

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS 3 SD DUNIA ANAK ISLAM
TODDOPULI KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**SRI UTAMI SYAHID SAPUTRI
4517103050**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2021**

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS 3 SD DUNIA ANAK ISLAM
TODDOPULI KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**UNIVERSITAS
BOSOWA**

**SRI UTAMI SYAHID SAPUTRI
4517103050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2022**

SKRIPSI

PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS 3 SD DUNIA ANAK ISLAM
TODDOPULI

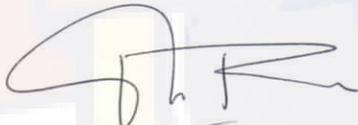
Disusun dan diajukan oleh

SRI UTAMI SYAHID SAPUTRI
NIM 4517103050

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 18 Februari 2022

Menyetujui:

Pembimbing I,



Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0924037001

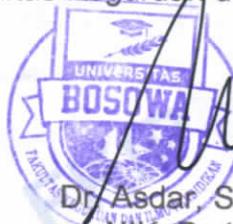
Pembimbing II,



Tismi Dipalaya, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0911039001

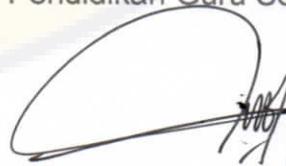
Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450397

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Utami Syahid Saputri
NIM : 4517103050
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar
Siswa Kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota
Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 25 Februari 2022

Yang membuat pernyataan



Sri Utami Syahid Saputri

ABSTRAK

Sri Utami Syahid Saputri. 2022. Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Sundari Hamid, dan Tismi Dipalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif desain *eksperimen* dengan rancangan *Nonequivalent Control group design*. Dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas 3 yang berjumlah 12 siswa.

Hasil penelitian uji-t diperoleh hasil nilai signifikan sebesar 0,00 0,05 yang berarti H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Hasil Belajar

ABSTRACT

Sri Utami Shahid Saputri. 2022. The Effect of Online Learning on the Learning Outcomes of Grade 3 Students of SD Dunia Anak Islam Toddopuli, Makassar. Skripsi. Study Program of Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bosowa University. Supervised by Sundari Hamid and Tismi Divalaya.

This study aims to determine the effect of online learning on the learning outcomes of third grade Students of SD Dunia Anak Islam Toddopuli, Makassar. The type of research used in this study is a quantitative experimental design with a Non-equivalent Control group design. The research sample is the third grade students, totaling 12 students.

The results of the t-test study obtained a significant value of 0.00 0.05, which means H_0 is rejected, H_a is accepted. Thus, it can be concluded that online learning has an effect on the learning outcomes of third grade Students of SD Dunia Anak Islam Toddopuli, Makassar.

Keywords: Online Learning, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena kasih karunia dan hikmat-Nya sehingga skripsi ini dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar” bisa diselesaikan. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan kerja sama berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan banyak terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Bosowa, Prof. Dr. Ir. H. Muhammad. Saleh Pallu, M.Eng., yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Asdar, M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Wakil dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Hj. St. Haliah Batau, S.S., M.Hum., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Wakil dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd., yang telah memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ketua Program Studi Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd., yang telah membantu membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Dosen Pembimbing I, Dr.Sundari Hamid, S.Pd., M.Si., dan Dosen Pembimbing II, Tismi Divalaya, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Dosen Penguji I, Jainuddin, S.Pd., M.Pd., dan Dosen Penguji II, Fatimah Az Zahara Nasiruddin, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
9. Kepala Sekolah SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar, Rhman S.Pd., yang telah menerima dan bekerja sama untuk melaksanakan penelitian di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.
10. Guru kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar, Andi Sri Hardiyanti. S.Pd., yang telah menerima dan bekerjasama untuk melaksanakan penelitian di kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.
11. Teristimewah kepada orang tuaku, Bapak Abd Syahid Pattoeng, S.Pd., M.Pd dan ibu Ernawaty mustary, yang telah mendidik dan membesarkan serta selalu mendukung dan mendoakan penulis.
12. Kakakku, Edi Kurniawan Syahid, SE. Muh Taufiq Syahid S.Pd. dan adikku Muh Iyat Rifqi Alfarisyah Syahid yang selalu mendukung dan membantu penulis.

13. Seluruh keluarga besar yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menempuh pendidikan.
14. Teman-teman jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelas B angkatan 2017, yang telah membantu selama kuliah.
15. Sahabat-sahabatku Safitra AJ, Riska Rahmansa, Mega Afrionikte, Annisa Dwi Putri, Dan Novieser parombean.
16. Teman-temanku alumni SMA 2017, yang selalu memberi masukan dan memberi semangat.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Bosowa. Mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dari penulis. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkan wawasan. Sekian Terima kasih.

Makassar, 25 Februari 2020

Penulis

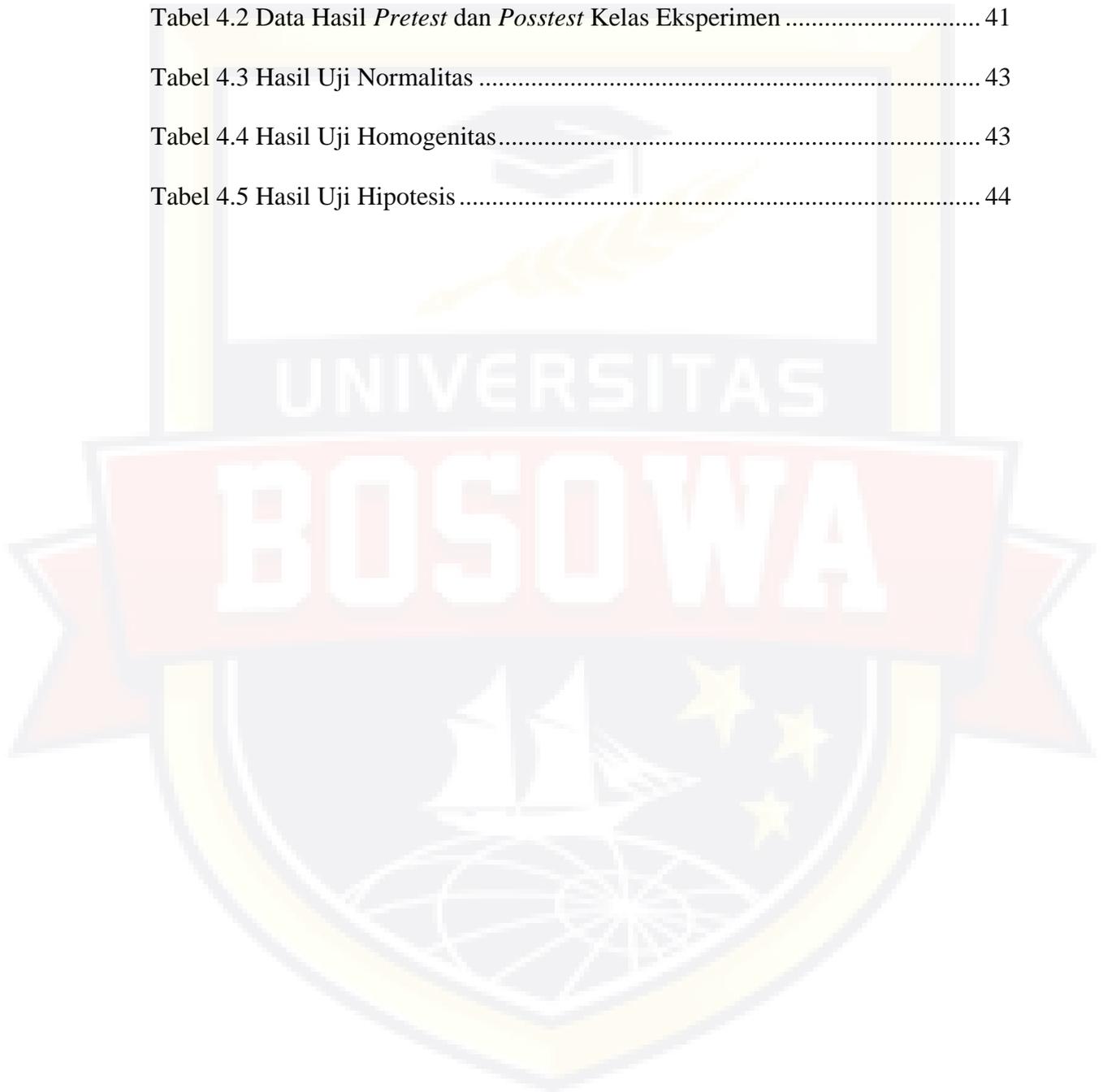
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYAAT KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Pikir.....	22
D. Hipotesis.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25

A. Jenis dan Desain Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian	26
D. Definisi Operasional Variabel.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Instrumen Penelitian	28
G. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil	32
B. Pembahasan	45
BAB V PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	56
RIWAYAT HIDUP.....	108

