori tinggi. Hasil analisis deskripsi data dengan menggunakan uji *paired sample test*, dapat diketahui bahwa nilai *sig (2 tailed)* adalah 0,00. Dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,865 dengan frekuensi (dk) sebesar 17, pada taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,110$ . Oleh karena itu,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5 %, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media CD interaktif KUBIXA saat pembelajaran daring pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V Hang Tuah Makassar.

Kata kunci : Media CD KUBIXA, Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan menyebut nama Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis memanjatkan puji syukur atas kehadiran-Nya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam senantiasa pula tercurahkan kehadiran beliau junjungan kita nabi Muhammad SAW, semoga kita mendapatkan syafaatnya di hari kiamat nanti.

Skripsi berjudul "Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media CD Interaktif KUBIXA Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Hang Tuah Makassar" ini ditulis untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S.1) di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dengan selesainya penulisan ini, dengan segala kerendahan hati penulis hanya bias menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya, khususnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk menuntut ilmu di Universitas

Muhammadiyah Makassar.

2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberi izin penelitian dalam proses menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, bapak Aliem Bahri .,S.Pd.,M.Pd yang telah memberi rekomendasi perizinan pendidikan.
4. Bapak Drs. Khaeruddin .,M.Pd. selaku pembimbing I dan bapak Amri Amal S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Bapak Arpin, S.Pd.,M.Pd kepala sekolah SD hang Buah Makassar.
7. Seluruh warga SD Hang Buah Makassar yang telah membantu dalam proses penelitian.
8. Kedua orang tua tercinta Bapak Alm Laode Achmad Faiddin dan Ibu Rosmiah S.Pd
9. Kakakku tersayang Dewi Bulan Eka Handayani S.T yang selalu banyak bicara.
10. Sahabat-Sahabat yang selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini terutama kepada Erik, Enik, Icak, Sanik, Dayak, Imak, Ocak terima kasih atas kebersamaanya

11. Teman-teman seperjuangan dari Jurusan PGSD
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan, penulis hanya bisa berdoa semoga semua bantuan dari semua pihak menjadi amal ibadah yang diterima disisi Allah SWT, dan semoga skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini menjadi sesuatu yang berharga dan bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya, serta memberikan manfaat bagi Universitas Muhammadiyah Makassar.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Makassar, 4 July 2021  
Penulis

Rosmila Dewi Faiddin  
10540917114

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL .....	
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Peneliitian .....	7

## BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

PENELITIAN .....	9
A. Kajian Pustaka .....	9
1. Pengertian Pembelajaran .....	10
2. Pembelajaran Daring .....	10
3. Model Pembelajaran Menggunakan CD Interaktif KUBIXA .....	13
4. Pembelajaran IPA .....	21
B. Kerangka Pikir .....	23
C. Hipotesis Penelitian .....	24
BAB III METODE PENELITIAN .....	26
A. Rancangan Penelitian .....	26
B. Lokasi dan Objek Penelitian .....	27
C. Populasi dan Sampel .....	27
D. Definisi Operasional Variabel .....	28
E. Instrumen Penelitian .....	29
F. Teknik Pengumpulan Data .....	30
G. Teknik Analisis Data .....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	35
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	35
B. Hasil Analisis Data .....	36
1. Analisis Data Deskriptif .....	36
2. Analisis Data Inferensial .....	39
a. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	39
b. Uji Homogenitas .....	39

c. Uji Hipotesis .....	39
d. Uji N-Gain .....	41
C. Pembahasan .....	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	46
A. Kesimpulan .....	46
B. Saran .....	46
DAFTAR PUSTAKA .....	48
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kerangka Pikir .....	24
3.1 One Group Pretest Posttest Design .....	26
3.2 Jumlah Siswa Kelas V .....	28
3.3 Jumlah Siswa Kelas VC .....	28
3.4 Signifikasi Korelasi .....	32
3.5 Rumus Data N-Gain .....	34
3.5 Kriteria Data N-Gain .....	34
4.1 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	36
4.2 Data Interval <i>Pretests</i> dan <i>Posttest</i> .....	37
4.3 Hasil Uji Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	38
4.4 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	39
4.5 Hasil Uji Paired Samples <i>Statistics</i> .....	40
4.6 Hasil Uji <i>Paired Samples Correlations</i> .....	40
4.7 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i> .....	40
4.8 Hasil Uji Data <i>N-Gain</i> .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Grafik Tabel Distribusi Interval Skor .....	39
4.2 Grafik Data Hasil <i>N-Gain</i> .....	44



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Profil Sekolah .....
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....
3. Lembar Kerja Peserta Didik .....
4. Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik .....
5. Media Pembelajaran .....
6. Soal Pretest dan Posttest .....
7. Kunci Jawaban Pretest dan Posttest .....
8. Data Nilai Pretest dan Posttest .....
9. Analisis Data Deskriptif dan Inferensial .....
10. Dokumentasi .....
11. Persuratan .....

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Belajar pada hakikatnya adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang menghasilkan perubahan tingkah lakunya pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif. Selama berlangsungnya kegiatan belajar, terjadi proses interaksi antara orang yang melakukan kegiatan yang belajar yaitu siswa dengan sumber belajar, baik berupa manusia yang berfungsi sebagai fasilitator yaitu guru.

Para ahli mengemukakan pengertian belajar dengan persamaan dan perbedaan pada unsur kata-kata dan kalimat para ahli boleh jadi tidak meletakkan kata perubahan secara nyata dalam pengertian belajar, namun sebenarnya secara tersirat mengandung makna perubahan. Perubahan yang dimaksud tentu saja perubahan yang disesuaikan dengan perubahan yang dikehendaki oleh siswa.

Menurut Roshmalina (2018:8)

Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan latihan melainkan pengubahan kelakuan. Hakikatnya belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku, belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

Wabah *corona virus disease* 2019 (Covid-19) melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari *World Health Organization (WHO)* tanggal 24 April 2020, sebanyak 213 negara telah terjangkit Covid-19, 2.631.839 diantaranya terkonfirmasi positif dan 182.100 meninggal dunia. Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik

secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Rumitnya penanganan wabah, telah ditemukannya vaksin dan obat untuk penyembuhan pasien Covid-19 tetapi vaksin yang tersedia saat ini belum mampu diberikan kepada semua orang. Saat ini hanya pemberian vaksin hanya untuk lanjut usia atau manula maka pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang siswa-siswi untuk melaksanakan pertemuan tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020). Perguruan tinggi dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau *on line* (Firman, F., & Rahayu, S., 2020).

Bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi covid-19 adalah pembelajaran daring. Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran

daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017).

Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat- perangkat mobile seperti smarphone, laptop, komputer, tablet yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013). Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (He, Xu, & Kruck, 2014). Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E., 2019). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp (So, 2016). Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram (Kumar & Nanda, 2018). Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya (*database*, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM (Molinda, 2005).

Salah satu media yang dapat mempermudah siswa dalam memvisualisasikan energi dan dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa

audio, visual, dan kinestetis yaitu, CD interaktif Kubixa. Penggunaan media CD interaktif Kubixa merupakan salah satu usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sekaligus memperbaiki, memperbaharui, dan membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak. Dengan media CD interaktif Kubixa tercipta pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman yang baik bagi siswa karena dalam CD interaktif Kubixa terdapat interaksi antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran akan semakin lebih bermakna guna meningkatkan pemahaman materi dipelajari. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, video, dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian (multimedia), sehingga dapat mengakomodasikan siswa yang memiliki tipe visual, auditory, maupun kinestetis. Peneliti memilih media CD interaktif Kubixa karena media ini sebelumnya belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran daring. Namun, pelaksanaan proses pembelajaran secara *online* memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala terbesar dalam pembelajaran daring adalah mengajar mata pelajaran IPA.

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) sebagai disiplin ilmu adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk diberikan kepada peserta didik di Sekolah Dasar (SD). Hakikat IPA ada tiga yaitu IPA sebagai proses, produk, dan pengembangan sikap. Produk IPA berupa fakta, konsep, prinsip, teori, hukum, sedangkan proses IPA merupakan proses yang dilakukan oleh para ahli dalam menemukan produk IPA. Proses IPA di dalamnya terkandung cara kerja dan cara berpikir. Sikap yang dikembangkan dalam pembelajaran IPA adalah sikap ilmiah yang antara lain terdiri

atas obyektif, berhati terbuka, tidak mencampur adukkan fakta dan pendapat, bersifat hati-hati dan ingin tahu. Oleh karena itu proses pembelajaran IPA harus mengacu pada hakikat IPA baik IPA sebagai produk, proses, dan pengembangan sikap.

Oleh karena itu maka pembelajaran IPA harus melibatkan keaktifan peserta didik secara penuh (*active learning*) dengan cara guru dapat merealisasikan pembelajaran yang mampu memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan keterampilan proses belajar meliputi: mencari, menemukan, menyimpulkan, mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dibutuhkan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2014 : 170-171) bahwa : “pembelajaran IPA atau sains merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap-sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA.” Dengan pembelajaran yang bermakna maka peserta didik akan mampu memahami mata pelajaran IPA secara keseluruhan tidak terbatas pada hafalan materi semata. Selama ini proses pembelajaran IPA di sekolah masih cenderung bersifat teoritis dengan pembelajaran daring.

Permasalahan yang kemudian muncul sehubungan hal tersebut adalah peserta didik merasa kurang antusias selama mengikuti pembelajaran yang berlangsung ketika guru menjelaskan banyak diantaranya yang tidak memperhatikan dan sibuk dengan kegiatan masing-masing. Dengan model

pembelajaran yang masih konvensional membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu model pembelajaran yang digunakan guru kurang memperhatikan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diajarkan sehingga membuat pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman konseptual peserta didik pada mata pelajaran IPA. Salah satunya ditandai dengan hasil belajar yang tidak memuaskan.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa persoalan pokok yang menjadi penyebab rendahnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA adalah berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan selama ini kurang bermakna. Model, teknik dan sumber belajar yang digunakan oleh guru selama ini kegiatan pembelajaran kurang cocok dengan mata pelajaran IPA yang tidak hanya menekankan materi semata. Maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang akan disampaikan. Sebagai guru yang baik dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang kondusif. Hal ini dimaksudkan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi di atas, maka peneliti ingin mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dari penelitian penerapan media CD. Oleh karena itu penulis mengambil judul penelitian **“Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan CD Interaktif KUBIXA Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Hang Tuah Makassar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah saat penerapan pembelajaran daring menggunakan media CD interaktif Kubixa terdapat hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SD Hang Tuah Makassar?"

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa penerapan pembelajaran daring menggunakan media CD interaktif Kubixa meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V SD Hang Tuah Makassar.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan sekolah dasar yang berkaitan dengan model pembelajaran CD Interaktif Kubixa terhadap hasil pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran IPA sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik di sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu bagi:

### a. Peserta didik,

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa.
- 2) Mengikuti proses pembelajaran dengan motivasi tinggi dan perasaan senang serta melibatkan panca indera.
- 3) Dapat mengaplikasikan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa

### b. Pendidik,

- 1) Menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman tentang penggunaan media CD interaktif dalam proses pembelajaran IPA.
- 2) Sarana latihan mendeteksi permasalahan pembelajaran di dalam kelas sekaligus mencari solusi atau pemecahan yang tepat.

### c. Kepala sekolah,

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.
- 2) Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha-usaha yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa.

### d. Peneliti Lain,

Sebagai sumber informasi dan tambahan referensi bagi peneliti- peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai pembelajaran CD Interaktif Kubixa.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Menurut Hamalik (2013:61) menyatakan bahwa ;

Pembelajaran adalah suatu proses kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam proses pembelajaran terdiri atas siswa, dan guru.

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2009:20);

Kegiatan belajar mengajar merupakan tindak pembelajaran guru di kelas. Tindak pembelajaran tersebut menggunakan bahan belajar, dalam proses belajar guru meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

Sedangkan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendapat ahli lain mengungkapkan bahwa “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan” Sudjana (2005: 28).

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu proses belajar dengan mengharapkan adanya perubahan tingkah laku peserta didik. Setiap perubahan psikis dan mental positif yang terjadi pada diri seseorang, yang mana karena dengan belajar seseorang dapat menemukan hal yang baru yang belum ia ketahui. Oleh karena itu perubahan yang terjadi dalam belajar bisa membuat seseorang untuk terus belajar.

## **2. Pembelajaran Daring**

Kata daring berasal dari dua kata yaitu dalam dan jaringan. Menurut Isman (2016:587) pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet saat pelaksanaannya.

Pembelajaran Daring *E-Learning* sendiri dapat di pahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didiknya dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif sebagai media penghubung keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya (Sobron dkk, 2019:1).

Pembelajaran daring atau yang lebih dikenal dengan nama online learning merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan internet ataupun jaringan. Di bawah ini ada beberapa pengertian pembelajaran daring menurut para ahli, antara lain. Syarifudin (2020:33) juga menjelaskan bahwa pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain. Bilfaqih (2015:1) berpendapat bahwa

pembelajaran daring merupakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan agar mencakup target yang luas.

Berdasarkan beberapa paparan pengertian pembelajaran daring di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka dan melalui jaringan atau internet yang telah tersedia. Menurut Syarifudin (2020:31) pembelajaran daring untuk saat ini dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam atau keadaan seperti social distancing. Pembelajaran daring menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka dihentikan sementara, dan diganti dengan sistem pembelajaran daring melalui aplikasi yang sudah tersedia. Pembelajaran daring mengedepankan akan interaksi dan pemberian informasi yang mempermudah peserta didik meningkatkan kualitas belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis daring mempermudah satu sama lain meningkatkan kehidupan nyata dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu sangat bermanfaat pembelajaran daring untuk kalangan pendidik dan peserta didik

Menurut Bilfaqih (2015:4) pada umumnya pembelajaran daring memiliki tujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan yang bersifat massif dan terbuka untuk menjangkau target yang lebih banyak dan lebih luas. Pembelajaran daring untuk saat ini telah menjadi populer karena itu potensi yang dirasakan untuk menyediakan layanan akses konten lebih fleksibel, sehingga memunculkan beberapa keuntungan dalam penerapannya. Berikut beberapa keuntungan dalam penerapan pembelajaran daring, antara lain:

Menurut Bilfaqih (2015:4) manfaat dari pembelajaran daring adalah;

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan.
- b. Memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- c. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- d. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Empy dan Zhuang (2005) (dalam Mutia dan Leonard, 2013:282)

beberapa keuntungan *E-learning*/pembelajaran daring, antara lain:

- a. Mengurangi biaya. Dengan menggunakan *E-learning*, kita menghemat waktu dan uang untuk mencapai suatu tempat pembelajaran. Dengan *E-learning* kita dapat diakses dari berbagai lokasi dan tempat.
- b. Fleksibilitas waktu, tempat dan kecepatan pembelajaran. Dengan menggunakan *E-learning*, pengajar dapat menentukan waktu untuk belajar dimanapun. Dan pelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- c. Standarisasi dan efektivitas pembelajaran. *E-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar. *E-learning* dirancang agar pelajar dapat lebih mengerti dengan menggunakan simulasi dan animasi.

Di samping kelebihan di atas, Efendi (2008:140) sebagai mana dikutip

Putra (2020:3) mengutarakan kekurangan penggunaan *E-learning* antara lain:

- a. Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara peserta didik dengan pengajar atau antara peserta didik dengan peserta didik menjadi minim.
- b. Pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung ke pelatihan bukan pendidikan.
- c. Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek sosial dan akademik.
- d. Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK).
- e. Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon dan komputer.
- f. Sumber daya manusia yang memiliki keahlian untuk mengoperasikan komputer masih kurang.
- g. Bahasa komputer yang belum dikuasai.
- h. Perasaan terisolasi dapat terjadi pada peserta didik
- i. Terjadinya variasi kualitas dan akurasi informasi oleh sebab itu diperlukan panduan pada saat menjawab pertanyaan.
- j. Kesulitan mengakses grafik, gambar dan video karena peralatan yang dipakai tidak mendukung sehingga menyebabkan peserta didik menjadi

frustasi.

Selain kekurangan-kekurangan tersebut, Pangondian (2019:57) juga menyebutkan beberapa kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu: a.) Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar, b.) Pengajar perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri. c.) Terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman, d.) Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan.

Pembelajaran daring dilakukan melalui berbagai aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti *google classroom*, *whatsapp group*, *zoom* dan lain sebagainya. Pembelajaran daring ini akan membentuk pembelajaran yang menjadikan siswa mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Hal ini karena siswa akan fokus untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Semua yang didiskusikan dalam proses belajar mengajar melalui daring penting untuk menuntaskan kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, melalui pelaksanaan pembelajaran daring ini siswa diharapkan bisa memahami ilmu pengetahuan (Syarifudin, 2020:33).

### **3. Media Pembelajaran Menggunakan CD ( *Compact Disk* ) Interaktif KUBIXA**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran CD ( *Compact Disk* ) Interaktif KUBIXA**

CD interaktif merupakan salah satu hasil implementasi dari multimedia, dimana hampir semua konten multimedia terdapat di dalam satu keping CD, yaitu berupa teks, gambar, audio dan video. CD interaktif merupakan salah satu

bentuk media pembelajaran yang berbasis komputer dan digunakan sebagai bahan ajar interaktif yang memiliki berbagai bentuk variasi.

Pengertian menurut Tim Medikomp (1994) menyebutkan bahwa CD interaktif adalah sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia yang dapat dikemas dalam sebuah CD dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. Makna interaktif berarti terdapat komunikasi secara langsung atau interaksi secara langsung antara penerima pesan (pengguna) dengan aplikasi dalam CD. Sementara itu, menurut *Guidelines for Bibliographic Description Of Interactive Multimedia* dalam Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar (2004); dalam Prabowo (2012: 329) bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa CD interaktif adalah media pembelajaran berbasis komputer yang dibuat untuk menyampaikan informasi dan didukung oleh tampilan berupa teks, gambar, grafik, video, dan kombinasi suara yang dapat dikendalikan oleh penggunanya melalui tombol navigasi dan terdapat unsur interaktif di dalamnya dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa yang berimbas pada hasil belajar siswa. Dengan menggunakan CD interaktif pengguna dapat memilih materi yang dikehendaki, khususnya dalam penelitian ini adalah dalam pembelajaran IPA. Selain itu, jika pengguna merasa perlu untuk mengulang materi, pengguna bias langsung membuka menu yang diinginkan kembali.

Penjelasan lebih lanjut mengenai unsur-unsur yang terdapat pada CD interaktif adalah sebagai berikut:

a. Teks

Teks memuat tulisan-tulisan yang mengandung informasi yang disampaikan dalam media. Selain untuk menyampaikan informasi, teks juga digunakan untuk memperjelas materi yang dianggap sulit untuk diterjemahkan secara langsung oleh pengguna.

b. Gambar

Gambar adalah tiruan barang atau tampilan dunia nyata, dapat berbentuk foto.

c. Grafik

Grafik merupakan gambar vektor yang bentuknya bermacam-macam, dapat berbentuk seperti garis, segitiga, kotak, dan lingkaran.

d. Animasi

Animasi merupakan gambaran suatu obyek yang bergerak.

e. Suara

Suara dapat memberi kesan obyek yang ditampilkan seolah-olah hidup. Sehingga akan sangat mendukung tampilan. Suara dapat berupa music sebagai pengiring maupun suara narrator sebagai penjelasan obyek yang ditampilkan.

Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari teks dimana teks memuat penjelasan dari materi yang disampaikan, gambar sebagai pendukung dari penjelasan teks, animasi merupakan gambaran suatu obyek yang

bergerak, dan suara yang mana dapat berupa music maupun suara narator sebagai penjelasan dari obyek yang ditampilkan.

#### **b. CD Interaktif Kubixa**

Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kubixa kelas V yang dirancang oleh perusahaan yang khusus membuat media pembelajaran yaitu *Smart Edumedia*. Di dalam multimedia interaktif tersebut berisi tentang pembahasan 5 mata pelajaran utama yang dipelajari pada kelas V SD yaitu Matematika, IPS, Bahasa Indonesia, PKN, dan IPA. Terdapat materi pelajaran IPA tentang Energi dan penggunaannya yang digunakan dalam penelitian ini. Multimedia pembelajaran yang berupa CD Interaktif.

Multimedia interaktif ini dikemas dalam bentuk tampilan animasi visualisasi dan auditori. Siswa akan melihat visualisasi dari mata pelajaran tertentu serta mendapat penjelasan secara tertulis maupun naratif. CD interaktif akan sangat mudah untuk digunakan. Materi dalam CD pembelajaran ini telah disusun berdasarkan kurikulum pemerintah dan diolah oleh tim guru yang berkompeten di bidangnya. Materi dalam pelajaran IPA juga telah sesuai dengan silabus dan kurikulum, termasuk di dalamnya yaitu materi energi dan penggunaannya yang digunakan dalam penelitian ini.

Dalam CD interaktif juga terdapat buku sekolah elektronik yaitu berupa 20 buku paket sekolah dalam bentuk *e-book* dan dapat dicetak oleh siswa. Selain itu juga terdapat berbagai latihan soal dari setiap materi yang digunakan untuk mengasah kemampuan siswa, dan di akhir pengerjaan soal terdapat penilaian secara otomatis sesuai dengan jawaban siswa. Selain soal latihan juga terdapat

permainan edukasi untuk mengasah ingatan siswa. Terdapat kunci jawaban beserta pembahasannya yang digunakan untuk evaluasi belajar siswa.

### c. Kelebihan CD Interaktif

Yusufhadi Miarso (2004: 465) menjelaskan bahwa media interaktif membuat siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau obyek tetapi juga berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Media CD interaktif memberikan pembelajaran berupa pemecahan masalah dan berorientasi pada potensi dan memberikan pengalaman belajar serta merangsang minat belajar.

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 109) kelebihan media CD interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistic, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar.
- b. Sifatnya audio visual sehingga memiliki daya tarik sendiri dan dapat menjadi pemacu dan memotivasi pembelajar untuk belajar.
- c. Sangat baik untuk pencapaian pembelajaran psikomotor.
- d. Dapat mengurangi kejenuhan belajar jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditanyakan.
- e. Menambah daya tahan ingatan atau referensi obyek belajar yang dipelajari pembelajar.
- f. *Portable* dan mudah didistribusikan.

Dengan CD interaktif yang menyajikan objek secara konkret dalam bentuk audio visual sangat baik dalam pembelajaran dan mengurangi kejenuhan siswa dan manambah minat belajar siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran

Selain itu menurut para ahli yang lain yaitu Wina Sanjaya (2008: 222) mengemukakan kelebihan CD interaktif adalah:

- a. Siswa dapat belajar mandiri tidak harus tergantung kepada guru atau instruktur.
- b. Siswa dapat memulai belajar kapan saja dan berhenti sesuai dengan keinginannya.
- c. Materi-materi yang diajarkan dalam CD dapat langsung dipraktekkan langsung oleh siswa.
- d. Terdapat fungsi *repeat* yang bermanfaat untuk mengulangi materi secara berulang-ulang untuk penguasaan secara menyeluruh.

CD interaktif merupakan multimedia yang dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan memadukan unsur teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video. CD interaktif yang digunakan dalam penelitian yaitu Kubixa kelas V SD.

#### **d. Pemanfaatan CD Interaktif dalam Pembelajaran IPA**

Di era teknologi sekarang ini strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi bisa di terapkan dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini di sekolah-sekolah banyak yang sudah meningkatkan fasilitas dari sarana dan prasarana. Seperti adanya LCD dan proyektor di setiap kelas, karena sebelum teknologi di sekolah berkembang pesat layar LCD dan projector hanya ada di ruang multimedia dan digunakan secara bergantian dengan kelas yang lain. Dan pada saat ini alat untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi sudah disediakan di setiap kelas.

Dengan mendukungnya sarana prasarana di sekolah ini maka penggunaan media berbasis teknologi bisa digunakan sebagai alternative dalam menentukan metode dan strategi pembelajaran di kelas. Menurut Sudjana (2005: 4) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: a.) Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media dipilih atas dasar tujuan –tujuan intruksional yang telah ditetapkan, b.)

Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat penting menggunakan media agar mudah dipahami siswa, c). Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar, d.) Keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya media tersebut dapat menggunakan media dengan terampil, e.) Tersedia waktu untuk menggunakannya, artinya media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung, f.) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, artinya menyajikan media sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dipahami oleh siswa.

Dengan kriteria di atas, guru dapat lebih mudah menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran, media mana yang dianggap tepat untuk membantu menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Dari kriteria yang dikemukakan Nana Sudjana, maka penulis memilih media CD interaktif, yang digunakan dalam penelitian ini. Kita juga harus memahami bahwa tidak semua mata pelajaran bisa efektif dan efisien menggunakan media pembelajaran CD interaktif. Oleh karena itu maka penulis menentukan media CD interaktif yang akan digunakan dalam mata pelajaran IPA dikelas V SD Hang Tuah Makassar.

Tahapan-tahapan dalam menggunakan media CD Interaktif dibagi menjadi 3 tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut.

1. Tahap Persiapan Meliputi ;

- a. Memeriksa koneksi internet tersambung, bahan belajar, dan sarana penunjangnya.

- b. Mempelajari isi program.
- c. Meneliti kelengkapan media audio interaktif dan petunjuk pemanfaatan.
- d. Menjelaskan tujuan yang akan dicapai, topik yang akan dipelajari, dan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran daring.

## 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Guru memanfaatkan media dan menginterupsi siswa yang dapat mengganggu perhatian siswa.
- b. Memutar CD Interaktif dan mengatur volumenya.
- c. Memperhatikan aktifitas siswa dalam pembelajaran daring atau tingkat fokus siswa rancangan pembelajaran yang telah ditentukan.
- d. Bila perlu hentikan CD Interaktif dan beri kesempatan siswa untuk bertanya.
- e. Hentikan CD Interaktif dan memberi kesempatan siswa mengerjakan tugas bila pada media tersebut terdapat tugas yang harus dikerjakan.
- f. Bila perlu memutar ulang CD Interaktif pada bagian yang kurang jelas bagi siswa.

## 3. Tahap Tindak Lanjut

- a. Mengajukan pertanyaan tentang materi SD Interaktif.
- b. Memberikan penguatan, penjelasan tambahan, dan pengayaan terhadap materi yang telah didengarkan.
- c. Jika perlu memutar kembali media audio pada bagian-bagian tertentuMembimbing siswa untuk membuat kesimpulan isi program.
- f. Memberikan tugas/latihan dan tes sesuai dengan topic.

g. Memeriksa jawaban siswa.

Multimedia interaktif sangatlah cocok bagi anak usia sekolah dasar (SD) karena sesuai dengan tahapan perkembangan yang masih berada dalam tahap operasional konkret atau masih sulit menerima konsep yang bersifat abstrak.