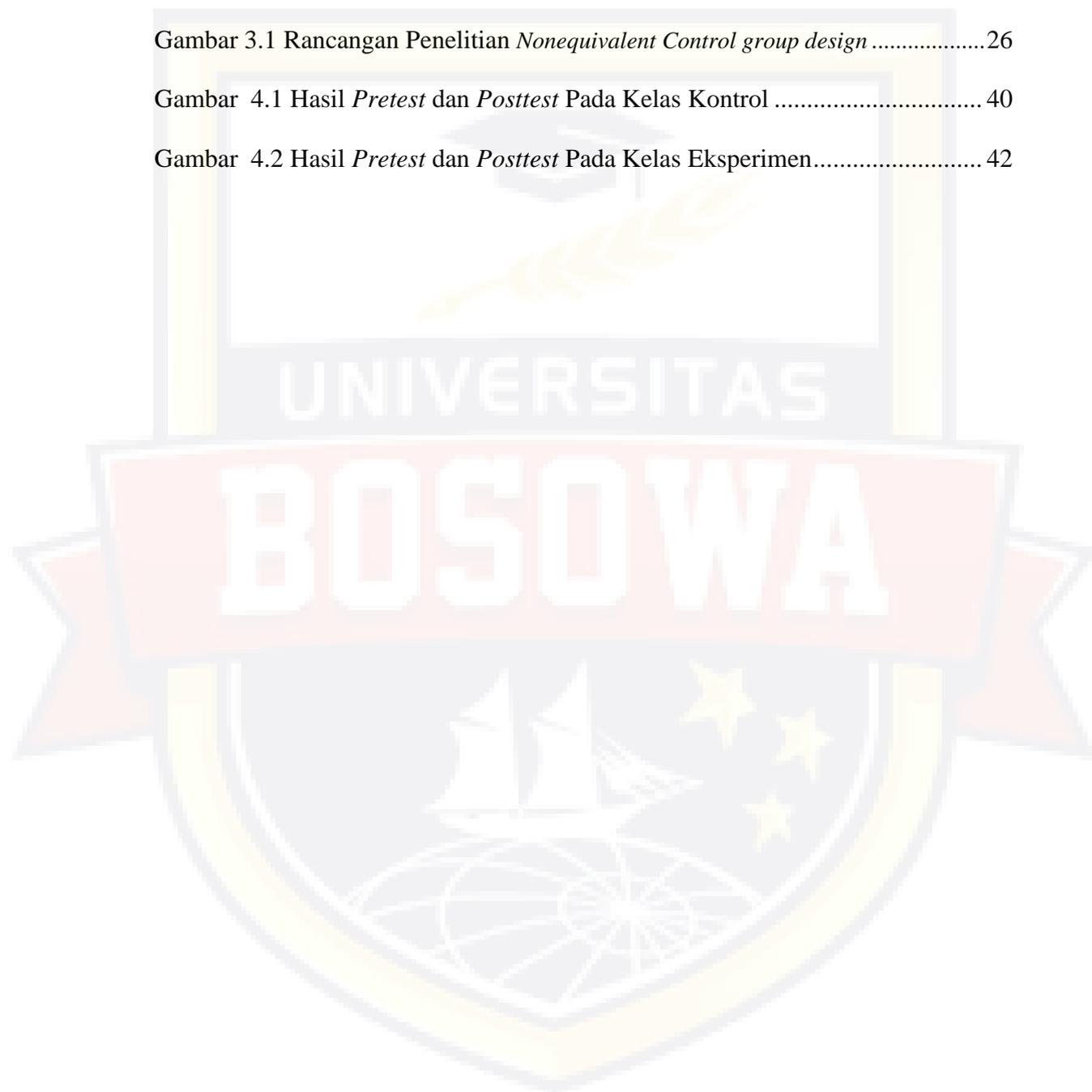
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i> Kelas Kontrol.....	39
Tabel 4.2 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i> Kelas Eksperimen	41
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas.....	43
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	24
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian <i>Nonequivalent Control group design</i>	26
Gambar 4.1 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Kelas Kontrol	40
Gambar 4.2 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Sekolah	57
Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kela 3	58
Lampiran 3. Instrumen Tes	59
Lampiran 4. Kunci Jawaban Instrumen Tes.....	71
Lampiran 5. Lembar observasi.....	73
Lampiran 6. Uji Normalitas	81
Lampiran 7. Uji Homogenitas.....	84
Lampiran 8. Uji Hipotesis	86
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	87
Lampiran 11. Worksheet.....	99
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian	104
Lampiran 13. Surat Keterangan Penelitian	105
Lampiran 14. Foto Kegiatan Penelitian	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak akhir 2019 dunia dihadapkan dengan situasi pandemi yang disebabkan oleh mewabahnya virus *Covid-19* (*Corona Virus Deseases-19*). Virus ini mulai mewabah di Kota Wuhan, Tiongkok dan menyebar dengan sangat cepat diseluruh dunia. Termasuk di Indonesia hanya dalam kurun waktu beberapa bulan saja. Penyebaran virus *corona* atau *covid-19* telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti *social distancing*, *physical distancing*. Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap di rumah, belajar, bekerja, dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan tersebut membuat sektor pendidikan seperti sekolah menghentikan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka. Sebagai gantinya, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara *daring* yang bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing.

Dampak dari munculnya virus ini di bidang pendidikan membuat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Deseases-19*. Agar dapat memutus rantai penyebaran virus ini, pemerintah menganjurkan untuk menutup proses pembelajaran di sekolah dan menerapkan pembelajaran *online*. Belajar dari rumah atau pembelajaran *daring* adalah suatu metode pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di rumah dalam rangka pemenuhan hak siswa untuk

mendapatkan layanan pendidikan selama darurat penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* melalui penyelenggaraan belajar jarak jauh (Palupi, 2020:22).

Dalam pembelajaran sistem daring banyak dampak yang mengakibatkan siswa, guru, dan orang tua sulit melakukannya tetapi banyak upaya dan cara alternatif lain agar pembelajaran daring ini terlaksana secara maksimal. Maka dari itu guru beserta orang tua harus melakukan kerja sama yang erat agar siswa lebih memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Peran orang tua sangat dibutuhkan dan orang tua harus selalu memperhatikan kemampuan anak serta melihat perkembangan anak. Bukan hanya perkembangan saja melainkan dilihat dari segi kemampuan anak dalam proses penyelesaian pembelajaran.

Online learning atau pembelajaran daring menjadi salah satu alternatif selama masa pandemi *covid-19* yang membuat kita harus membatasi interaksi sosial untuk memutus rantai penyebarannya, termasuk proses belajar mengajar di kelas. Meski demikian, pendidikan tetap harus berlanjut salah satunya dengan memanfaatkan sistem daring. Dengan sistem ini siswa dan guru tidak perlu bertemu namun proses belajar mengajar dapat terus berlanjut.

Menurut Almeida (2019:24) Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Mustofa (2019:56) bahwa pembelajaran *Daring* merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Pembelajaran *Daring* diselenggarakan melalui jejaring internet dan web yang dimaksud dalam hal ini ialah penggunaan

pembelajaran daring melibatkan unsur teknologi sebagai sarana dan jaringan internet sebagai system menurut Qomarudin (2015:5) Pembelajaran daring adalah pembelajaran diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap mata pelajaran yang dimampu oleh siswa telah tersedia dalam bentuk rekaman video atau *slideshow*, beserta dengan tugas-tugas yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan oleh guru. Oleh karena itu memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting bagi seorang pendidik (Putrawangsa, 2018:52).

Walaupun pendidikan di Indonesia ikut terdampak adanya pandemi namun dibalik semua itu terdapat hikmah pelajaran yang dapat diambil. Diantaranya, siswa maupun guru dapat menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran secara online. Di era disrupsi teknologi yang semakin canggih ini, guru maupun siswa dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi. Penguasaan siswa maupun guru terhadap teknologi pembelajaran yang sangat bervariasi, menjadi tantangan sendiri bagi mereka. Adanya kebijakan *Work From Home* (WFH), maka mampu memaksa dan mempercepat menguasai teknologi pembelajaran secara digital sebagai suatu kebutuhan. Tuntutan kebutuhan tersebut, membuat guru dan siswa dapat mengetahui media *online* yang dapat menunjang sebagai pengganti pembelajaran di kelas secara langsung. Berbagai media pembelajaran jarak jauh pun dicoba dan digunakan. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* antara lain, *e-learning*, aplikasi *zoom*, *google classroom*, *youtube*, maupun media *whatsapp*. Sarana-sarana

tersebut dapat digunakan secara maksimal, sebagai media dalam melangsungkan pembelajaran seperti di kelas.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Fitriyani (2020). Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi *Covid-19*. Jurnal kependidikan. hal ini dapat dikatakan bahwa ditengah pandemi *covid-19* yang melanda dunia, hal tersebut tidak menjadi alasan siswa untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi, walaupun dalam pelaksanaannya terdapat kekurangan-kekurangan yang ditemukan, akan tetapi tidak ada pilihan lain selain mengoptimalkan pembelajaran daring, karena dalam kondisi darurat seperti ini, hanya teknologilah yang menjadi jembatan dalam transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Fauzi (2017:104) menjelaskan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kemandirian belajar dengan hasil belajar baik dalam pembelajarn langsung maupun dalam pembelajaran daring dengan keingintahuan yang tinggi maka keinginan akan mendorong siswa dalam menemukan apa ingin diketahuinya sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Pada saat peneliti melakukan observasi awal pada proses pembelajaran yang dilakukan di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar pada masa pandemi prose belajar mengajar menggunakan metode jarak jauh atau pembelajaran daring. Pembelajaran daring di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar menggunakan media *Zoom*, *Whatapp Group* dan video pembelajaran. Adapun hasil wawancara terhadap salah satu guru di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar bahwa dalam proses pembelajaran dimasa

pandemi ini minat belajar siswa menurun dan itu berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Adanya pandemic *covid-19* di Indonesia pemerintah mengharuskan pembelajaran dilakukan di rumah.
2. Pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti, membatasi permasalahan pada hal yang akan diteliti supaya lebih fokus dan terarah yaitu pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa dengan membandingkan *pretest* dan *posttest* dari kelas yang dibelajarkan dengan pembelajaran daring dan kelas yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional (Luring). Batasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran daring dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Zoom*, *WhatsAap Group* dan video pembelajaran.

2. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi rumusan masalah yang telah dikemukakan peneliti, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti memiliki tujuan yang ingin dicapai antara lain:

Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang telah disusun oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi masyarakat maupun aparat pemerintah mengenai system pembelajaran Daring sebagai informasi manajemen berbasis online terkait pengaruh hasil belajar siswa SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi baik kritik

maupun saran bagi aparat pemerintah untuk meningkatkan kualitas pelayanan yang diberikan kepada masyarakat terkait pengaruh pembelajaran Daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

a. Untuk Guru

Meningkatkan kreativitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan pembelajaran daring

b. Untuk Sekolah

Sebagai masukan dan referensi dalam proses pembelajaran konvensional maupun secara daring agar tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Untuk Peneliti

Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia melalui proses belajar mengajar dan terjadinya perubahan perilaku. Belajar adalah sebagai suatu proses perubahan tingkah laku, atau memaknai sesuatu yang diperoleh. Akan tetapi apabila kita bicara tentang hasil belajar, maka hal itu merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa (Masdiana 2013).