#### 4. Pembelajaran IPA

IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. IPA adalah suatu pengetahuan yang bersifat objektif tentang alam sekitar beserta isinya. Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti “pengetahuan”. *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam bahasa indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam (IPA).

Menurut Susanto (2014: 167) menyatakan bahwa;

Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

Dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

Pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa:

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
- b. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- c. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
- f. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

Tujuan pembelajaran IPA di SD di samping untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, juga mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Tujuan tersebut dicapai dengan cara mengajarkan IPA yang mengacu pada hakikat IPA dan menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa. Pembelajaran IPA harus berpusat pada siswa serta memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan ide atau gagasan, mendiskusikan ide atau gagasan dengan siswa lain serta membandingkan ide mereka dengan konsep ilmiah dan hasil pengamatan atau percobaan untuk merekonstruksi ide atau gagasan yang akhirnya siswa menemukan sendiri apa yang dipelajari.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya

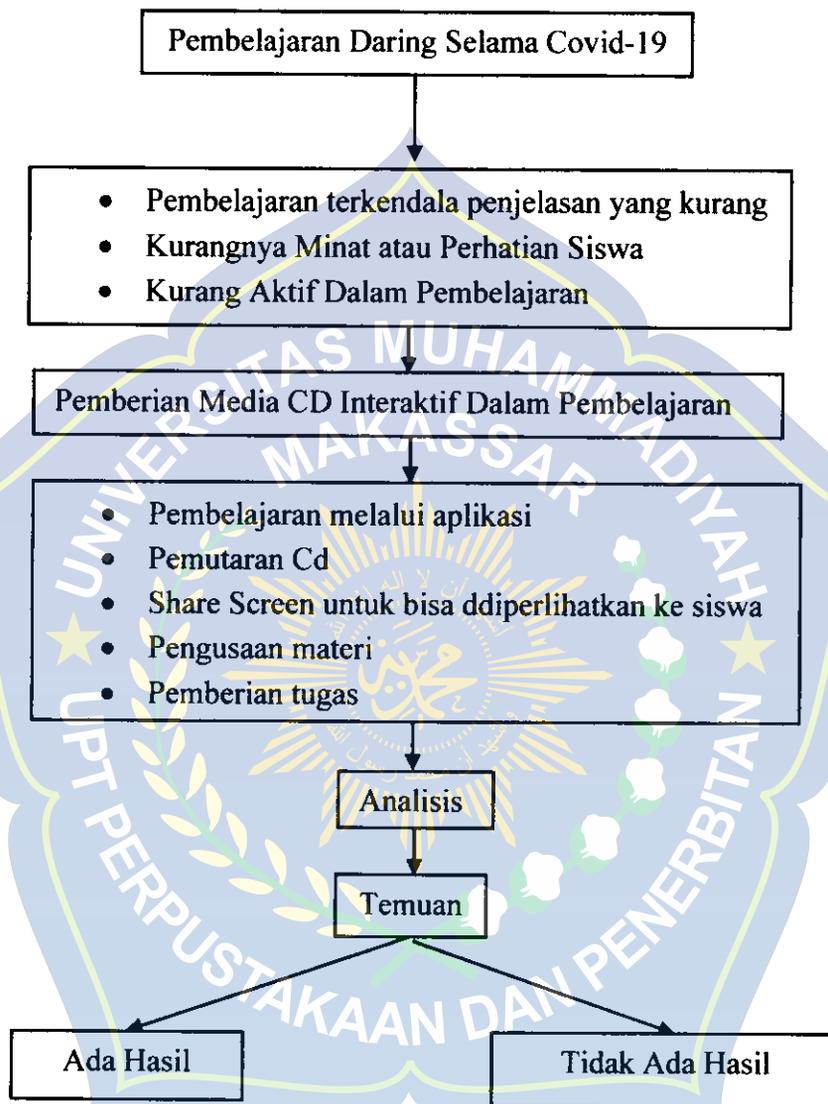
## **B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran CD interaktif pada pembelajaran IPA Sekolah saat covid-19 Dasar sangat penting karena terdapat beberapa faktor yang mengharuskan menggunakan media CD interaktif karena yang pertama, pembelajaran akan lebih efektif, karena mengkombinasikan lima gaya belajar sehingga cocok untuk diterapkan guru karena menjangkau setiap gaya belajar siswa. Yang kedua, mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki oleh pribadi masing-masing karena siswa diajak untuk mengingat, mendengar, memahami, membaca. Yang ketiga, memberikan pengalaman langsung kepada siswa karena penggunaan alat indra digunakan dalam model pembelajaran ini menjadikan pengalaman langsung Pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif ini merupakan suatu pembelajaran yang dimana guru memberikan pembelajaran secara dariing akan lebih efektif.

Model ini juga mendorong siswa untuk mendapatkan pengalaman yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah. Perlakuan yang dilakukan akan dibedakan menjadi dua. Yaitu sebelum menggunakan media CD Interaktif dan Setelah menggunakan media cd interaktif. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada tau tidaknya hasil saat menggunakan media CD interaktif kubixa pada SD Hang Tuah Makassar.

Kerangka penelitian ini bila dibentuk berupa bagan maka akan tampak sebagai berikut;

**Tabel 2.1 Kerangka Fikir**



### C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian tentang pengaruh pembelajaran daring menggunakan media cd interaktif kubixa selama *Covid-19* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Hang Tuah Makassar.

$H_0$ : Tidak ada peningkatan hasil belajar yang dicapai saat penerapan media CD interkatif kubixa pada pembelajaran daring mata pelajaran IPA kelas V SD Hang Tuah Makassar.

$H_a$ : Ada peningkatan hasil belajar yang dicapai saat penerapan media CD interkatif kubixa pada pembelajaran daring mata pelajaran IPA kelas V SD Hang Tuah Makassar.



### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

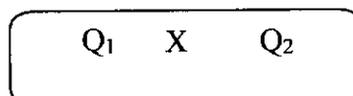
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Merujuk pada pendapat Sugiyono (2017:109), metode penelitian eksperimen, yaitu *Pre-Experimental Design*. Design ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variable dependen. Jadi hasil eskperimen yang merupakan variable dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variable control, dan sampel tidak dipilih secara acak.

Berdasarkan teori tersebut, penelitian eksperimen adalah sebuah jalan untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor atau lebih yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan menyisihkan faktor-faktor lain.

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental design jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Adapun desain penelitian adalah sebagai berikut.

#### Penelitian Eksperimen

Tabel 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*



(Sugiyono,2017:110)

Keterangan:

$O_1$  : Nilai Pretest ( sebelum diberi *treatment* )

$O_2$  : Nilai Posttest ( setelah diberi *treatment* )

X : Perlakuan dengan menggunakan media cd interaktif kubixa

Model Eksperimen ini melauai tiga langkah yaitu :

- a) Memberikan pretest untuk mengukur variable terikat (hasil belajar IPA) sebelum dilakukan treatment
- b) Memberi perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan model pembelajaran media cd interaktif kubixa
- c) Melakukan posttest untuk mengukur variable terikat setelah treatment dilakukan.

#### **B. Lokasi dan Objek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Hang Tuah Makassar yang bertempat di JL.Serdako Usman Ali Objek penelitian Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Hang Tuah Makassar yang berjumlah 76 peserta didik yang terdiri dari 3 kelas VA, VB dan VC. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

#### **C. Populasi dan Sampel**

##### **1) Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA, VB dan VC di SD Hang Tuah Makassar yang masing-masing berjumlah 28, 29, dan 19 siswa.

**Tabel 3.2 Jumlah siswa kelas V SD Hang Tuah**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Wanita	
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1.	VA	11	17	28
2.	VB	15	14	29
3	VC	10	9	18
Jumlah		36	40	75

**2) Sampel**

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan jenis Purposive Sampling yaitu Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan hasil observasi Sampel dalam penelitian ini sebanyak 1 kelas, yaitu siswa kelas VC terdiri dari 18 siswa. Dengan memilih kelas VA karena apakah pemberian media pembelajaran CD interaktif kubixa.

**Tabel 3.3 Jumlah siswa kelas VC SD Hang Tuah Makassar**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Wanita	
1	VC	10	8	18

**D. Defenisi Operasional Variabel**

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut.

1. Media CD interaktif kubixa adalah pembelajaran dalam bentuk perangkat elektronik berupa cd. Menggunakan Media CD interaktif pada pembelajaran daring selama covid-19 adalah pemberian pembelajaran secara terarah

melalui media cd interaktif kubixa pada pembelajaran yang dilakukan secara daring atau online media pembelajaran ini mengkombinasikan ketiga gaya belajar (melihat, mendengar, dan bergerak) setiap individu dengan cara memanfaatkan potensi yang telah dimiliki dengan melatih dan mengembangkannya, agar semua kebiasaan belajar siswa terpenuhi melalui pembelajaran daring atau online.

2. Hasil Belajar yang dimaksud adalah hasil yang dicapai oleh murid selama proses pembelajaran dengan pemberian media cd interaktif kubixa dalam pembelajaran daring. Hasil yang dapat dilihat dari skor yang dicapai murid setelah adanya *pretest* dan *posttest*.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Pada penelitian ini instrument yang akan digunakan adalah dengan dalam bentuk tes dan observasi tes diantaranya :

##### **1. Tes**

Instrument tes yang digunakan untuk menilai kualitas hasil belajar siswa berupa tes objektif dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media CD Interaktif KUBIXA sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media CD Interaktif KUBIXA. Jenis tes yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.

## 2. Observasi

Observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media cd interaktif. Observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran.

## F. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang pencapaian pengajar dalam pemberian *treatment* di dalam kelas. Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media cd interaktif kubixa. Lembar observasi yang telah disediakan diisi oleh observer.

### 2. Tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*)

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui adanya pengaruh pemberian media cd interaktif kubixa dalam pembelajaran daring selama covid-19 mata pelajaran IPA kelas V di SD Hang Tuah adalah dengan menggunakan teknik tes tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumenter (*documentary study*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun data dan menganalisis dokumen arsip, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Dokumen sehubungan penelitian harus sesuai dengan fokus masalah penelitian dan tujuan. Dalam penelitian ini yang dipakai adalah dokumentasi foto.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *analisis data statistik deskriptif, inferensial* dan Uji *N-Gain*.

### 1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Hasil belajar IPA murid dianalisis dengan menggunakan metode *analisis statistic deskriptif* yaitu *statistic* yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah berkumpul sebagai mana adanya, tanpa membuat kesimpulan yang berlaku umum. Analisis data dihitung dengan bantuan program software *SPSS Statistic 25 for windows 10*.

### 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis inferensial merupakan *statistic* yang menyediakan aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun oleh peneliti. Sugiyono (2017:2009) menyatakan bahwa "Statistik inferensial adalah diberikan untuk populasi". Teknik ini dimaksud untuk pengujian hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk melihat hasil data berdistribusi normal atau tidak.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data pretes ternormalisasi bertujuan untuk mengetahui sebaran skor pretes ternormalisasi sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji statistik *Shapiro-Wilk* dalam taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ). Perumusan hipotesis yang digunakan pada uji normalitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Data pretes berdistribusi normal.

$H_a$  : Data pretes tidak berdistribusi normal.

Menurut Uyanto (2006: 36) kriteria pengujian normalitas data sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Signifikansi korelari**

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika nilai signifikansi <math>&lt; 0,05</math> maka <math>H_0</math> ditolak. Hal ini berarti sebaran skor data tidak berdistribusi normal</li> <li>2. Jika nilai signifikansi <math>&gt; 0,05</math> maka <math>H_0</math> diterima. Hal ini berarti sebaran skor data berdistribusi normal.</li> </ol> |
|--|

**b. Uji Homogenitas**

Setelah uji normalitas, hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dilakukan uji homogenitas pengujian uji homogenitas menggunakan uji statistik *Shapiro-Wilk* dalam taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Uyanto (2006: 37).

**c. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas. Uji ini yaitu untuk menguji hipotesis apakah diterima atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji t. Uji t untuk sample berpasangan (*Paired Samples tets*) yang digunakan untuk analisis statistik berpasangan dengan subyek yang sama yang mengalami dua pengukuran yang berbeda (*pretest* dan *posttest*). Zarkasyi (2017: 264). Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t test* dengan bantuan program software *SPSS Statistic 25 for windows 10*. Uji t ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hasil belajar dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* media CD interaktif KUBIXA SD Hang Tuah Makassar.

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% atau 0.05. Perumusan hipotesis adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada hasil belajar siswa saat penerapan pembelajaran daring menggunakan media CD Interaktif Kubixa mata pelajaran IPA kelas V SD Hang Tuah Makassar.

$H_a$  : Ada hasil belajar siswa saat penerapan pembelajaran daring menggunakan media CD Interaktif Kubixa mata pelajaran IPA kelas V SD Hang Tuah Makassar.

Menurut Santoso (2014:265) pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample test* berdasarkan nilai signnifikasi (sig.) adalah sebagai berikut;

1. Jika nilai sig.(2 tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika nilai sig. (2tailed) > 0,05 maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$ .

Adapun dengan membandingkan antara nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

1. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima san  $H_a$  diterima.

### 3. Data *N-Gain*

Analisis data gain ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui peningkatan kemampuan sebelum dan sesudah di gunakannya media CD Interkatif KUBIXA. Zarkasyi (2017: 235). Nilai *N-Gain* ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:

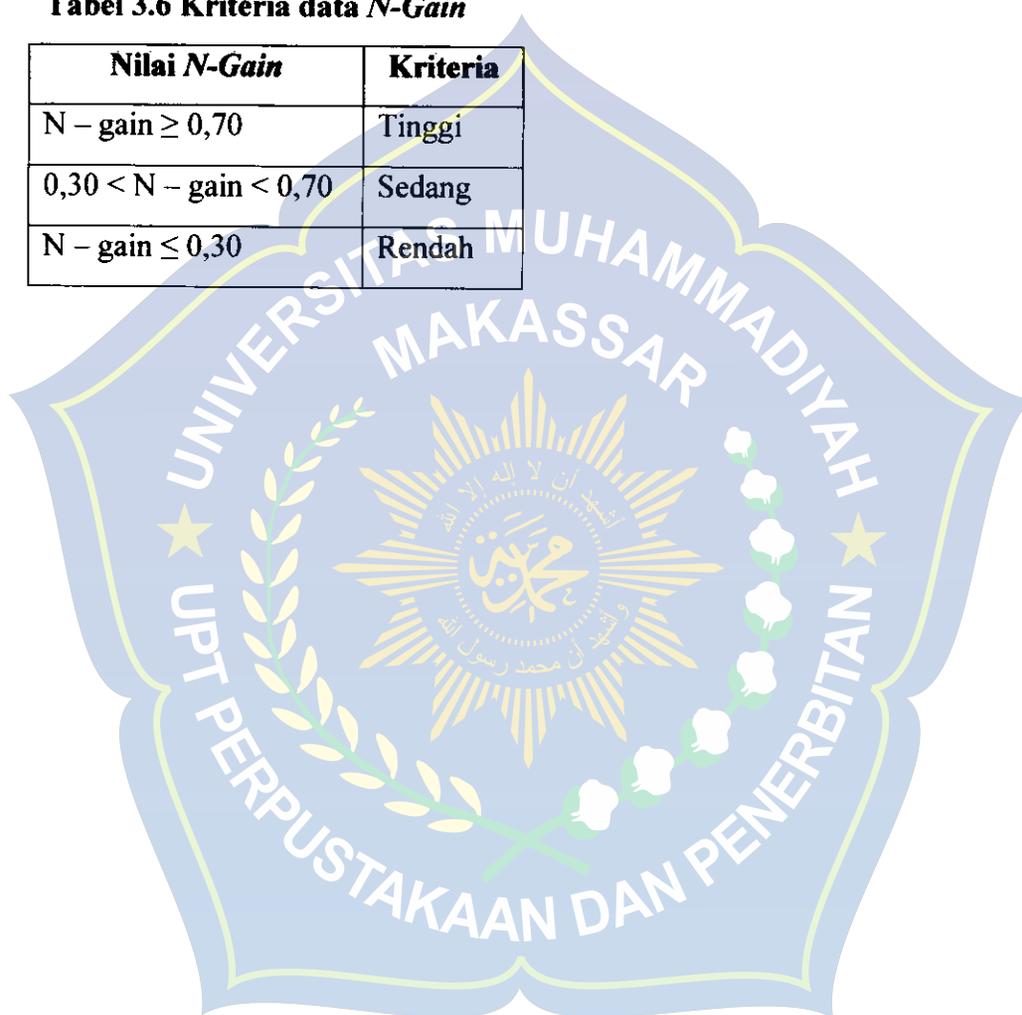
Tabel 3.5 Rumus data *N-Gain*

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Tinggi atau rendahnya nilai *N-Gain* ditentukan berdasarkan kriteria berikut :

Tabel 3.6 Kriteria data *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N - gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N - gain < 0,70$	Sedang
$N - gain \leq 0,30$	Rendah



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pembelajaran di kelas 5C SD Hang Tuah Makassar masih melakukan pembelajaran daring sesuai dengan aturan yang berlaku di sekolah. Guru menggunakan media sosial *whatapps* dan aplikasi dalam melakukan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan aplikasi *edmodo* untuk pemberian soal tugas dan materi ajar diberikan melalui *edmodo* ataupun link *youtube* yang telah dibuat oleh guru.

Sebelum menganalisis data, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran pada siswa untuk mendapatkan data yang diinginkan. Penelitian dilakukan di kelas VC SD Hang Tuah Makassar dengan jumlah siswa 18 orang. Sebelum diberikan perlakuan pada kelas VC, mengobservasi cara belajar siswa dan cara mengajar guru, kemudian diberikan *Pretest*. Selanjutnya setelah mendapat perlakuan dengan memanfaatkan media cd interaktif kubixa yang dilakukan pertemuan daring melalui Aplikasi *zoom* dalam kegiatan pembelajaran. Pertemuan daring dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Diakhir kegiatan siswa diberikan soal *postest* atau tes akhir. Pada saat pemberian *treatment*, siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Mereka sangat tertarik mempelajari media CD Interaktif KUBIXA yang ditayangkan, terlebih disaat peneliti menayangkan organ pernapasan dan organ pencernaan manusia. Siswa fokus menyimak penjelasan pembelajaran sehingga siswa mudah memahami pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan pemberian LKPD pada hari berikutnya kepada siswa.. Diakhir

pembelajaran siswa diberikan soal *postest* dan mereka mengerjakan dengan bantuan aplikasi *edmodo*.

## B. Hasil Analisis Data

### 1. Analisis Data Deskriptif

Data diperoleh dari tes hasil belajar siswa. Tes ini dilakukan pada kelas VC yang berjumlah 18 orang. Peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada siswa setelah diberi perlakuan. Data *pretest* menunjukkan kemampuan siswa memahami pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun data hasil *pretest* pada siswa dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut;

**Tabel 4. 1 Data Hasil Pretes dan Posttest**

Kategori Nilai Statistik	Nilai Pre Test	Nilai Post test
Jumlah murid	18	18
Nilai ideal	100	100
Nilai Tertinggi	90	10
Nilai Terendah	55	65
Nilai rata-rata	70	82,78
Standar Deviasi	10,9	11,11

(Data Perhitungan SPSS ada di lampiran hal 77 dan 78)

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *pretest* diperoleh nilai tertinggi hasil belajar adalah 90 dan nilai terendah 55 dengan rata-rata nilai yang diperoleh 70. Nilai yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dan diberikan *post test* diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65 dengan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 82,33, standar

deviasi pada nilai *pretest* adalah 10,9 sedangkan standar deviasi pada *posttest* adalah 11,11. Kesimpulan dari tabel 4.1 dapat dikatakan bahwa murid yang diberikan perlakuan yakni dengan menggunakan media CD Interaktif KUBIXA konsep organ pernapasan manusia dan hewan pada mata pelajaran IPA memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dari hasil tes sebelum diberikan perlakuan.

Jika skor hasil belajar siswa kelas VC SD Hang Tuah Makassar dianalisis dengan menggunakan presentase pada distribusi frekuensi maka dapat dibuat tabel 4.2 sebagai berikut:

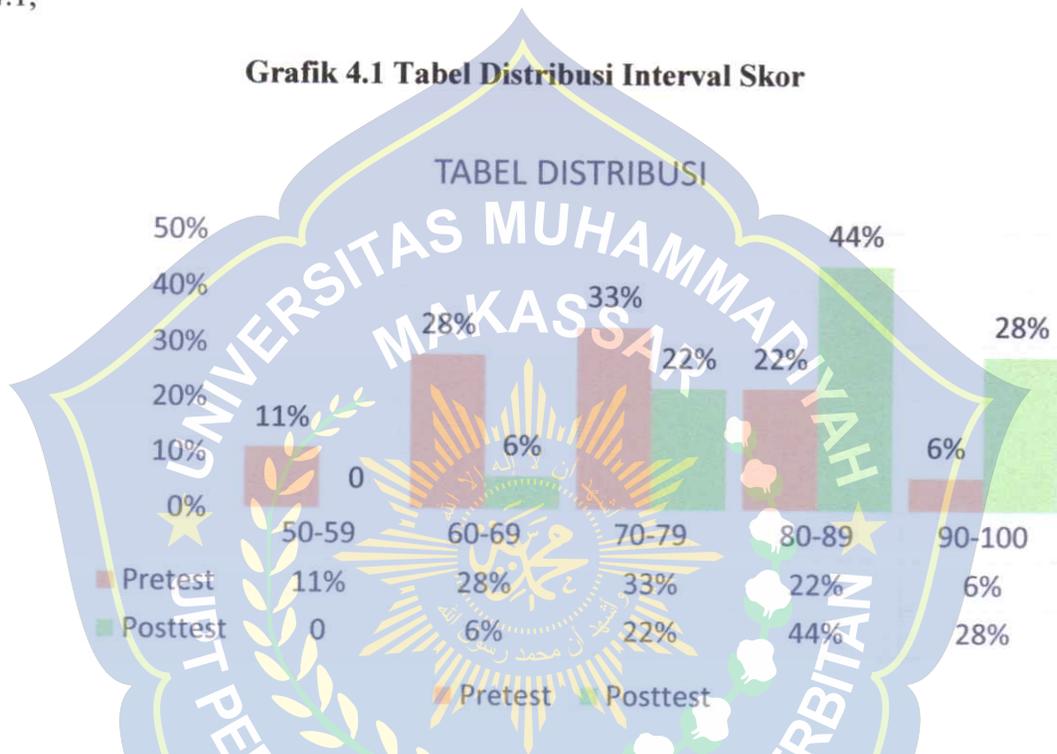
**Tabel 4.2 Data Interval Frekuensi *pretest* dan *posttest***

No.	Interval Skor	Kategori	Pre test		Post test	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	50– 59	Sangat rendah	2	11%	0	0%
2.	60 - 69	Rendah	5	28%	1	6%
3.	70 - 79	Sedang	6	33%	4	22%
4.	80 - 89	Tinggi	4	22%	8	44%
5.	90 – 100	Sangat Tinggi	1	6%	5	28%
Jumlah			<b>18</b>	<b>100%</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa nilai *pretest* murid pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media CD Interaktif KUBIXA pada mata pelajaran IPA terdapat 11% pada kategori sangat rendah, 28% pada kategori rendah, 33% pada kategori sedang, 22% pada kategori tinggi dan 6% pada kategori sangat tinggi. Tabel tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*post test*) yakni menggunakan media CD Interaktif KUBIXA pada mata pelajaran IPA pada kategori sangat rendah adalah 0%, kategori rendah adalah 6%, kategori sedang adalah 22%, kategori tinggi adalah 44% dan pada kategori sangat tinggi adalah 28% sehingga dapat

disimpulkan bahwa kemampuan memahami pembelajaran setelah diberikan perlakuan tergolong tinggi. Adapun peningkatan hasil belajar siswa saat penerapan media CD Interaktif KUBIXA pada pembelajaran daring mata pelajaran IPA. Untuk pengukuran menggunakan grafik dapat dilihat pada garfik 4.1,

**Grafik 4.1 Tabel Distribusi Interval Skor**



**Tabel 4.3 Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar *pretest* dan *post test***

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Pre test	Post test	Pre test	Post test
0 – 75	Tidak Tuntas	13	4	84,62%	16,77%
76-100	Tuntas	5	11	15,38%	83,23%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa nilai *pre test* murid pada saat sebelum adanya perlakuan menggunakan media cd interaktif kubixa pada

mata pelajaran IPA terdapat 16 murid dengan persentase 84,62% kategori tidak tuntas dan 15,38% murid mencapai kategori tuntas.

Tabel tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*post test*) yakni dengan menggunakan media cd interaktif kubixa pada mata pelajaran IPA 11 murid pada kategori tuntas dengan persentase 83,23% dan 8 murid pada kategori tidak tuntas dengan persentase 16,77%. Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 80 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 75.

## 2. Analisis Data Inferensial

### a. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan *SPSS statistic 25 for windows 10* dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan pengelolaan data.

Berdasarkan hasil uji normalitas varians dengan menggunakan uji *shapiro-wilk*. Nilai signifikansi data nilai tes awal (*pretest*) adalah 0,736 dan data nilai tes akhir (*Posttest*) adalah 0,137. Karena nilai signifikansi kelas lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat pada Tabel 4.3 *pretest* dan *posttest Shapiro-Wilk*

**Tabel 4.4 data tes uji *Pretests* dan *Posttest***

<b>Data</b>	<b><i>Shapiro-wilk</i></b>	<b><i>Sig (2 tailed)</i></b>	<b>Kesimpulan</b>
<b><i>Pretest</i></b>	0,967	0,736	Berdistribusi Normal
<b><i>Posttest</i></b>	0,912	0,137	Berdistribusi Normal

(perhitungan SPSS dapat dilihat pada lampiran hal 79 dan 80)

### b. Uji Homogenitas

Hasil pada uji normalitas menunjukkan data pada *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau bisa dikatakan homogen.

### c. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan, data menunjukkan berdistribusi normal. Maka pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t test* dengan bantuan program software *SPSS Statistic 25 for windows 10*. Uji t ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar dari nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan media CD interaktif KUBIXA SD Hang Tuah Makassar.