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol Mudjiono (2009:200).

Hasil belajar merupakan pola pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, keterampilan. Hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu. Lembaga pendidikan formal menggunakan suatu acuan penilaian tertentu untuk mengukur hasil belajar. Hamalik (2017:2) menjelaskan hasil belajar adalah suatu yang diperoleh dari proses belajar. Hasil belajar tersebut diwujudkan dengan

nilai atau angka tertentu yang mencerminkan suatu hasil, akibatnya adalah adanya perubahan kognitif, efektif, maupun psikomotorik.

Dari defenisi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu proses belajar yang tujuannya untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai oleh siswa dalam proses belajar yang ditulis dengan menggunakan nilai atau angka.

b. Jenis jenis hasil belajar

Menurut Susanto (2014:5) hasil belajar yaitu perubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Adapun yang dijelaskan oleh Susanto (2014:5) untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah:

1. Kognitif yaitu, kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Afektif yaitu, kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentu sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Psikomotorik yaitu, kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani

terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.

Seseorang dapat mengamati tingkah laku orang lain setelah belajar dibandingkan sebelum belajar. Menurut Taksonomi Bloom Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif ini terdapat enam aspek atau jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi.

Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Merupakan kemampuan menyatakan kembali fakta, konsep, prinsip, prosedur atau istilah yang telah dipelajari (*recall data or information*). Tingkatan ini merupakan tingkatan yang paling rendah namun menjadi prasyarat bagi tingkatan selanjutnya. Kemampuan yang dimiliki hanya kemampuan menangkap informasi kemudian menyatakan kembali informasi tersebut tanpa memahaminya. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu: mendefinisikan, menguraikan, menyebut satu per satu, mengidentifikasi, memberikan nama, mendaftar, mencocokkan, membaca, mencatat, mereproduksi, memilih, menetapkan, serta menggambarkan.

2. Pemahaman (*Comprehension*)

Merupakan kemampuan untuk memahami arti, interpolasi, interpretasi instruksi (pengarahan) dan masalah. Munaf (2001: 69) mengemukakan bahwa

“pemahaman merupakan salah satu jenjang kemampuan dalam proses berpikir di mana siswa dituntut untuk memahami yang berarti mengetahui sesuatu hal dan melihatnya dari berbagai segi”. Pada tingkatan ini, selain hafal, siswa juga harus memahami makna yang terkandung, misalnya dapat menjelaskan suatu gejala, dapat menginterpretasikan grafik, bagan atau diagram serta dapat menjelaskan konsep atau prinsip dengan kata-kata sendiri. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu: menyajikan, menggolongkan, mengutip, mengubah, menguraikan, mendiskusikan, memperkirakan, menjelaskan, menyamaratakan, memberi contoh-contoh, menginterpretasikan, menjelaskan, mengemukakan kembali (dengan kata-kata sendiri), meringkas, meniru, serta memahami.

3. Penerapan (*Application*)

Merupakan kemampuan untuk menggunakan konsep dalam situasi baru atau pada situasi konkret. Tingkatan ini merupakan jenjang yang lebih tinggi dari pemahaman. Kemampuan yang diperoleh meliputi kemampuan untuk menerapkan prinsip, konsep, teori, hukum maupun metode yang dipelajarinya dalam situasi baru. Kata kerja yang digunakan yaitu: mempraktikkan, mengurus, mengartikulasikan, menilai, memetakan, mengumpulkan, menghitung, membangun, menyokong, mengontrol, menentukan, berkembang, menemukan, menetapkan, menyampaikan, melaksanakan, memasukkan, menginformasikan, menginstruksikan, menerapkan, mengambil bagian, meramalkan, mempersiapkan, memelihara, menghasilkan, memproyeksikan, menyediakan, menghubungkan, melaporkan, mempertunjukkan, memecahkan, mengajar, memindahkan, menggunakan, serta memanfaatkan.

4. Analisis (*Analysis*)

Merupakan kemampuan untuk memilah materi atau konsep ke dalam bagian-bagian sehingga struktur susunannya dapat dipahami. Dengan analisis diharapkan seorang siswa dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang lebih rinci atau lebih terurai dan memahami hubungan-hubungan bagian-bagian tersebut satu sama lain. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menganalisa, membandingkan, dan mengklasifikasikan.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian yang terpisah menjadi suatu keseluruhan yang terpadu. Munaf (2001: 73) menyatakan bahwa kemampuan sintesis merupakan kemampuan menggabungkan bagian-bagian (unsur-unsur) sehingga terjelma pola yang berkaitan secara logis atau mengambil kesimpulan-kesimpulan dari peristiwa-peristiwa yang ada hubungannya satu sama lainnya. Kemampuan ini misalnya dalam merencanakan eksperimen, menyusun karangan, menggabungkan objek-objek yang memiliki sifat sama ke dalam suatu klasifikasi. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu, menghasilkan, merumuskan, dan mengorganisasikan.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Merupakan kemampuan untuk membuat pertimbangan (penilaian) terhadap suatu situasi, nilai-nilai atau ide-ide. Kemampuan ini merupakan kemampuan tertinggi dari kemampuan lainnya. Evaluasi adalah kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, materi dan kriteria tertentu. Untuk dapat membuat

suatu penilaian, seseorang harus memahami, dapat menerapkan, menganalisis dan mensintesis terlebih dahulu. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu: menilai, membandingkan, menyimpulkan, mengkritik, mempertahankan pendapat, membedakan, menafsirkan, mendukung, memberikan alasan, serta memutuskan.

Berdasarkan jenis jenis hasil belajar diatas dapat saya simpulkan bahwa dari semua jenis jenis hasil belajar adalah menentukan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingka laku seseorang.

c. Faktor Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Slameto (2010:54) dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri manusia yang disebut dengan faktor internal dan faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang disebut dengan faktor eksternal. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dijelaskan antara lain: Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan Faktor eksternal.

1. Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri seorang anak yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri seorang anak.
2. Faktor eksternal yang terjadi pada anak salah satunya karena faktor penggunaan metode dalam proses pembelajaran, metode yang belum sesuai dengan keadaan siswa dan materi pelajaran. Perlunya penggunaan metode

yang sesuai dengan keadaan siswa dan materi pelajaran agar membuat siswa lebih semangat dalam memahami materi pelajaran.

2. Pembelajaran Daring

a. Definisi pembelajaran daring

Menurut Dermawan (2014:10) Kegiatan belajar mengajar daring atau dalam jaringan biasa juga disebut dengan *e-learning*. Merupakan sebuah kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi serta jaringan internet yang dapat menghubungkan antara guru dan siswa dalam sebuah ruangan belajar *online*. Ghiardini (2018:27) menambahkan bahwa belajar mengajar daring dapat menjadi sebuah metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan menggunakan simulasi permainan. Kegiatan belajar mengajar daring adalah suatu proses belajar mengajar dengan bantuan teknologi dan jaringan internet yang dapat dilakukan secara jarak jauh atau tanpa harus melakukan tatap muka secara langsung. Daring atau *e-learning* disebut juga sebagai inovasi yang efektif dalam masa pandemik.

Menurut Riyana (2018:15) pembelajaran daring merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak. Perkembangan teknologi informasi berdampak pada proses pembelajaran yang semakin efektif.

Farida (2020:112) menjelaskan lebih jauh bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, tetapi dilakukan oleh *online*. Pembelajaran dilakukan melalui *video conference*, *e-learning* atau *distance learning*. Grant (2013:216) menambahkan bahwa sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Edmodo*, dan *Zoom*. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone*, laptop, computer, tablet, yang dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.

Secara sederhana dapat disimpulkan pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online* / daring yang dilakukan oleh siswa dan guru secara tidak langsung dan bias dilakukan kapanpun dan ditempat mereka berada.

b. Jenis jenis pembelajaran daring

Pembelajaran daring dapat dikategorikan sebagai *Self Organized Learning Environments (SOLE)*. Pembelajaran ini menitik beratkan proses pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh siapapun yang berkeinginan untuk belajar dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar yang dimilikinya. Model ini dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan kreatif selama proses belajar mereka. Melalui serangkaian langkah yang lebih banyak mengedepankan aktivitas siswa, menjadikan SOLE merangsang siswa untuk dapat berfikir tingkat tinggi serta memperdalam penguasaan materi (Mitra 2013:14)

Namun Damayanti (2020:41) mengungkapkan bahwa terdapat jenis pembelajaran daring yang lain yaitu *mobile leaning*. *mobile learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile. Dalam hal ini, perangkat tersebut berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC dan sebagainya. Dengan *mobile learning*, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa harus mengunjungisuatu tempat tertentu. Jadi pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terkait ruang dan waktu.

Menurut Damayanti (2020:6) pembelajan daring dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis. Adapaun jenisnya sebagai berikut:

1. *Web-Based Learning*

Pembelajaran berbasis *Web-Based Learning* dimana proses pembelajaran dilakukan melalui dalam jaringan dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS). Kegiatan ini dilakukan melalui jarak jauh atau *distance learning*.Seluruh proses komunikasi antara Instruktur dan Siswa dilakukan melalui LMS baik dengan sistem *Synchronous* dan *Aynchronous*. Pembelajaran ini bergantung penuh pada jaringan dan sistem LMS. Sistem LMS yang paling banyak digunakna di Indoensia sendiri adalah Moodle karena *bertiep open source* dan boleh dilakukan *self hosting*.