**Tabel 4.5 Paired Samples Statistics**

<b>Data</b>	<b>Mean</b>	<b>Std Deviation</b>	<b>Std Error Mean</b>
<b>Pretest</b>	70,00	10,981	2,588
<b>Posttest</b>	82,78	11,741	2,759

Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan dari uji *t paired sample test* diperoleh dari nilai *Posttest* dan *Pretest*. Untuk nilai *Pretest* diperoleh rata-rata hasil belajar siswa atau mean sebesar 70,00. Sedangkan untuk nilai *Posttest* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 82,78. Jumlah siswa pada penelitian ini sebanyak 18 siswa. Untuk standar deviasi pada *pretest* 10,9 dan *posttest* 11,11. Dan *std error mean* untuk *pretest* 2588 dan untuk *posttest* sebesar 2759. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest*  $70,00 < 82,78$  maka ada peningkatan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya untuk membuktikan apakah peningkatan hasil belajar tersebut signifikan maka uji *paired sample correlation*. Hasil perhitungan *SPSS* ada pada lampiran hal 82.

Tabel 4.6 *Paired Samples Correlations*

Data	Correlation	Sig.
<i>Pretest dan Posttest</i>	,474	,057

Berdasarkan hasil yang didapatkan menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data variabel *Pretest* dan variabel *posttest*. Diketahui nilai korelasi (*corellation*) sebesar 0,474 dengan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,057. karena  $\text{sig } 0,057 > 0,05$  maka dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara dua variabel.

Tabel 4.7 *Paired Samples Test*

Data	T	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest dan posttest</i>	-4,865	17	,000

Berdasarkan hasil dari *paired sample test* diketahui nilai sig. (*2tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Yang artinya ada peningkatan hasil belajar yang dicapai dari penerapan pembelajaran daring menggunakan media CD Interaktif KUBIXA mata pelajaran IPA kelas V SD Hang Tuah Makassar. Hasil SPSS dapat dilihat pada lampiran hal 81.

Adapun perhitungan dengan menggunakan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Berdasarkan tabel *paired sample test* diketahui  $t_{hitung}$  bernilai negatif yaitu sebesar -4,685.  $t_{hitung}$  bernilai negatif ini disebabkan karena nilai hasil belajar *pretest* lebih rendah dari hasil belajar *posttest*. Maka nilai  $t_{hitung}$  dapat bermakna positif. Sehingga nilai  $t_{hitung}$  menjadi 4,685.

Selanjutnya mencari nilai  $t_{tabel}$  dimana  $t_{tabel}$  dicari berdasarkan nilai df (*degree of freedom* atau derajat keabsahan) dan nilai sig. ( $\alpha/2$ ). Maka diketahui nilai df sebesar 17 dan nilai  $0,05/2$  sama dengan 0,025. Nilai  $t_{tabel}$  digunakan sebagai

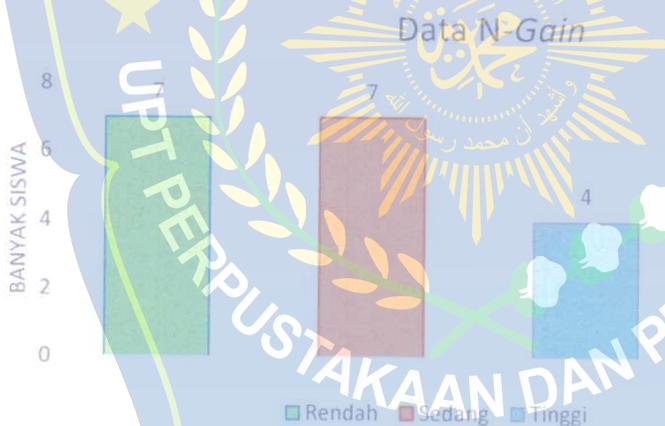
dasar acuan, dalam mencari nilai  $t_{tabel}$  ada pada distribusi nilai  $t_{tabel}$  statistic. Maka nilai  $t_{tabel}$  adalah sebesar 2,110. Distribusi nilai  $t_{tabel}$  pada lampiran hal 82

Dengan demikian, karena nilai  $4,685 > 2109$ , maka dasar pengambilan keputusan adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar saat penerapan pembelajaran daring menggunakan media cd interaktif kubixa mata pelajaran IPA kelas V SD Hang Tuah Makassar.

#### d. Uji N-Gain

Gain skor adalah selisih antara skor *Posttest* dan skor *Pretest*. Setelah semua data terkumpul untuk mengetahui peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran ini diperhitungkan dengan rumus N-Gain.

**Grafik 4.2 Data hasil perhitungan N-Gain score**



Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain* score menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* saat penerapan media CD interaktif kubixa 7 siswa berada di kriteria rendah, 7 siswa berada di kriteria sedang dan 4 siswa berada di kriteria tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran daring menggunakan media CD Interaktif KUBIXA cukup baik terhadap hasil belajar

siswa mata pelajaran IPA kelas V SD Hang Tuah Makassar. Perhitungan N-Gain Score dapat dilihat pada lembar lampiran halaman 83.

### C. Pembahasan

Seperti yang diketahui bahwa makna dari multimedia adalah penggabungan beberapa media, seperti gambar, suara, video, dan animasi. Beberapa penelitian juga sudah membuktikan bahwa penggunaan media CD Interaktif KUBIXA dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini juga ditujukan untuk membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media CD Interaktif KUBIXA. Data penelitian diperoleh dari nilai tes yang dilakukan oleh siswa, yaitu nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Dari hasil perhitungan 20 analisis data yang telah dilakukan, hasil perhitungan dapat digunakan untuk menanggapi masalah yang dibahas pada penelitian ini, yaitu untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran daring menggunakan media CD Interaktif KUBIXA.

Hasil belajar pada penelitian ini yaitu kelas VC SD Hang Tuah Makassar yang berjumlah 18 orang diperoleh dari pemberian soal *pretest* dan *posttest*. Kegiatan pertama yang dilakukan dalam penelitian adalah observasi cara mengajar guru dan pemahaman siswa setelah itu pemberian soal *pretest*. Dari hasil perhitungan nilai *pretest* diperoleh total nilai *posttest* adalah 1.260, dengan rata-rata sebesar 70. Soal *posttest* diberikan pada saat akhir pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan menggunakan media CD interaktif KUBIXA mampu diterima siswa dengan baik atau tidak. Hasil perhitungan *posttest* memperoleh total nilai adalah 1.490 dengan rata-rata sebesar 82,22.

Dari hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* diperoleh selisih total nilai yang didapat sebesar 230 atau sebesar 50% dalam persentase, dan total nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Artinya, selisih tersebut menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar yang dilakukan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media CD Interaktif KUBIXA.

Selanjutnya peneliti melakukan uji analisis data yaitu pengujian normalitas dan pengujian homogenitas untuk menentukan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan uji shapiro-wilk, uji homogenitas dilakukan dengan perhitungan merumuskan apakah uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* berdistribusi normal atau tidak, dan uji hipotesis dilakukan dengan perhitungan rumus uji-t untuk sample berpasangan (*paired sample test*).

Dari uji normalitas yang dilakukan peneliti dengan melakukan perhitungan *shapiro-wilk* diperoleh Sig *pretest* yaitu 0,73, sedangkan Sig *posttest* yaitu 0,057. Karena dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $\text{sig} > 0,05$ , maka bisa diambil kesimpulan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas, peneliti melanjutkan uji homogenitas yang hasil uji homogenitas berdasarkan hasil uji normalitas kesimpulan bahwa penyebaran data bersifat homogen.

Setelah melakukan analisis homogenitas dan normalitas, peneliti melakukan perhitungan uji-t untuk *paired sample test* menetapkan hipotesis. Hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai sig.(2tailed). Dari taraf signifikan Sig  $< 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan bila Sig  $> 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka diperoleh nilai Sig.(2tailed) yaitu 0,000. Karena dari hasil perhitungan menghasilkan Sig  $< 0,05$ ,

adapaun perhitungan dengan menggunakan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  menghasilkan nilai 4,685 > 2109, maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat peningkatan hasil belajar saat pembelajaran daring dengan menggunakan media cd interaktif kubixa pada mata pelajaran IPA kelas VC.

Dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa uji n-gain dalam pembelajaran media cd interaktif kubixa mampu meningkatkan hasil belajar dari *pretest* terhadap nilai *postest*. Dari rata-rata hasil n-gain score 7 siswa kriteria rendah, 7 siswa kriteria sedang dan 4 siswa kriteria tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media cd interaktif cukup baik atau sedang.

Hal ini menjadikan media CD Interaktif KUBIXA sebagai sesuatu yang patut untuk dipertimbangkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengalaman belajar yang diperoleh bukan hanya untuk siswa, tetapi guru dan masyarakat pun juga bisa merasakan kemajuan teknologi. Meskipun masih terbilang mahal, diharapkan dalam beberapa tahun ke depan biaya akan semakin murah dan terjangkau sehingga penggunaan media CD interaktif KUBIXA dapat dilaksanakan di setiap sekolah secara meluas.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan media cd interaktif kubixa saat pembelajaran daring bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang dilihat dari hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hal ini dapat dibuktikan melalui pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun peningkatan yang signifikan dilihat dari pemahaman materi mata pelajaran IPA karena dilakukan pembelajaran secara online melalui aplikasi zoom. Siswa lebih antusias dan lebih memahami pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan bahwa penelitian hasil belajar dari nilai *pretest* terhadap nilai *posttest* mengalami peningkatan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif KUBIXA. Maka disimpulkan ada peningkatan hasil belajar saat penerapan pembelajaran daring menggunakan media cd interaktif kubixa mata pelajaran ipa kelas V SD Hang Tuah Makassar.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain diharapkan dapat melakukan penelitian dengan lebih mengembangkan media cd interaktif.

2. Guru dapat menggunakan media CD interaktif jenis apa saja dalam kegiatan pembelajaran karena media CD interaktif memiliki kelebihan mampu menayangkan tulisan, suara, gambar, maupun video.
3. Guru diharapkan lebih mengali pengalaman dan pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi yang kemudian dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dalam rangka menjadi guru yang profesional.
4. Guru lebih memotivasi siswa agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta memberikan penguatan kepada siswa agar tumbuh rasa percaya diri pada diri siswa.
5. Guru harus memahami media yang akan diajarkan dalam pembelajaran agar sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif, serta berinovasi dalam media yang digunakan.
6. Media ini baik dilaksanakan pada pembelajaran daring tetapi akan ada hasil yang lebih baik bila diajarkan secara langsung menggunakan LCD. Karena pembelajaran siswa lebih efektif saat tatap muka dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Budi Prabowo. (2012). *Pengembangan Compact Disc (CD) Interaktif Dalam Pemberian Layanan Klasikal tentang Gaya Belajar*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Bilfaqih, Yusuf. 2015. *Esesnsi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonresia No 22 tentang Standar Isi IPA Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah.
- Dikdasmen, Dirjen. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Dirjen Depdiknas
- Dimiyati, & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enriquez, M. A. S. (2014). Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. *DLSU Research Congress*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004> .
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.ijheduc.2013.06.002>
- He, W., Xu, G., & Kruck, S. (2014). Online IS Education for the 21st Century . *Journal of Information Systems Education*.
- Iftakhar, S. (2016). GOOGLE CLASSROOM: WHAT WORKS AND HOW? *Journal of Education and Social Sciences*.
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). Social Media in Higher Education. *International Journal of Information and Communication Technology Education*. <https://doi.org/10.4018/ijicte.2019010107>
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110.
- Mutia, Intan dan Leonard. 2013. Kajian Penerapan E-learning Dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Faktor Exacta* 6(4). 282
- Molinda, M. (2005), *Instructional Technology and Media for Learning* New Jersey Columbus, Ohio

- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.ijheduc.2010.10.001>
- Oemar Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)* (Vol. 1, No. 1).
- Putra, Made. 2020. *Kurang Efisiennya Pembelajaran Daring/E-Learning*.3
- Rohmalina Wahab. (2018). *Psikologo Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sicat, A. S. (2015). Enhancing College Students' Proficiency in Business Writing Via Schoology. *International Journal of Education and Research*.
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Belajar. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta
- Susanto Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Persada Media Group.
- So, S. (2016). Mobile instant messaging support for teaching and learning in higher education. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.ijheduc.2016.06.001>
- Sobron A.N, B. R. (2019). Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar IPA. *Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*.
- Syarifudin, Albitar S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 31-33
- Uyanto, (2012). *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media



### Lampiran 1. Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah	
1 Nama Sekolah	: SD HANG TUAH MAKASSAR
2 NPSN	: 40313109
3 Jenjang Pendidikan	: SD
4 Status Sekolah	: Swasta
5 Alamat Sekolah	: Jl. Serdako Usman Ali no. 4
RT / RW	: 3 / 3
Kode Pos	: 90165
Kelurahan	: Totaka
Kecamatan	: Kec. Ujung Tanah
Kabupaten/Kota	: Kota Makassar
Provinsi	: Prov. Sulawesi Selatan
Negara	: Indonesia
6 Posisi Geografis	: -5,1154 Lintang 119,4185 Bujur
3. Data Pelengkap	
7 SK Pendirian Sekolah	: 094/Kep/I06/HK/1997
8 Tanggal SK Pendirian	: 1965-01-01
9 Status Kepemilikan	: Yayasan
10 SK Izin Operasional	: 503/002/DIKDAS/DPM-PTSP/II/2019
11 Tgl SK Izin Operasional	: 1910-01-01
12 Kebutuhan Khusus Dilayani	:
13 Nomor Rekening	: 1302020000086222
14 Nama Bank	: BPD SULAWESI SELA...
15 Cabang KCP/Unit	: BPD SULAWESI SELATAN CABANG MAKASSAR...
16 Rekening Atas Nama	: SDHANGTUAH...
17 MBS	: Tidak
18 Memungut Iuran	: Ya (Tahunan)
19 Nominal/siswa	: 30,000
20 Nama Wajib Pajak	: SD Hang Tuah
21 NPWP	: 006108591801000
3. Kontak Sekolah	
20 Nomor Telepon	: 04113629243
21 Nomor Fax	:
22 Email	: sdhangtuahmakassar3@gmail.com
23 Website	: http://
4. Data Periodik	
24 Waktu Penyelenggaraan	: Pagi/6 hari

25	Bersedia Menerima Bos?	: Ya
26	Sertifikasi ISO	: Belum Bersertifikat
27	Sumber Listrik	: PLN
28	Daya Listrik (watt)	: 13000
29	Akses Internet	: Telkom Speedy
30	Akses Internet Alternatif	: Lainnya

**Sekolah memiliki kegiatan dan media komunikasi, informasi dan edukasi (KIE) tentang sanitasi sekolah**

Variabel	Kegiatan dan Media Komunikasi, Informasi dan Edukasi (KIE)					
	Guru	Ruang Kelas	Toilet	Selasar	Ruang UKS	Kantin
Cuci tangan pakai sabun	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kebersihan dan kesehatan	✓	✓			✓	
Pemeliharaan dan perawatan toilet	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Keamanan pangan	✓	✓		✓	✓	✓
Ayo minum air	✓	✓			✓	✓

**Daftar Nama Guru SD Hang Tuah Makassar**

<b>Nama</b>	<b>NUPTK</b>	<b>KELAS/MAPEL</b>
Arpin, S.Pd., M.Pd	7547748652200002	Kepala Sekolah
SITTI MUNIRA	3554745648300053	Bendahara Sekolah
Chadijah, S.Ag	0838747650300052	1a dan 1b
ASBIAWATI, S.Pd		2
Ramlawati, S.Pd	5842748650300102	3A
Sitti Normawati Intang, S.Pd	2145752655300013	3B
Debora Matande, S.Pd	3651752653300042	4a
Idawati, S.Sos	6147749651300123	4B
NURHIKMA.A, S.Pd		5A
MEGAWATI.M, S.Pd		5B
AYU ISNAENI, S.Pd	7557774675230033	5c
Sulis Wati'ah, S.Ag., S.Pd	3544748649300042	6A
Suryanti, S.T., S.Pd	7747758659300062	6B
AISYAH FAJRIANI AM, S.Pd	2454774675230043	6c
Ramlawati, S.Pd	5842748650300102	3A
SABIL SALEHUDDIN		TATA USAHA
Siti Muthmainnah Massi, S.Pd., M.Pd	5946773674130032	Mapel Bahasa Inggris
ILYAS IDRIS		Kepala Perpustakaan
IMRAN		Bujang/Satpam
Mardiani, S.Pd	5657752654300032	Mapel PJOK
FAHRU ROZI, A.Ma		Mapel TIK
Drs. Hasbik	7437747649200052	Mapel Agama Islam
Herman H, S.Pd	8938768669130222	Mapel PJOK
Andarias		Mapel Agama Kristen

**Lampiran 2. RPP**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )  
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI ....  
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

**Satuan Pendidikan** : SD/MI Hang Tuah Makassar  
**Kelas / Semester** : 5 /1  
**Tema** : Organ Pernapasan Hewan Dan Manusia (Tema 1)  
**Sub Tema** : Organ Pernapasan Manusia (Sub Tema 1)  
**Pembelajaran ke** : 2  
**Alokasi waktu** : 1 Hari

- A. Topik/ tema pembelajaran: Alat Pernapasan Manusia, Alat Pencernaan, Dan Alat Peredaran Darah
- B. Kompetensi inti : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermain.
- C. Kompetensi Dasar. : Mengenal sistem pernapasan, Sistem pencernaan dan suster peredaran darah pada manusia.
- D. Tujuan pembelajaran : Siswa dapat mengetahui sistem pernapasan , Sistem pencernaan dan suster peredaran darah pada manusia.
- E. Indikator hasil pembelajaran:
- Siswa dapat menyebutkan organ dalam sistem pernapasan manusia
  - Siswa dapat menyebutkan organ dalam sistem pencernaan manusia
  - Siswa dapat menyebutkan organ dalam sistem peredaran darah pada manusia
- F. Materi pembelajaran : Bernapas adalah menghirup oksigen dan mengeluarkan karbondioksida dan uap air melalui alat pernapasan. Saat bernapas, ada sistem

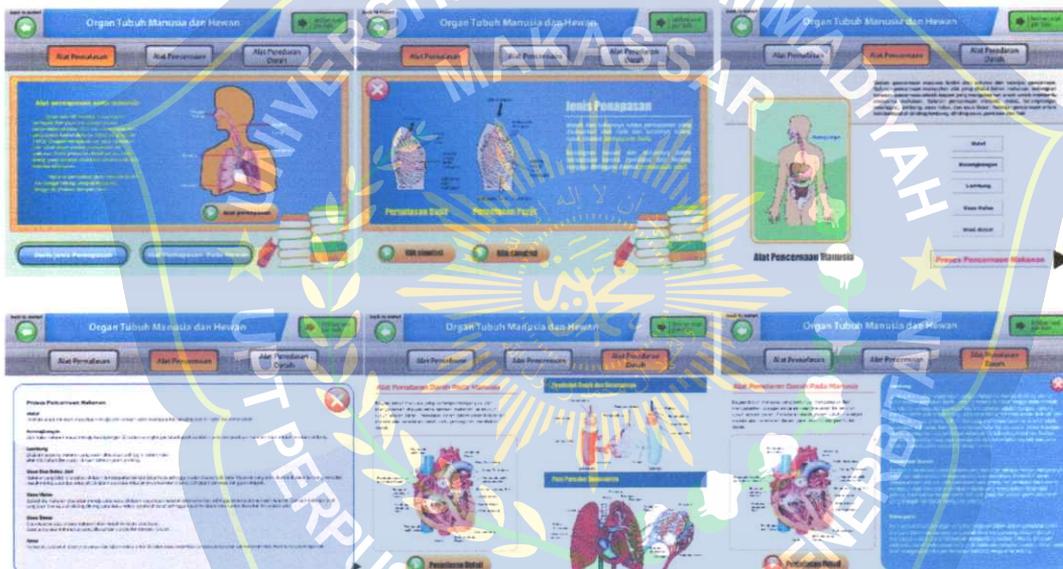
pernapasan yang bekerja karena kerjasama organ-organ di tubuh. Berikut gambar organ pernapasan manusia

Sistem Pencernaan adalah proses dimana makan masuk ke dalam mulut kita.

Makanan yang masuk akan melalui peleburan makanan dalam perut.

Menjelakan proses pencernaan makanan yang terjadi didalam perut.

Alat Peredaran darah adalah alat yang berfungsi mengangkut dan mengedarkan oksigen serta sari-sari makanan keseluruh tubuh adalah darah. peredaran darah dalam tubuh kita terjadi melalui alat peredaran darah.



G. Metode pembelajaran. : Daring dan CTL

1. Guru member I motivasi, menyampaikan tujuan, kompetensi yang dicapai
2. Siswa belajar secara daring melalui aplikasi ZOOM. Penguatan materi akan dikirimkan kembali pada group Whatsapp
3. Siswa melakukan kegiatan inquiry (identifikasi, investigasi, penemuan konsep)
4. Siswa membangun pemahaman sendiri tentang konsep yang berkaitan dengan materi

5. Siswa mereview dan merangkum konsep yang sudah ditemukan

6. Guru melakukan tindak lanjut

H. Assessment/penilaian. :

- pengetahuan berupa tes melalui aplikasi EDMODO
- kinerja berupa portofolio yang dikirim melalui aplikasi EDMODO
- LKPD atau LKS diberikan kepada siswa pada hari esok setelah guru memberikan materi pembelajaran.

Mengetahui

Makassar, July 2021

Guru Kelas

Mahasiswa



Ayu Isnaeni S.Pd



Rosmila Dewi Faiddin



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )  
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI ....  
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

**Satuan Pendidikan** : SD/MI Hang Tuah Makassar  
**Kelas / Semester** : 5 /1  
**Tema** : Organ Gerak Hewan Dan Manusia (Tema 1)  
**Sub Tema** : Organ Pernapasan Hewan (Sub Tema 1)  
**Pembelajaran ke** : 2  
**Alokasi waktu** : 1 Hari

- A. Topik/ tema pembelajaran: Alat Pernapasan Manusia, Alat Pencernaan, Dan Alat Peredaran Darah
- B. Kompetensi inti : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah,disekolah dan tempat bermain.
- C. Kompetensi Dasar. : Mengenal sistem pernapasan, Sistem pencernaan dan suster peredaran darah pada manusia.
- D. Tujuan pembelajaran. : Siswa dapat mengetahui sistem pernapasan , Sistem pencernaan dan suster peredaran darah pada manusia.
- E. Indikator hasil pembelajaran:
- Siswa dapat menyebutkan organ dalam sistem pernapasan manusia
  - Siswa dapat menyebutkan organ dalam sistem pencernaan manusia
  - Siswa dapat menyebutkan organ dalam sistem peredaran darah pada manusia
- F. Materi pembelajaran. : Mempelajari sistem pernapasan pada hewan. Adapun pernapasan pada ikan, cacing, serangga dan juga burung, setiap hewan

mempunyai sistem pernapasan yang berbeda. Contohnya ikan bernafas menggunakan insang, adapun ikan yang bernafas dengan paru-paru ialah lumba-lumba. Pada serangga bernafas menggunakan trakea. Adapun cacing bernafas dengan menggunakan kulit.



G. Metode pembelajaran. : Daring dan CTL

1. Guru member I motivasi, menyampaikan tujuan, kompetensi yang dicapai
2. Siswa belajar secara daring melalui aplikasi ZOOM. Penguatan materi akan dikirimkan kembali pada group Whatsapp
3. Siswa melakukan kegiatan inquiry (identifikasi, investigasi, penemuan konsep)
4. Siswa membangun pemahaman sendiri tentang konsep yang berkaitan dengan materi
5. Siswa mereview dan merangkum konsep yang sudah ditemukan
6. Guru melakukan tindak lanjut

H. Assessment/penilaian. :

- pengetahuan berupa tes melalui aplikasi EDMODO
- kinerja berupa portofolio yang dikirim melalui aplikasi EDMODO
- LKPD atau LKS diberikan kepada siswa pada hari esok setelah guru memberikan mtaeri pembelajaran.

**Mengetahui**

**Makassar, Agustus 2021**

**Guru Kelas**

**Mahasiswa**



**Ayu Isnaeni S.Pd**

**Rosmila Dewi Faiddin**



**Lampiran 3. LKPD atau LKS 1 dan 2**

Jawablah soal di bawah ini dengan benar !

1. Tuliskan 4 organ pernapasan pada manusia !
2. Tuliskan hal-hal yang dapat mengganggu organ pernapasan manusia !
3. Selain menanam pohon, apa sajakah yang dapat dilakukan untuk menjaga kualitas udara yang akan kita hirup? Jelaskan !

Jawablah soal di bawah ini dengan benar !

1. Ikan bernafas dengan insang. Sedangkan lumba bernafas dengan ...
2. Bagaimana sistem pernapasan burung saat terbang ...
3. Belalang bernafas dengan menggunakan ...



#### Lampiran 4. Kunci Jawan LKPD

##### Rongga Hidung

Organ pernapasan manusia yang pertama adalah rongga hidung. Hidung terdiri dari lubang hidung dan rongga hidung. Di dalam rongga hidung terdapat bulu hidung dan selaput lendir.

Pangkal Tenggorokan (Laring)  
Tempat melekatnya Pita suara.

Trakea (batang Tenggorokan)  
Berbentuk cincin terletak didepan kerongkongan.