2. *Computer-Based Learning*

Computer-Based Learning adalah proses pembelajaran dilakukan menggunakan komputer. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara mandiri oleh siswa dengan masing-masing komputernya. Hal ini sudah sering dilakukan pada level sekolah menengah untuk praktikum komputer atau dilakukan oleh kursus-

kursus berbasis Komputer. Tugas dari instruktur adalah membuat pembelajaran dalam bentuk aplikasi atau sistem belajar dalam sebuah CPU dan tugas dari siswa menuntaskan tugas-tugas yang ada dalam aplikasi tersebut. Interaksi dari *Computer-Based Learning* hampir tidak ada karena tujuannya sudah dicantumkan secara lengkap sehingga fasilitas *Feed back* tidak tersedia.

3. *Virtual Education*

Virtual education adalah proses pembelajaran yang dilakukan dimana siswa tidak bertemu dengan instruktur. Instruktur membuat bahan-bahan ajar dalam bentuk virtual seperti manajemen LMS atau Video pembelajaran. Setelah sistem yang dirancang disiapkan, siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan instruktur virtual. Hal ini membuat *Virtual Education* masuk dalam kategori *asynchronous*. Keuntungan dari jenis ini adalah satu instruktur kemungkinan mengajar banyak kelas sekaligus karena bisa dengan mudah diperbanyak. Kekurangannya *Virtual Education* adalah *feed back* agak sulit dilakukan, karena jika dilakukan *feed Back* maka pembelajaran ini masuk dalam kategori *Web-Based Learning*.

4. *Digital Colaboration*

Kolaborasi Digital adalah kegiatan pembelajaran yang menggabungkan banyak kelas yang berbeda instruktur dalam satu kelas. Tugas ini dilakukan untuk menyelesaikan sebuah proyek yang mungkin saja membutuhkan dua ahli yang berasal dari instansi yang berbeda kemudian digabungkan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Semakin beragamnya jenis-jenis pembelajaran daring saat ini,

memungkinkan orang tua siswa bisa mengawasi anak-anaknya belajar, membuat guru atau siswa paham teknologi, meningkatkan kemampuan dibidang ilmu teknologi. Siswa juga lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas mereka, dapat mengkondisikan diri senyaman mungkin untuk belajar tanpa aturan yang formal.

c. Manfaat, Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Daring*

Menurut Muna (2015:130) pembelajaran daring memiliki manfaat, kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat pembelajaran daring
 - a. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
 - b. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran daring.
 - c. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.
2. Kelebihan pembelajaran daring
 - a. Mampu mengurangi biaya pelatihan. Pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.
 - b. Fleksibilitas waktu daring membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.
 - c. Efektivitas pembelajaran daring merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobahnya juga didesain dengan

instruksional design mutahir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.

3. Kekurangan pembelajaran daring
 - a. Proses belajar mengajarnya cenderung kearah pelatihan dari pada pendidikan.
 - b. Siswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
 - c. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet atau mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun computer.

Pranoto, dkk (2014:4-6) menambahkan manfaat, kelebihan, dan kekurangan pembelajaran *daring* atau *e-learning* yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat pembelajaran Daring
 - a. Penggunaan *e-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar dapat meningkatkan daya serap siswa atas materi yang diajarkan.
 - b. Meningkatkan partisipasi bagi siswa.
 - c. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri bagi siswa.
 - d. Meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan.
 - e. Meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dimana dengan perangkat biasa sulit dilakukan.

2. Kelebihan pembelajaran Daring

- a. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, waktu dan tempat.
- b. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar terstruktur dan terjadwal melalui internet.
- c. Siswa dapat belajar me-review bahan ajar setiap saat dengan bahan yang dipelajari, ia dapat melakukan akses internet.
- d. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti oleh jumlah peserta yang banyak.
- e. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajari, ia dapat melakukan akses internet
- f. Relatif lebih efisien.

3. Kekurangan Pembelajaran Daring

- a. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antara siswa itu sendiri, bisa memperlambat pembentukan *value* dalam proses belajar mengajar.
- b. Cenderung mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial.
- c. Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- d. Kegiatan belajar siswa selama pembelajaran daring kurang efektif

- e. Hasil belajar siswa menjadi rendah selama pembelajaran daring
- f. Adanya biaya tambahan untuk membeli kuota internet
- g. Banyaknya tugas yang diberikan oleh guru setiap kali mengajar
- h. Siswa kurang memahami tentang pembelajaran yang diberikan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar daring
- i. Seringkali orang tua murid ikut mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena melihat anaknya yang pusing akibat tugas
- j. Berubahnya peran guru yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut untuk menguasai teknik pembelajaran ICT (*Information Communication Technology*).
- k. Siswa yang tidak memiliki motivasi yang tinggi cenderung gagal
- l. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, dan komputer).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring banyak manfaatnya yaitu lebih praktis dan flexible. Dengan pembelajaran daring interaksi antara guru dan siswa akan lebih praktis karena tidak harus menempuh perjalanan untuk tatap muka, selain itu, tidak ada ruang kelas sebagai tempat belajar formal. Proses belajar mengajar dapat berlangsung dimanapun selama kondusif.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan Purwanto dkk (2020:9) dengan judul penelitian “Studi eksplorasi dampak pandemi *covid-19* terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar”.

Hasil penelitian menunjukkan yaitu terdapat beberapa kendala yang dialami oleh murid, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar online yaitu penguasaan teknologi masih kurang, penambahan biaya kuota internet, adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua menjadi berkurang dan Jam kerja yang menjadi tidak terbatas bagi guru karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah, sama-sama menganalisis dampak *covid-19* terhadap kegiatan pembelajaran.

Penelitian lainya yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi dengan judul penelitian “Dampak *covid-19* terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak *covid-19* terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar dapat terlaksana dengan cukup baik”. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu, sama-sama menganalisis dampak *covid-19* terhadap kegiatan pembelajaran.

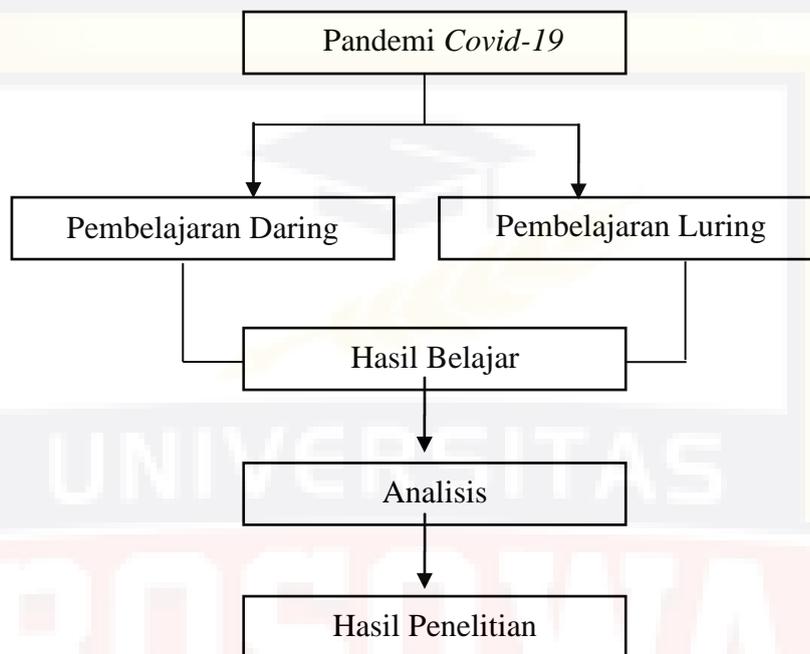
C. Kerangka Pikir

Adanya pandemi *Covid-19* di Indonesia pemerintah menganjurkan untuk menutup proses pembelajaran di sekolah dan menerapkan pembelajaran *online*. Belajar dari rumah atau pembelajaran daring adalah suatu metode pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di rumah dalam rangka pemenuhan hak siswa untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat penyebaran virus *Covid-19* melalui penyelenggaraan belajar jarak jauh. Pada pelaksanaannya, pembelajaran daring banyak masalah ataupun kendala yang ditemui.

Hasil belajar adalah hasil dari suatu proses belajar yang tujuannya untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai oleh siswa dalam proses belajar yang ditulis dengan menggunakan nilai atau angka. Hasil belajar yang meningkat maupun rendah sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Dengan kata lain bahwa pada proses belajar mengajar dengan pembelajaran daring berdampak pada hasil belajar siswa dan memiliki perbedaan dengan proses belajar mengajar metode pembelajaran konvensional.

Analisis dilakukan saat melaksanakan penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dalam melaksanakan penelitian, dalam penelitian ini analisis menggunakan hasil belajar siswa dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain menggunakan instrumen soal, penelitian ini menggunakan perbantuan program *Statistical Package for Sosial Science (SPSS) versi 26 for windows* untuk mengataui keakuratan hasil *pretest* dan *posttest*. Selesai melakukan analisis kemudian dapat dilihat hasil dalam penelitian ini, dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, apabila hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

Adapun siklus pelaksanaan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar bagan 2.1 di bawah ini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori, maka dirumuskan hipotesis adalah terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

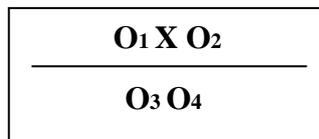
A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Eksperimen dilakukan untuk mengusahakan timbulnya suatu kejadian atau keadaan dan kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Dengan kata lain eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi, mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Berdasarkan jenis pendekatan menurut timbulnya variabel, dan jenis pendekatan menurut desain atau rancangan penelitiannya (yang sebenarnya masuk dalam pendekatan eksperimen) (Arikunto, 2010:9).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan *Nonequivalent Control group design* di mana desain ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada penelitian ini kelas kontrol adalah pembelajaran luring dan kelas eksperimen adalah kelas daring.



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian *Nonequivalent Control group design* (Sugiyono, 2018)

Keterangan

O_1 dan O_3 = Hasil tes awal sebelum diberikan perlakuan

O_2 dan O_4 = Hasil tes akhir setelah diberikan perlakuan

X = Perlakuan (treatment)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar khususnya di kelas 3. SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar beralamat Jl Toddopuli Raya Timur No.18, Kec. Panakukang, kota Makassar. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 pada tahun ajaran 2021/2022 semester ganjil.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas 3 di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 12 siswa, 8 laki laki dan 4 perempuan.

2. Sampel

Jenis sampel dalam penelitian, peneliti berpedoman kepada ketentuan sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (2010), apabila kurang dari 100 orang,

lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya lebih besar maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%. Berdasarkan ketentuan tersebut, maka sampel penelitian ini menggunakan *sampling jenuh* atau sampel total keseluruhan populasi karena jumlahnya kurang dari 100 siswa.

D. Definisi Oprasional Variabel

1. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring dalam penelitian ini merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara online / dalam jaringan dengan menggunakan aplikasi *zoom* dan vidio pembelajaran yang dikirim melalui *WhatsApp group*.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu skor yang diperoleh siswa yang diukur dengan menggunakan instrument tes dan menekankan aspek kognitif sesuai dengan kompetensi dasar materi yang harus dicapai oleh siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik yang digunakan selama proses belajar. Pada tahap observasi ini terdapat dua kegiatan yang akan diamati, yaitu kegiatan guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Observasi sebagai alat pengumpulan data yang sistematis artinya teknik observasi secara pencatatannya dilakukan untuk menafsirkan secara ilmiah (Suharsimi, 2010: 132). Tahap

observasi ini bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP agar peneliti mendapatkan hasil yang valid.

2. Tes

Data hasil belajar diperoleh dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa tes. Soal yang diujikan adalah soal dalam bentuk soal pilihan ganda yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan indikator pembelajaran. Pemberian tes dilakukan dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan pemberian setelah perlakuan (*posttest*). Selanjutnya menghitung jumlah skor yang benar dari keseluruhan item soal yang diujikan. Kemudian dilakukan analisis hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok sampel.

Adapun cara untuk menghitung hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan tes pilihan ganda. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut.

Nilai=(Jumlah skor yang diperoleh)/(Jumlah skor total)×100% (Sumber: Arikunto, 2008).

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media visual, foto kegiatan untuk melengkapi data yang diperlukan.

F. Instrumen Penelitian

1. Tes Hasil Belajar

Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. *Pretest* dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan. *Posttest* dilaksanakan setelah diberikan perlakuan. Instrumen tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal.

2. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

a. Aktivitas Guru

Aspek yang dinilai untuk aktivitas guru merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Setiap aspek yang ada dalam kegiatan pembelajaran sudah tercantum pada lembar observasi aktivitas guru. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran berbentuk *checklis*.

b. Aktivitas Siswa

Aspek yang dinilai untuk aktivitas siswa merupakan kegiatan-kegiatan siswa selama pembelajaran. Sesuai dengan RPP yang terdiri dari 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir. Aspek yang dinilai sudah tercantum dalam lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi berbentuk *checklis*.

3. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model *Discovery Learning*. RPP dibuat untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran secara terstruktur.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan uji data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan program *Statistical Package for Sosial Science (SPSS) versi 26 for windows*. Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$) maka data dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji variansi dan populasi homogen, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak terhadap kedua kelompok perlakuan. Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan program *Statistical Package for Sosial Science (SPSS) versi 26 for windows*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka varian dari dua data atau kelompok populasi data tidak sama, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varian dari dua data atau lebih kelompok populasi adalah sama.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh pembelajarn daring terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan dalam proses pembelajaran tematik kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar. Uji hipotesis dalam penelitian ini

menggunakan bantuan *Statistical Package for Sosial Science (SPSS) versi 26 for windows*. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.
- b. Jika nilai sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar

Cara menentukan signifikan tidaknya nilai t tersebut adalah melalui perbandingan antara nilai t hitung dengan nilai t tabel. Dari upaya perbandingan dapat diketahui bahwa, jika nilai t hitung $> t$ tabel maka signifikan dan jika nilai t hitung $< t$ tabel maka tidak signifikan (Pawenang, 2008 : 62).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang dimulai pada tanggal 27 Agustus sampai 3 September 2021 pada tahun ajaran 2021-2022 semester ganjil di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar khususnya di kelas 3. SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar beralamat Jl Toddopuli Raya Timur No.18, Kecamatan Panakukang, kota Makassar. Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

a. Keadaan Guru SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar

Guru sebagai pelaksana utama proses pendidikan harus memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas, serta dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan disukai siswa. Guru yang ada di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar ada yang bergelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dan Master Pendidikan (M.Pd.) serta setiap kelas memiliki guru kelas masing-masing. di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar selain ada guru kelas juga memiliki guru mata pelajaran seperti guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Pendidikan agama dan guru mata pelajaran Prakarya.

b. Keadaan Siswa SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar

Siswa yang merupakan sasaran utama dalam pendidikan memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan cara untuk memahami materi pembelajan.

Keadaan siswa di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar yang berjumlah 90 yang terdiri dari 49 laki-laki dan 41 perempuan. Jumlah kelas yang terdiri dari 6 ruangan yang dapat menampung siswa satu kelas yang berjumlah 9 sampai 24 siswa setiap kelasnya.

2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar yang dimulai pada tanggal 27 Agustus sampai 3 September 2021. Dalam pelaksanaan penelitian ini saya awali di hari pertama dengan bertemu kepala sekolah untuk membawa surat izin penelitian kemudian diarahkan untuk bertemu guru kelas 3. Setelah bertemu guru kelas 3 saya diajak langsung untuk bertemu siswa dan melihat pelaksanaan proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan diberikan kesempatan untuk memperkenalkan diri kepada siswa serta tujuan saya untuk datang di sekolah tersebut.

Pada pertemuan berikutnya saya masuk dalam kelas untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran dan membantu guru kelas untuk mengawasi siswa dalam pembelajaran. Pada pertemuan ini juga saya bertemu bagian administrasi sekolah untuk meminta data-data sekolah. Kemudian saya lanjutkan untuk mengambil dokumentasi lingkungan sekolah.

Di pertemuan yang berikutnya saya kemudian diberikan kesempatan oleh guru kelas 3 untuk ikut ambil bagian dalam proses pembelajaran dan membantu guru kelas 3 untuk melaksanakan pembelajaran di mana saya membantu siswa yang tidak mengerti pelajaran untuk dijelaskan kembali dan membantu guru kelas 3 untuk menilai hasil pekerjaan siswa.

Pada hari berikutnya guru kelas 3 memberikan saya kesempatan untuk menjelaskan langkah-langkah serta prosedur dalam pelaksanaan penelitian yang akan saya lakukan. Diawali dengan penjelasan langkah-langkah penelitian yaitu saya akan memberikan terlebih dahulu *pretest* kemudian dilanjutkan soal *posttest* selesai pembelajaran luring dan daring. Setelah menjelaskan langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian kemudian saya menjelaskan prosedur pada saat pembelajaran luring dan daring yang akan dilaksanakan besoknya.

Pada pertemuan berikutnya dalam kelas secara luring saya kemudian memberikan instrumen soal *pretest* dalam bentuk soal pilihan ganda 20 nomor. Sebelum siswa mengerjakan soal tersebut saya awali dengan memberikan petunjuk pengerjaan soal tersebut, setelah siswa mengerjakan soal kemudian dikumpulkan. Kemudian saya lanjutkan dengan memberikan materi pembelajaran, setelah itu kemudian saya akhiri dengan memberikan instrumen berupa *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda 20 nomor. Selanjutnya pada saat pertemuan pada pembelajaran daring saya awali dengan memberikan instrumen soal *pretest* dalam bentuk soal pilihan ganda 20 nomor. Sebelum siswa mengerjakan soal tersebut saya awali dengan memberikan petunjuk pengerjaan soal tersebut, setelah siswa mengerjakan soal kemudian dikumpulkan. Kemudian saya lanjut mengajarkan materi kepada siswa melalui aplikasi *zoom* dan *whatsapp grup*, selesai saya menjelaskan materi dalam pembelajaran daring saya kemudian memberikan soal *posttest* kepada siswa dalam bentuk soal pilihan ganda 20 nomor. Sebelum siswa mengerjakan soal tersebut saya awali dengan memberikan petunjuk pengerjaan

soal tersebut, setelah siswa mengerjakan soal kemudian dikumpulkan melalui aplikasi *whatsapp grup*.

Untuk pertemuan berikutnya saya kembali ke sekolah untuk bertemu kepala sekolah dan guru-guru serta tenaga pendidik lainnya untuk mengucapkan terima kasih untuk kerja sama dan bantuannya selama proses penelitian saya berlangsung di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

3. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Luring

Pembelajaran yang dilakukan biasanya sebelum pandemi *covid-19* adalah pembelajaran secara tatap muka atau sekarang ini dikenal dengan nama luring atau luar jaringan. Pembelajaran luring di kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar selama masa pandemi *covid-19* dilaksanakan dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yang ketat dengan kapasitas siswa masuk kedalam ruang kelas sebanyak 50% dari keseluruhan jumlah siswa.