Bronkus (Cabang tenggorokan)  
Menyambungkan trakea dan paru-paru

Bronkiolus ( anal cabang tenggorokan )  
Terdapat dalam paru-paru

Paru-paru  
Terletak didalam rongga dada

- paparan rokok atau merokok
- kurang istirahat
- polusi udara
- membakar sampah

Memjaga kebersihan lingkungan

Perbanyak menanam pohon

Kurangi pemakaian kendaraan memakai mesin

lumba-lumba memiliki sepasang paru-paru dan bernapas melalui lubang sembur di bagian atas kepalanya

Burung punya dua alat pernapasan, yaitu paru-paru dan kantung udara. Kantung udara burung juga sering disebut sebagai pundi-pundi udara. Saat terbang, burung tidak bernapas menggunakan paru-paru dalam proses mengambil udara, melainkan menggunakan cadangan oksigen di kantung udara

Serangga memiliki alat pernapasan berupa trakea. Trakea hewan yang termasuk jenis serangga. Contoh serangga adalah nyamuk, belalang, lalat, rayap, dan kupu-kupu. Trakea adalah pembuluh – pembuluh halus yang bercabang dan memenuhi seluruh bagian tubuh serangga kemudian bermuara pada stigma

## Lampiran 4. Media Pembelajaran

## CD INTERAKTIF KUBIXA





### Lampiran 6. Soal Pretets

#### Soal Pretest dan Posttest

#### Soal!!!

1. Organ tubuh manusia yang berfungsi dalam proses pernapasan adalah ...
  - a. Jantung
  - b. Paru-paru
  - c. lambung
  - d. hati
2. Manusia bernafas menggunakan
  - a. Oksigen dan karbondioksida
  - b. Karbondioksida dan uap
  - c. Karbondioksida dan panas
  - d. Oksigen dan panas
3. Pundi-pundi udara pada burung berfungsi untuk ...
  - a. Membantu terbang
  - b. Menyimpan udara
  - c. Meringankan tubuh
  - d. Mengganti paru-paru
4. Jika kita menghembuskan napas pada air kapur, keadaan air kapur akan keruh. Hal ini menunjukkan bahwa udara yang dikeluarkan mengandung ...
  - a. Uap air
  - b. Karbon monoksida
  - c. Oksigen
  - d. Karbon dioksida
5. Urutan masuknya udara saat bernapas adalah
  - a. Udara bebas – hidung – batang tenggorokan – cabang tenggorokan – paru-paru
  - b. Udara bebas – hidung – batang tenggorokan – paru-paru
  - c. Udara bebas – hidung – cabang tenggorokan – batang tenggorokan – paru-paru
  - d. Udara bebas – hidung – pangkal tenggorokan
6. Ketika diafragma turun otot tulang rusuk naik, maka ... udara masuk paru-paru
  - a. Udara keluar paru-paru
  - b. Udara masuk dan keluar paru-paru
  - c. Udara masuk dan tidak keluar
  - d. Udara masuk paru-paru
7. Otot sebagai organ gerak menempel pada ...
  - a. Tulang

- b. Kulit  
c. Darah  
d. Sedih
8. Ikan paus berkembang biak dengan ...  
a. Bertelur  
b. Metamorfosis  
c. Melahirkan  
d. Noktural
9. Kupu-kupu merupakan hewan yang mampu bergerak ribuan kilometer. Kupu-kupu termaksud hewan ...  
a. Mamalia  
b. Serangga  
c. Vebtrata  
d. Reptil
10. Cacing bergerak dengan menggunakan organ gerak pada ...  
a. Kulit  
b. Otot perut  
c. Ekor  
d. Kepala
11. Hewan yang bergerak dengan cara melompat adalah ...  
a. Kerbau dan katak  
b. Harimau dan kelinci  
c. Kangguru dan bebek  
d. Katak dan kelinci
12. Gas yang dihirup manusia dalam proses pernapasan adalah ...  
a. Nitrogen  
b. Oksigen  
c. Karbonmdioksida  
d. Hidrogen
13. Semakin banyak pohon maka semakin bersih dan sehat udara yang terhirup. Ini dikarenakan ...  
a. Pohon menghasilkan makanan  
b. Pohon menghasilkan karbondiosida  
c. Pohon menghasilkan oksigen  
d. Pohon menghasilkan uap air
14. Alat pernapasan manusia yang utama adalah ...  
a. Usus  
b. Insang  
c. Paru-paru  
d. Kulit
15. Berikut ini hewan yang bernafas dengan menggunakan paru-paru adalah ...  
a. Kura-kura  
b. Kuda laut  
c. Lumba-lumba

- d. Hiu
16. Tumbuhan menghasilkan oksigen pada waktu
- Pagi hari
  - Siang hari
  - Sore hari
  - Sepanjang hari
17. Organ pernapasan yang dapat mengganggu kesehatan paru-paru antara lain ...
- Hati
  - Paru-paru
  - Kerongkongan
  - Ginjal
18. Kebiasaan yang dapat mengganggu kesehatan paru-paru antara lain ...
- Menjaga dan memelihara tubuh
  - Olahraga ditempat terbuka
  - Suka merokok
  - Suka bernafas dalam-dalam
19. Pundi-pundi udara pada burung berfungsi untuk ...
- Menyimpan udara
  - Meringankan tubuh
  - Mengganti paru-paru
  - Membantu terbang
20. Pertukaran udara pada manusia berlangsung didalam ...
- Trakea
  - Bronkiolus
  - Bronkus
  - Alveolus
- 

## Lampiran 6. Soal Posttest

### Soal!!

1. Pundi-pundi udara pada burung berfungsi untuk ...
  - a. Membantu terbang
  - b. Meringankan tubuh
  - c. Menyimpan udara
  - d. Mengganti paru-paru
2. Cacing bergerak dengan menggunakan organ gerak pada ...
  - a. Otot perut
  - b. Ekor
  - c. Kepala
  - d. Kulit
3. Gas yang dihirup manusia dalam proses pernapasan adalah ...
  - a. Karbon dioksida
  - b. Oksigen
  - c. Nitrogen
  - d. Hidrogen
4. Berikut ini hewan yang bernafas dengan menggunakan paru-paru adalah ...
  - a. Kuda laut
  - b. Kura-kura
  - c. Lumba-lumba
  - d. Hiu
5. Pertukaran udara pada manusia berlangsung didalam ...
  - a. Bronkus
  - b. Bronkiolus
  - c. Trakea
  - d. Alveolus
6. Organ tubuh manusia yang berfungsi dalam proses pernapasan adalah ...
  - a. Hati
  - b. Lambung
  - c. Paru-paru
  - d. Jantung
7. Ketika diafragma turun otot tulang rusuk naik, maka ... udara masuk paru-paru
  - a. Udara masuk dan keluar paru-paru
  - b. Udara masuk paru-paru
  - c. Udara keluar paru-paru
  - d. Udara masuk dan tidak keluar
8. Otot sebagai organ gerak menempel pada ...
  - a. Kulit
  - b. Tulang
  - c. Sedih
  - d. Darah

9. Hewan yang bergerak dengan cara melompat adalah ...
- Harimau dan kelinci
  - Kangguru dan bebe
  - Katak dan kelinci
  - Kerbau dan katak
10. Kebiasaan yang dapat menggunakan kesehatan paru-paru antara lain ...
- Menjaga dan memelihara tubuh
  - Olahraga ditempat terbuka
  - Suka merokok
  - Suka bernafas dalam-dalam
11. Manusia bernafas menggunakan
- Oksigen dan karbondioksida
  - Karbondioksida dan uap
  - Karbondioksida dan panas
  - Oksigen dan panas
12. Ikan paus berkembang biak dengan ...
- Metamorfosis
  - Bertelur
  - Noktura
  - Melahirkan
13. Semakin banyak pohon maka semakin bersih dan sehat udara yang terhirup. Ini dikarenakan ...
- Pohon menghasilkan makanan
  - ohon menghasilkan karbondiosida
  - Pohon menghasilkan oksigen
  - Pohon menghasilkan uap air
14. Organ pernapasan yang dapat mengganggu kesehatan paru-paru antara lain ...
- Paru-paru
  - Hati
  - Ginjal
  - Kerongkongan
15. Jika kita menghembuskan napas pada air kapur, keadaan air kapur akan keruh. Hal ini menunjukkan bahwa udara yang dikeluarkan mengandung ...
- Karbon monoksida
  - Uap air
  - Oksigen
  - Karbon dioksida
16. Urutan masuknya udara saat bernapas adalah

- a. Udara bebas – hidung –  
batang tenggorokan –  
cabang tenggorokan –  
paru-paru
- b. Udara bebas – hidung –  
batang tenggorokan –  
paru-paru
- c. Udara bebas – hidung –  
cabang tenggorokan –  
batang tenggorokan –  
paru-paru
- d. Udara bebas – hidung –  
cabang tenggorokan –  
pangkal tenggorokan
17. Kupu-kupu merupakan  
hewan yang mampu bergerak  
ribuan kilometer. Kupu-kupu  
termaksud hewan ...
- a. Serangga  
b. Mamalia  
c. Reptil  
d. Vebrata
18. Alat pernapasan manusia  
yang utama adalah ...
- a. Usus  
b. Paru-paru  
c. Kulit  
d. Insang
19. Tumbuhan menghasilkan  
oksigen pada waktu
- a. Sore hasi
- b. Siang hari  
c. Sepanjang hari  
d. Pagi hari
20. Pertukaran udara pada  
manusia berlangsung didalam
- ...
- a. Trakea  
b. Bronkiolus  
c. Bronkus  
d. Alveolus

**Lampiran 7. Kunci Jawaban Pretest**

1. B. Paru-paru
2. A. Oksigen dan karbondioksida
3. B. Menyimpan udara
4. D. Karbondioksida
5. A. Udara bebas – hidung – batang tenggorokan – cabang tenggorokan – paru-paru
6. D. Udara masuk paru-paru
7. A. Tulang
8. C. Melahirkan
9. C. Vebrata
10. B. Otot perut
11. D. Katak dan kelinci
12. B. Oksigen
13. C. Menghasilkan iksigen
14. C. Paru-paru
15. B. Kuda laut
16. D. Sepanjang Hari
17. B. Paru-paru
18. C. Suka merokok
19. A. Menyimpan udara
20. D. Alveolus

**Lampiran 7. Kunci Jawaban Posttest.**

1. C. Menyimpan udara
2. A. Otot perut
3. B. Oksigen
4. C. Lumba-lumba
5. D. Alveolus
6. C. Paru-Paru
7. A Udara masuk paru-paru
8. B. Tulang
9. C Katak dan Kelinci
10. C. Suka Merokok
11. A. Oksigen dan karbondioksida
12. D. Melahirkan
13. C. Pohon Menghasilkan oksigen
14. D. Kerongkongan
15. A. Karbon Monoksida
16. A. Udara bebas – hidung – batang tenggorokan – cabang tenggorokan – paru-paru
17. D. Vebrata
18. C. Sepanjang Hari
19. B. Paru-Paru
20. A. Trakea

Lampiran 8. Data Pretest

No	Nama	Ujian																				skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Agus Ramadhan	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12
2	Armada Dwika Bahari	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15
3	Arya	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
4	M. Akram Ali Ibrahim	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12
5	Muh. Ardiansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	17
6	Muh. Alfatr Pratama L.M	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	13
7	Kristian U Sendana	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	14
8	Sami Akmal Khaedira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	16
9	Yedizeth Rulies Lumalessi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18
10	Askia Jahya Fadhilla	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16
11	Ainum Dwi Putri Al-Jabar	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	11
12	Fauziah Zahirah	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	14
13	Juranti Yusuf	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	12
14	Nur Azizah Januarysta	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	10
15	Tiara Maulina	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	12
16	Rasti Azzahra	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
17	Siti Nur Hikma	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	15
18	Mawar Shanoon Kurniawan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
	Jumlah	14	15	14	8	12	14	10	10	14	14	8	16	13	12	20	9	16	11	16	17	255

Lampiran 8. Data Posttest

No	Nama	Ujian															Total skor					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		16	17	18	19	20
1	Agus Ramadhan	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	13
2	Armada Dwika Bahari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	17
3	Arya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	17
4	M. Akram Ali Ibrahim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	Muh. Ardiansyah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
6	Muh. Alfatih Pratama L.M	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
7	Kristian U Sendana	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
8	Sami Akmal Khaedira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	Yedizeth Rulies Lumalessi	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
10	Askia Jahya Fadhillah	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	13
11	Ainum Dwi Putri Al-Jabar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
12	Fauziah Zahirah	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	13
13	Juranti Yusuf	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
14	Nur Azizah Januarysta	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
15	Tiara Maulina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
16	Rasti Azzahra	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15
17	Siti Nur Hikma	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	17
18	Mawar Shanoon Kumawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Jumlah		15	13	14	14	16	14	15	15	14	14	14	15	13	16	12	16	15	13	15	13	308



**Hasil Nilai Pretest dan Posttest**

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	JAWABAN BENAR	JAWABAN SALAH
1	Agus Ramadhan	L	60	65
2	Armada Dwika Bahari	L	75	80
3	Arya	L	75	85
4	M. Akram Ali Ibrahim	L	60	95
5	Muh. Ardiansyah	L	70	70
6	Muh. Alfatir Pratama L.M	L	65	70
7	Kristian U Sendana	L	70	85
8	Sami Akmal Khaedira	L	80	100
9	Yedizeth Rulies Lumalessi	L	90	95
10	Askia Jahya Fadhillah	P	80	85
11	Ainum Dwi Putri Al-Jabar	P	55	80
12	Fauziah Zahirah	P	70	70
13	Juranti Yusuf	P	60	80
14	Nur Azizah Januarysta	P	50	75
15	Tiara Maulina	P	60	100
16	Rasti Azzahra	P	80	80
17	Siti Nur Hikma	P	75	85
18	Mawar Kurniawan Shaanon	p	85	100
	$\Sigma X$		1260	1490
	RATA-RATA		70	82,78

### Lampiran 9. Uji Normalitas Pretest

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HASIL PRETEST	,152	18	,200*	,967	18	,736

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

a. Lilliefors Significance Correction

#### Descriptives

	Statistic	Std. Error
HASIL PRETEST Mean	70,00	2,588
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound Upper Bound	64,54 75,46
5% Trimmed Mean	70,00	
Median	70,00	
Variance	120,588	
Std. Deviation	10,981	
Minimum	50	
Maximum	90	
Range	40	
Interquartile Range	20	
Skewness	-,037	,536
Kurtosis	-,766	1,038

### Lampiran 9. Uji Normalitas Posttest

#### Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
,196	18	,066	,921	18	,137

#### Descriptives

		Statistic	Std. Error
posttest	Mean	82,78	2,532
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound Upper Bound	77,44 88,12
	5% Trimmed Mean	82,81	
	Median	82,50	
	Variance	115,359	
	Std. Deviation	10,741	
	Minimum	65	
	Maximum	100	
	Range	35	
	Interquartile Range	14	
	Skewness	,255	,536
	Kurtosis	-,651	1,038

**Lampiran 9. Uji Hipotesis Paired Sample Test**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	hasil pretest	70,00	18	10,981	2,588
	hasil posttets	82,78	18	11,741	2,759

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	hasil pretest & hasil posttets	18	,474	,057

**Paired Samples Test**  
Paired Differences

		Mean	Std. Deviation n	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper		T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	hasil pretest - hasil posttets	-12,77	11,144	2,627	-18,319	-7,236	-4,865	17	,000

**Lampiran 9. Distribusi Ttabel**

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	<u>2,110</u>	2,567	2,898
18	0,688	1,3330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819

## Lampiran 9. Uji N-Gain Score

No	Nama	Pretest	Posttest	N-gain score	Kriteria
1.	Agus Ramadhan	60	65	0,125	Rendah
2.	Armada Dwika	75	80	0,2	Rendah
3.	Arya	75	85	0,4	Sedang
4.	M. Akram Ali	60	95	0,875	Tinggi
5.	Muh. Ardiansyah	70	70	0	Rendah
6.	Muh. Alfatir Pratama	65	70	0,142	Rendah
7.	Kristian U Sendana	70	85	0,5	Sedang
8.	Sami Akmal Khaedira	80	100	1	Tinggi
9.	Yedizeth Rulies	90	95	0,5	Sedang
10.	Askia Jahya Fadhillah	80	85	0,25	Rendah
11.	Ainum Dwi Putri	55	80	0,555	Sedang
12.	Fauziah Zahirah	70	70	0	Rendah
13.	Juranti Yusuf	60	80	0,5	Sedang
14.	Nur Azizah	50	75	0,5	Sedang
15.	Tiara Maulina	60	100	1	Tinggi
16.	Rasti Azzahra	80	80	0	Rendah
17.	Siti Nur Hikma	75	85	0,4	Sedang
18.	Mawar Shanoon	85	100	1	Tinggi

## Cara menghitung score N-Gain

Dik :

Pretets : 60      Posstest : 65      Skor Idel : 100

Ditanyakan:

N-Gain Score ...