Selama pelaksanaan penelitian dalam pembelajaran secara luring saya melakukan beberapakali pertemuan dengan siswa, mulai dari perkenalan dengan siswa dan guru, observasi pembelajaran secara luring, membatu guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan pemberian instrumen tes. Proses pembelajaran luring dalam penelitian ini saya laksanakan sebelum pembelajaran daring dimulai di mana saya awali dengan memperknalkan diri saya kepada siswa didalam kelas dan dilanjutkan dengan memberikan intrumen tes *pretes* kemudian mengajarkan materi pembelajaran sesuai dengan buku yang disiapkan sekolah. Selesai saya mengajarkan materi kepada siswa kemudian saya lanjutkan untuk memberikan

instrumen tes berupa *posttest*. Selama proses pembelajaran berlangsung saya juga mulai mengisi lembar observasi untuk membantu mendapatkan data dalam penelitian ini, aspek yang dinilai untuk aktivitas guru merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Setiap aspek yang ada dalam kegiatan pembelajaran sudah tercantum pada lembar observasi aktivitas guru. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran berbentuk *checklis*. Dari hasil penelitian sesuai lembar observasi yang ada di lampiran 5 menunjukkan semua keterlaksanaan berjalan sesuai dengan aspek yang diamati. Untuk observasi siswa aspek yang dinilai untuk aktivitas siswa merupakan kegiatan-kegiatan siswa selama pembelajaran. Sesuai dengan RPP yang terdiri dari 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir. Aspek yang dinilai sudah tercantum dalam lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi berbentuk *checklis*. Dari hasil penelitian sesuai lembar observasi yang ada di lampiran 5 menunjukkan semua keterlaksanaan berjalan sesuai dengan aspek yang diamati. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring siswa yang dihadirkan sebanyak 6 siswa. Untuk deskripsi hasil penelitian pada pembelajaran daring dapat dilihat pada tabel 4.1 dan gambar 4.1.

4. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan adalah salah model pembelajaran yang diterapkan di beberapa satuan pendidikan di Inonesia. Model pembelajaran ini muncul dan banyak dikenal masyarakat selama adanya wabah *covid-19* di mana sistem pembelajaran ini dilakukan di dalam jaringan.

Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi pelaksanaan pembelajaran yang efektif dilakukan selama pandemi covid-19.

Pembelajaran daring yang dilaksanakan di kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar menggunakan aplikasi *zoom*, *google classroom*, dan *whatsapp grup*. Untuk teknik pelaksanaannya guru datang di sekolah dan memberikan materi secara tatap muka dalam *zoom* dan memberikan tugas ataupun materi tambahan melalui *google classroom* dan *whatsapp grup*. Proses pelaksanaan penelitian yang saya lakukan dalam pembelajaran secara daring adalah dengan beberapa kali pertemuan mulai dari perkenalan dengan siswa, observasi pembelajaran secara daring, membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan pemberian instrumen tes.

Pelaksanaan penelitian dalam pembelajaran daring di SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar khususnya dikelas 3 dilaksanakan setelah proses pembelajaran luring dilakukan. Proses pelaksanaan penelitian dalam pembelajaran daring saya awali dengan memperkenalkan diri kepada siswa melalui *whatsapp grup*. Sebelum proses pembelajaran berlangsung terlebih dahulu saya membagikan soal *pretest* kepada siswa melalui *whatsapp grup* dan disusul membagikan *link zoom* kepada siswa dalam *whatsapp grup*, kemudian siswa masuk kedalam *meeting zoom* dan dilanjutkan dengan memberikan materi kepada siswa sesuai dengan buku ajar yang disiapkan sekolah. Selesai proses pembelajaran secara tatap muka di aplikasi *zoom* kemudian dalam *whatsapp grup* saya kembali membagikan instrumen tes berupa *posttest* kepada siswa.

Dalam penelitian selama proses pembelajaran daring berlangsung siswa mempelajari materi tematik sesuai dengan buku siswa dan bahan ajar yang disiapkan oleh sekolah. Pada saat pembelajaran berlangsung dalam penelitian ini saya menggunakan metode pembelajaran dengan fokus pembelajaran kepada siswa, di mana siswa saya leluaskan untuk mencari materi yang relevan dengan materi dipelajari kemudian memberikan umpan balik kepada siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang materi yang mereka pelajari.

Selama proses pembelajaran berlangsung saya juga mulai mengisi lembar observasi untuk membantu mendapatkan data dalam penelitian ini, aspek yang dinilai untuk aktivitas guru merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Setiap aspek yang ada dalam kegiatan pembelajaran sudah tercantum pada lembar observasi aktivitas guru. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran berbentuk *checklis*. Dari hasil penelitian sesuai lembar observasi yang ada di lampiran 5 menunjukkan semua keterlaksanaan berjalan sesuai dengan aspek yang diamati. Untuk observasi siswa aspek yang dinilai untuk aktivitas siswa merupakan kegiatan-kegiatan siswa selama pembelajaran. Sesuai dengan RPP yang terdiri dari 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir. Aspek yang dinilai sudah tercantum dalam lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi berbentuk *checklis*. Dari hasil penelitian sesuai lembar observasi yang ada di lampiran 5 menunjukkan semua keterlaksanaan berjalan sesuai dengan aspek yang diamati. Untuk deskripsi hasil penelitian pada pembelajaran daring dapat dilihat pada tabel 4.2 dan gambar 4.2.

5. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Kontrol

Pemberian soal *pretest* dan *Posttest* dilaksanakan dengan tujuan untuk membandingkan hasil tes siswa dalam kelas kontrol. Untuk soal, saya memberikan soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor dengan opsi pilihan a sampai d. Adapun hasil nilai *pretest* dan *Posttest* siswa pada kelas kontrol diuraikan pada tabel 4.1

Kriteria penilaian soal pilihan ganda

No	Rentang Skor	Keterangan
1.	10-20	Sangat rendah (SR)
2.	30-40	Rendah (R)
3.	50-60	Sedang (S)
4.	70-80	Tinggi (T)
5.	90-100	Sangat Tinggi (ST)

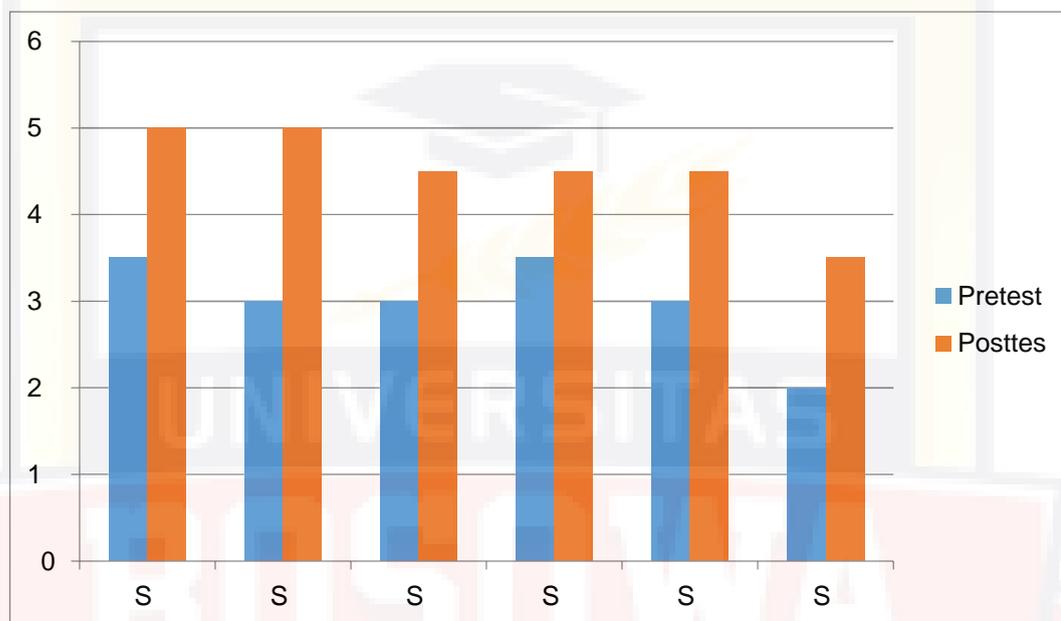
Sumber: Anas (2005)

Tabel 4.1 Data Hasil *pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Kontrol

		Nilai			
No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Skor	Ket	Skor	Ket
1	S1	35	R	50	S
2	S2	30	R	50	S
3	S3	30	R	45	R
4	S4	35	R	45	R
5	S5	30	R	45	R
6	S6	20	SR	35	R
Jumlah		180		270	
Rata-rata		30		45	

Pada tabel 4.1 menunjukkan deskripsi nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. di mana siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 35 dan nilai terendah yaitu 20 dengan nilai rata-rata 30 serta nilai tertinggi *posttest* yaitu

50 nilai terendah yaitu 35 dengan nilai rata-rata 45 Untuk lebih jelasnya tentang hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dijabarkan pada gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Kontrol

6. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Eksperimen

Pemberian soal *pretest* dan *Posttest* dilaksanakan dengan tujuan untuk membandingkan hasil tes siswa dalam kelas eksperimen. Untuk soal, saya memberikan soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor dengan opsi pilihan a sampai d. Adapun hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen diuraikan pada tabel 4.2.

Kriteria penilaian soal pilihan ganda

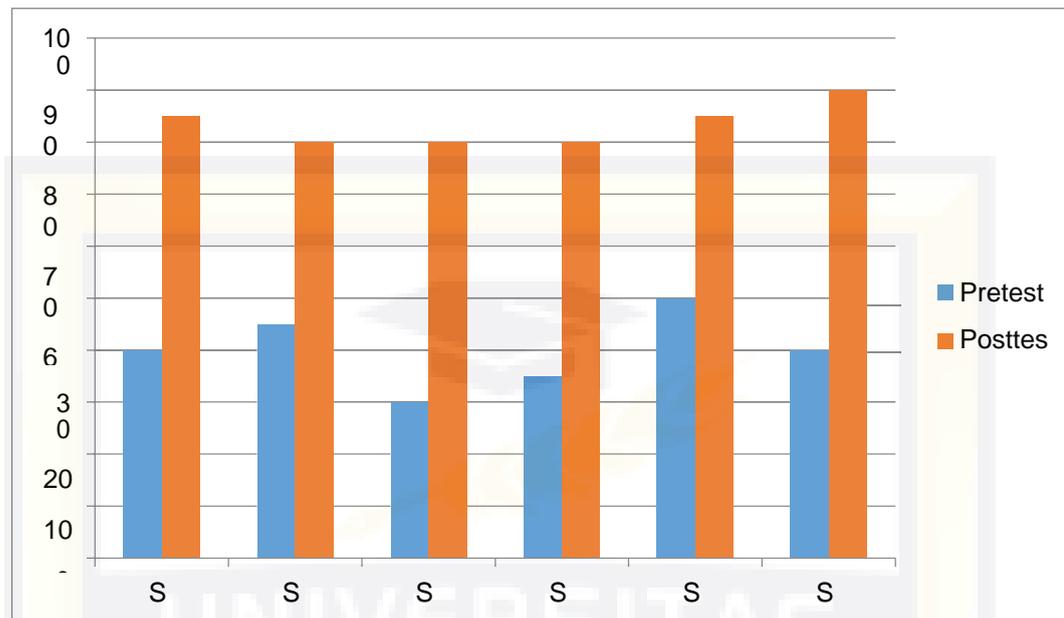
No	Rentang Skor	Keterangan
1.	10-20	Sangat rendah (SR)
2.	30-40	Rendah (R)
3.	50-60	Sedang (S)
4.	70-80	Tinggi (T)
5.	90-100	Sangat Tinggi (ST)

Sumber: Anas (2005)

Tabel 4.2 Data Hasil *posttest* dan *Posttest* Pada Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Skor	Ket	Skor	Ket
1	S1	40	R	85	T
2	S2	45	R	80	T
3	S3	30	R	80	T
4	S4	35	R	80	T
5	S5	50	S	85	T
6	S6	40	R	90	ST
Jumlah		240		500	
Rata-rata		40		83,3	

Pada tabel 4.2 menunjukkan deskripsi nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. di mana siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 50 dan nilai terendah yaitu 35 dengan nilai rata-rata 40 serta nilai tertinggi *posttest* yaitu 90 nilai terendah yaitu 80 dengan nilai rata-rata 83,3. Untuk lebih jelasnya tentang hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dijabarkan pada gambar 4.2 di bawah ini.



Gambar 4.2 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Eksperimen

7. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar berdistribusi secara normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan program *Statistical Package for Sosial Science (SPSS) versi 26 for windows*. Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pre_eks	,167	6	,200*	,982	6	,960
	pos_eks	,293	6	,117	,822	6	,091
	pre_kon	,333	6	,036	,814	6	,078
	pos_kon	,333	6	,036	,814	6	,078

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

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 4.3 dapat diketahui hasil dari uji normalitas dengan nilai signifikansi semua data $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak terhadap kedua kelompok perlakuan. Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan program *Statistical Package for Sosial Science (SPSS) versi 26 for windows*. Hasil uji homegenitas dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel Hasil 4.4 Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_belajar	Based on Mean	,000	1	10	1,000
	Based on Median	,000	1	10	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	7,353	1,000
	Based on trimmed mean	,003	1	10	,960

Pada tabel 4.4 disajikan hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi $0,960 > 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen variabel bersifat homogen.

8. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan dalam proses pembelajaran tematik kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Statistical Package for Sosial Science (SPSS) versi 26 for windows*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_belajar	Equal variances assumed	,000	,000	13,745	10	,000	38,333	2,789	32,119	44,547
	Equal variances not assumed			13,745	9,245	,000	38,333	2,789	32,050	44,617

Berdasarkan uraian tabel 4.5 hasil uji hipotesis di atas yang menggunakan uji t, di mana nilai signifikan sebesar 0,00 0,05 yang berarti H_0 ditolak H_a diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

B. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran selama pelaksanaan pembelajaran daring di kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar. Ditengah menghadapi *Covid-19* seluruh aktivitas dan kegiatan manusia jadi terbatas. Dalam bidang pendidikan juga harus menerapkan pembelajaran yang memungkinkan untuk tidak melaksanakan pembelajaran secara tatap muka secara langsung di dalam ruangan kelas. Oleh sebab itu selama masa pandemi ini munculah proses pembelajaran daring, dengan menggunakan beberapa media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pertemuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran daring guru dan siswa dituntut untuk menggunakan media pembelajaran *online* selama proses pembelajaran, seperti yang lazim digunakan yaitu *Zoom* dan *WhastApp* group.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan sebelum dan setelah pembelajaran pada kelas eksperimen

lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Atau dengan kata lain peningkatan nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sesudah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran secara daring di kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

Hal lainnya yang mendukung keberhasilan penelitian yang telah dilakukan dengan melakukan uji hipotesis dengan pengujian uji-t menggunakan bantuan *Statistical Package for Sosial Science (SPSS) versi 26 for windows*. Didapatkan hasil yaitu nilai sig $0,00 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak H_a diterima, yang berarti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar.

Pembelajaran daring merupakan salah satu kegiatan belajar mengajar dengan bantuan teknologi dan jaringan internet yang dapat dilakukan secara jarak jauh atau tanpa harus melakukan tatap muka secara langsung. *Daring* atau *e-learning* disebut juga sebagai inovasi yang efektif dalam masa pandemik. Pembelajaran daring membuat guru dan siswa dapat melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar di mana dan kapanpun. Pembelajaran yang biasanya dilakukan didalam kelas kemudian digantikan melalui tatap muka secara virtual melalui beberapa aplikasi pembelajaran online. Dalam proses pembelajaran ini siswa dan guru juga dapat mengakses materi pembelajaran dari berbagai sumber dan tidak hanya beraptoakan pada buku paket tapi sumber pembelajaran lainnya juga dapat diakses dari berbagai sumber di internet.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring bisa menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran seperti yang biasa digunakan yaitu aplikasi *zoom*, *google classroom*, dan *WhatsApp group*. Penggunaan aplikasi ini dengan baik dan benar adalah salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran daring. Siswa dan guru akan bertemu dalam dunia maya dan melakukan interaksi layaknya dalam pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas. Pembelajaran yang dilakukan secara daring harus melibatkan beberapa komponen dalam kelancaran proses pembelajaran, misal untuk siswa yang belajar dari rumah biasanya harus dibawah dampingan orang tua atau keluarga dan dilengkapi dengan sarana pendukung yaitu *computer* atau *handphone* yang dilengkapi dengan data internet. Sedangkan untuk guru harus difasilitasi dengan alat seperti *computer* atau *handphone* serta perangkat lain yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring selain salah satu pola pembelajaran yang cukup baru diterapkan di sekolah di Indonesia, pembelajaran daring ini juga memiliki beberapa keuntungan dan manfaat yang dirasakan oleh guru dan peserta didik, diantaranya siswa tidak perlu datang kesekolah untuk belajar, siswa dapat mempelajari materi tanpa harus baca buku, interaksi antara guru dan siswa tidak terbatai oleh waktu, dan pembelajaran ini dapat dilakukan di manapun guru dan siswa berada. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Bilfaqih dan Qomarudin (2015) pembelajaran daring merupakan sebuah program yang menyelenggarakan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok dengan target yang luas.

Kerjasama antar pihak dalam proses pembelajaran daring sangat diperlukan demi kelancaran dalam proses pembelajaran ini dengan tujuan agar dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemahaman konsep yang diberikan oleh guru harus mudah dipahami dan dipelajari siswa agar dapat melaksanakan pembelajaran secara mandiri. Dalam proses pembelajaran daring siswa yang dikatakan mengalami peningkatan hasil belajar ketika tiga ranah kemampuan dalam proses pembelajaran dapat tercapai. Adapun yang dijelaskan oleh Susanto (2014:5) untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah:

1. Kognitif yaitu, kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Afektif yaitu, kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentu sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Psikomotorik yaitu, kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.

Pada pembelajaran daring, ranah kognitif siswa dapat dilihat peningkatannya dengan memberikan tes berupa *worksheet* yang dapat dikerjakan secara mandiri dan memberikan pertanyaan dalam proses pembelajaran daring berlangsung. Sedangkan untuk ranah afektif siswa dapat dilihat peningkatannya

selama dalam proses pembelajaran daring dengan melihat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta ketepatan waktu saat hadir dalam *zoom meeting*, maupun kerapian berpakaian, dan ketertiban dalam mengikuti pembelajaran daring. Dan untuk ranah psikomotorik siswa dapat dilihat dalam mengikuti pembelajaran secara tatap muka dalam pembelajaran daring, seperti tidak mematikan camera, duduk tenang mendengarkan penjelasan guru dan tidak mengaktifkan *microfone* ketika tidak diminta oleh guru.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi, (2020) dengan judul penelitian “Dampak *covid-19* terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak *covid-19* terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar dapat terlaksana dengan cukup baik. Dalam penelitian ini dampak dari *covid-19* terhadap pembelajaran adalah dengan melaksanakan pembelajaran secara daring atau pembelajaran yang dilakukan dalam internet. Pada penelitian ini mengkaji tentang pembelajaran daring terhadap hasil belajar pada siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli kota Makassar.

Pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika dilaksanakan dengan baik dan benar serta bekerjasama dengan berbagai pihak dalam keberlangsungan pembelajaran secara daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini juga dapat diharapkan sebagai pemicu terjadinya peningkatan hasil belajar pada siswa dikelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar, karena selama dalam pembelajaran daring siswa dapat mengakses materi tambahan dari berbagai sumber di internet dan tidak hanya mempelajari materi

pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pembelajaran daring ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar.

Tantangan dalam melaksanakan penelitian yang dilaksanakan secara daring adalah salah satu paradigma baru dalam pergeseran pola pikir dalam melaksanakan pembelajaran yang hanya terbatas pada materi yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Dengan adanya sistem pembelajaran yang dilakukan secara daring hal tersebut tidak berlaku lagi, dan kesiapan guru serta penguasaan materi harus lebih ditingkatkan. Kebebasan mengakses materi pembelajaran di zaman ini tidak ada batasannya, olehnya dengan media internet kita dapat mempelajari semuanya.