Jawab :

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretets}}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{5}{40}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{65 - 60}{100 - 60}$$

$$\text{N-Gain} = \underline{\underline{0,125}}$$

### Saat Pembelajaran Daring Via ZOOM Pertemuan pertama

The screenshot shows a Zoom meeting interface. At the top, there's a blue header with the text "Organ Tubuh Manusia dan Hewan" and a green button labeled "latihan soal per bab". Below the header are three buttons: "Alat Pernafasan", "Alat Pencernaan", and "Alat Peredaran Darah". The main content is a presentation slide titled "Alat pernafasan pada manusia". The slide contains text explaining the respiratory process and a diagram of the human respiratory system with labels: "Rongga Hidung", "Epiglottis", "Laring", "Trakeobronkus", "Bronkus", and "Paru-paru". A green button labeled "Alat pernafasan" is at the bottom of the slide. On the right side, there are three video thumbnails of participants, with the top one showing a woman in a hijab.

### Pemberian Materi Via Whatapps Group

The screenshot shows a WhatsApp group chat interface. The group name is "GRUP SC BARU HANG TUAH". A presentation slide is being shared, which is the same slide from the Zoom meeting above. The slide title is "Organ Tubuh Manusia dan Hewan" and it includes the same text and diagram. The chat interface shows a list of messages, with the shared slide being the most recent one. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the date and time "2:14 PM 7/28/2021".

### Materi Yang Diajarkan

XL Axiata 11:56 AM 55% You 12 Photos Select

#### Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Alat Pernafasan | **Alat Pencernaan** | Alat Peredaran Darah

Sistem pencernaan manusia terdiri dari saluran dan kelenjar pencernaan. Saluran pencernaan merupakan alat yang dilalui bahan makanan, sedangkan kelenjar pencernaan adalah bagian yang mengeluarkan enzim untuk membantu mencerna makanan. Saluran pencernaan meliputi: mulut, kerongkongan (esofagus), lambung, usus halus, dan usus besar. Kelenjar pencernaan antara lain terdapat di dinding lambung, duodenum, pankreas dan hati.

Mulut  
Kerongkongan  
Lambung  
Usus Halus  
Usus Besar

**Alat Pencernaan Manusia**

Proses Pencernaan Makanan

#### Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Alat Pernafasan | Alat Pencernaan | **Alat Peredaran Darah**

**Alat Peredaran Darah Pada Manusia**

Rejan tubuh manusia yang berfungsi mengangkut dan mengantarkan oksigen serta zat-zat makanan ke seluruh tubuh adalah darah. Peredaran darah dalam tubuh kita meliputi aliran alat peredaran darah, yaitu meliputi dua peredaran darah.

**Pembuluh Darah dan Sirkulasinya**

**Para Para dan Sirkulasinya**

Penjelasan Detail

#### Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Alat Pernafasan | **Alat Pencernaan** | Alat Peredaran Darah

**Proses Pencernaan Makanan**

**Mulut**  
Mulut adalah organ pertama dimana gigi dan lidah bekerja untuk mengunyah makanan.

**Kerongkongan**  
Saluran kerongkongan adalah saluran yang menghubungkan mulut ke bagian lambung.

**Lambung**  
Saluran kerongkongan berakhir di lambung yang memiliki otot-otot yang berkontraksi untuk mencerna makanan.

**Usus Dua Belah Jari**  
Mulut kerongkongan lambung usus dua belah jari usus halus usus besar.

**Usus Halus**  
Saluran ini merupakan saluran yang menghubungkan lambung ke usus besar.

**Usus Besar**  
Saluran ini merupakan saluran yang menghubungkan usus halus ke anus.

**Anus**  
Saluran ini merupakan saluran terakhir yang menghubungkan usus besar ke luar tubuh.

#### Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Alat Pernafasan | Alat Pencernaan | **Alat Peredaran Darah**

**Alat Peredaran Darah Pada Manusia**

Rejan tubuh manusia yang berfungsi mengangkut dan mengantarkan oksigen serta zat-zat makanan ke seluruh tubuh adalah darah. Peredaran darah dalam tubuh kita meliputi aliran alat peredaran darah, yaitu meliputi dua peredaran darah.

**Pembuluh Darah dan Sirkulasinya**

Penjelasan Detail

#### Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Alat Pernafasan | **Alat Pencernaan** | Alat Peredaran Darah

**Proses Pencernaan Makanan**

**Lambung**

Mulut  
Kerongkongan  
Lambung  
Usus Halus  
Usus Besar

**Proses Pencernaan Makanan**

#### Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Alat Pernafasan | Alat Pencernaan | **Alat Peredaran Darah**

**Alat Peredaran Darah Pada Manusia**

Rejan tubuh manusia yang berfungsi mengangkut dan mengantarkan oksigen serta zat-zat makanan ke seluruh tubuh adalah darah. Peredaran darah dalam tubuh kita meliputi aliran alat peredaran darah, yaitu meliputi dua peredaran darah.

**Pembuluh Darah dan Sirkulasinya**

Penjelasan Detail

#### Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Alat Pernafasan | **Alat Pencernaan** | Alat Peredaran Darah

**Proses Pencernaan Makanan**

**Usus Halus**

Mulut  
Kerongkongan  
Lambung  
Usus Halus  
Usus Besar

**Proses Pencernaan Makanan**

#### Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Alat Pernafasan | Alat Pencernaan | **Alat Peredaran Darah**

**Alat Peredaran Darah Pada Manusia**

Rejan tubuh manusia yang berfungsi mengangkut dan mengantarkan oksigen serta zat-zat makanan ke seluruh tubuh adalah darah. Peredaran darah dalam tubuh kita meliputi aliran alat peredaran darah, yaitu meliputi dua peredaran darah.

**Pembuluh Darah dan Sirkulasinya**

Penjelasan Detail

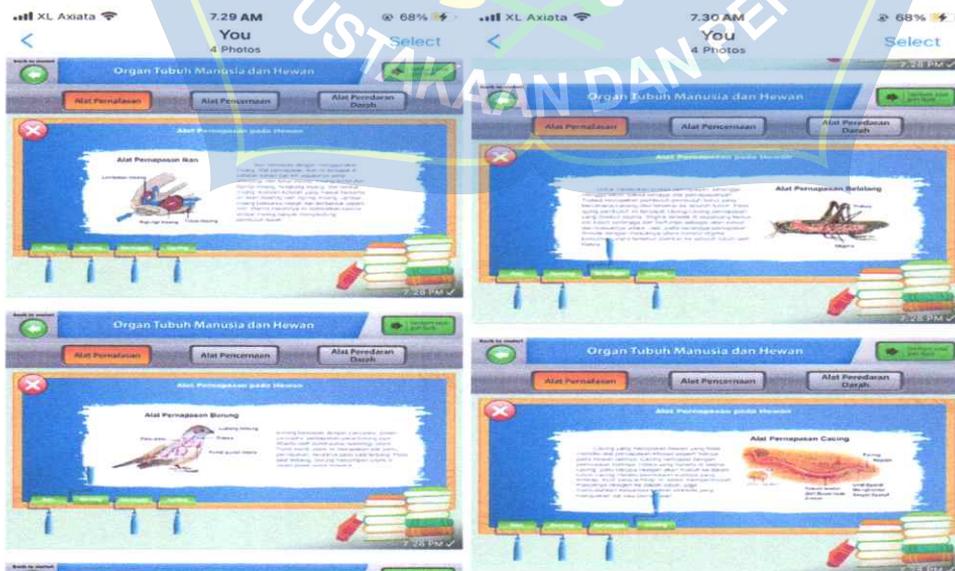
Saat Pembelajaran Daring Via ZOOM Pertemuan kedua



Pemberian Materi Via Whatapps Group



Materi Yang Dajarkan





KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Rosmila Dewi Faidan NIM : 10540 9171 19  
 Judul Penelitian : PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA CD INTERAKTIF KUBIXA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD HANG TUAH MAKASSAR  
 Tanggal Ujian Proposal : 10 Juni 2021  
 Tanggal Pelaksanaan Penelitian : 23 July 2021

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1	Jumat, 23 July - 2021	Mengantar Surat Penelitian ke Sekolah	
2	Sabtu, 24 July - 2021	Melakukan Pengenalan kepada guru-guru	
3	Senin, 26 July - 2021	Pengenalan kepada Siswa melalui WA	
4	Rabu, 28 July - 2021	Pemberian soal Pretest kepada siswa melalui edmodo	
5	Kamis, 29 July - 2021	Pembelajaran daring menggunakan media cd kubixa melalui App zoom	
6	Jumat, 30 July - 2021	Latihan Kerja Siswa (LKS) berupa soal nomor melalui aplikasi edmodo	
7	Senin, 2 Agustus - 2021	Pemberian penguatan dan motivasi belajar melalui WhatsApp	
8	Rabu, 4 Agustus - 2021	Pembelajaran daring menggunakan media cd interaktif kubixa yang kes	
9	Kamis, 5 Agustus - 2021	Pemberian LPP kepada siswa melalui aplikasi edmodo	
10	Jumat, 6 Agustus - 2021	Pemberian soal posttest kepada siswa melalui edmodo soal pilihan ganda	
11	Jumat, 6 Agustus - 2021	memberikan hasil test kepada orang tua siswa dan guru	
12	Sabtu, 7 Agustus - 2021	Menyimpulkan hasil Belajar dan menyampaikan dan hasil Penelitian	
13	Sabtu, 7 Agustus - 2021	Pamit kepada guru dan kepala sekolah SD Hang Tuah melalui App WA dan media PPT	

Makassar, 7 Agustus 2021

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD,

Alian Batini S.Pd., M.Pd.  
 NBM. 1148913

Kepala Sekolah,



Alian Batini S.Pd., M.Pd.  
 NIM 19200215 199505 : 001



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111

Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867

Email : [Kesbang@makassar.go.id](mailto:Kesbang@makassar.go.id) Home page : <http://www.makassar.go.id>

Makassar, 16 Juli 2021

K e p a d a

Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
KOTA MAKASSAR

Di –  
MAKASSAR

Nomor : 070 / 1439 -II/BKBP/VII/2021  
Sifat :  
Perihal : Izin Penelitian

Dengan Hormat,

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 18017/S.01/PTSP/2021, Tanggal 13 Juli 2021. Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa:

Nama : ROSMILA DEWI FAIDDIN  
NIM / Jurusan : 10540917114 / PGSD  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) UNISMUH  
Alamat : Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar  
Judul : **“PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA CD INTERAKTIF KUBIXA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD HANG TUAH MAKASSAR”**

Bermaksud mengadakan **Penelitian** pada Instansi / Wilayah Bapak/Ibu, dalam rangka **Penyusunan Skripsi** sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal **16 Juli s/d 14 September 2021**.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

Ptj. KEPALA BADAN KESBANGPOL  
KOTA MAKASSAR  
  
**Drs. AKHMAD NAMSU, MM**  
Pangkat : Pembina  
NIP : 19670524 200604 1 004

ambusan :  
Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prop. Sul – Sel. di Makassar;  
ana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prov. Sul Sel di Makassar;  
1UH Makassar di Makassar;  
rsangkutan;

## RIWAYAT HIDUP



**Rosmila Dewi Faiddin** Dilahirkan di Ujung Pandang pada tanggal 30 Mei 1996, dari pasangan Ayahanda Alm Laode Achmad Faiddin dan Rosmiah S.Pd. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2002 di SD Inpres Tamalanrea 1 dan tamat tahun 2008, tamat SMP Negeri 30 Makassar tahun 2011, dan

tamat SMA Negeri 21 Makassar tahun 2014. Pada tahun yang sama (2014), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pada tahun 2021, penulis menyelesaikan studi dengan menyusun Skripsi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media CD Interaktif KUBIXA Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Hang Tuah Makassar”.