Pelaksanaan penelitian di kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar memiliki beberapa kendala namun semuanya dapat diselesaikan dengan cara lain seperti harus menaati protokol kesehatan yang ketat selama pembelajaran luring, keterbatasan siswa masuk dalam ruang kelas, dan jaringan internet yang biasa tidak memadai selama proses pembelajaran daring. Namun kesemuanya itu tidak menjadi penghalang dalam kelancaran proses penelitian ini. Komunikasi dengan orang tua siswa selama dalam pembelajaran daring harus tetap terjaga dengan tujuan untuk tetap mengoptimalkan kelancaran pembelajaran siswa di rumah.

Melaksanakan pembelajaran secara daring harus melibatkan semua komponen dalam satuan pendidikan beserta seluruh warga sekolah dan orang tua siswa. Sekolah sebagai pusat pembelajaran kini harus menyiapkan semua sarana dan prasarana dalam menunjang pembelajaran daring. Peran orang tua sebagai

guru di rumah bagi siswa juga tidak kalah penting dalam mengontrol dan memfasilitasi anak untuk belajar secara daring. Olehnya dengan kerjasama antar warga sekolah dapat menyukseskan pembelajaran secara daring.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil dan pembahasan penelitian, pengaruh pembelajaran daring terlaksana dengan baik. Untuk data dan hasil yang diperoleh selama penelitian menunjukkan hasil yang mendukung penelitian ini berhasil mulai dari uji prasyarat, dan uji hipotesis. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar, hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Data lainnya yang mendukung penelitian ini dikatakan berhasil yakni pada uji hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa pembelajaran daring memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar. Pembelajaran daring di kelas 3 SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar membuat siswa untuk dapat belajar di mana pun dan kapanpun serta dapat mempelajari materi lainnya dari berbagai sumber yang relevan dengan materi yang diberikan.

B. Saran

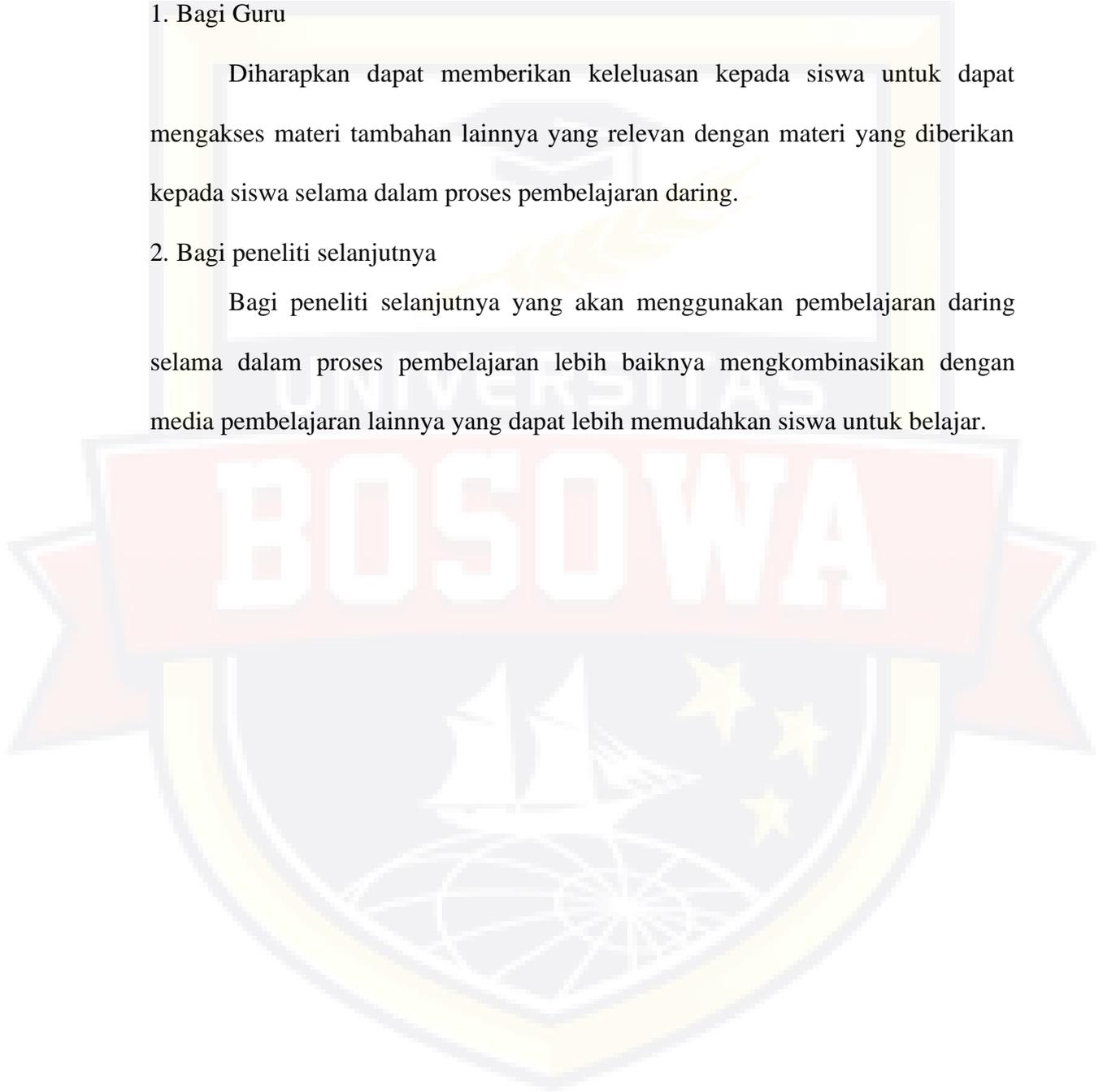
Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka disarankan:

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan keleluasan kepada siswa untuk dapat mengakses materi tambahan lainnya yang relevan dengan materi yang diberikan kepada siswa selama dalam proses pembelajaran daring.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan pembelajaran daring selama dalam proses pembelajaran lebih baiknya mengkombinasikan dengan media pembelajaran lainnya yang dapat lebih memudahkan siswa untuk belajar.



BOSOWA

DAFTAR PUSTAKA

- Almeida. (2019). The Role Of Serious Games, Gamification And Industry 4.0 Tools Education 4.0 Paradigm. *Contemporary Education Technology*. Vol. 9. No. 1.
- Anas Sudiyono. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian Praktik Suatu Pendekatan. Dalam *Edisi Revisi* (hal. Cetakan Ke 13). Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Katolik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vo. 19. No. 3.
- Dermawan. (2014). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring. *Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris*, Vol.17 No.1.
- Farida. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Daring Yang Digunakan Oleh Guru Kelas Vi A SD Negeri 151/IV Alam Barajo*. Kota Jambi.
- Fauzy. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning. *Jurnal Teori Dan Praktis Pembelajaran IPS*. No. 2 Vol. 2.
- Fitriyani. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 6. No. 2.
- Ghiardini. (2018). *Active Learning: Teaching and Learning in the Junior Division*. North York: North York Board of Education.
- Grant. (2013). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 6. No. 2.
- Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik. (2017). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamalik. (2017). Perbedaan Hasil Belajar Model Pembelajaran Langsung dan Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran Dasar Pengukuran Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol.6, No.3.
- Mitra. (2013). Self Organised Learning Environments (SOLEs) In English School: An Example Of Transformative Pedagogy. *Education Research Journal*.
- Mudijono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rhinkea Cipta.
- Muna. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning) . *Jurnal Al-Ta'qib*. Vol. 8. No. 1.
- Munaf. (2001). *Eksplorasi Pemahaman Siswa pada Materi Perbandingan Senilai Menggunakan Konteks Cerita di SMP*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Mustofa. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekankan Disparitas Praktis Perguruan Tinggi Walisongo. *Jurnal Of Information Technology*. Vol. 1 No. 15.
- Palupi. (2020). Tingkat Stres Pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar Dalam Menjalankan Proses Belajar Di Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 9 No. 2.
- Pranoto. (2014). Efektivitas Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl), Blended Learning (Bl), Serta Intergrasinya Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Mengevaluasi Dan Kreatifitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol 7. No1
- Purwanto. (2020). "Studi Explorative Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Diskolah Dasar". *Jurnal Of Education, Psychology And Counseling*. Vol.2 No 1 .
- Putrawangsah. (2018). Intergrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*. Vol. 16. No. 1
- Qomaruddin. (2015). *Esesnsi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Depublish.
- Riyana. (2018). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Slameto. (2010). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- Suharsimi. (2010). *Tehnik Pengumpulan Data*. Bandung: Sinar Baru.
- Susanto. (2014). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Grup Prenadamedia.
- Yusuf Bilfaqih dan Qomarudin, (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Depublish.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Sekolah

NO	PROFIL SEKOLAH	
1.	Nama Sekolah	SD Dunia Anak Islam
2.	NISPN	69935216
3.	Jenjang Pendidikan	SD
4.	Status Sekolah	Swasta
5.	Alamat Sekolah	Jl. Toddopuli Raya Timur
6.	Kode Pos	90231
7.	Kelurahan	Paropo
8.	Kecamatan	Panakkukang
9.	Kota	Makassar
10.	Provinsi	Sulawesi-Selatan
11.	Negara	Indonesia
12.	Jumlah Guru	22
13.	Jumlah Siswa Laki-Laki	49
14.	Jumlah Siswa Perempuan	41
15.	Ruang Kelas	6
16.	Perpustakaan	1
17.	Kepala Sekolah	Rahman, S.Pd.
18.	Guru Kelas 3	Andi Sri Hardianti, S.Pd.

Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas 3

NO	NAMA	L/P
1	Abdan Raja Syadid	L
2	Ahmad Muhaimin Iskandar	L
3	Alfiansyah Fanani	L
4	Andi Tenri Queena Zulasmirah	P
5	Makaio Jusuf Anarghya	L
6	M. Feyza Dirganajwan Hasrullah	L
7	Muh. Athallah Al Fatih Haddade	L
8	Mutmainnah Alyssa Azzahra	P
9	Nabila Azzahra Herjan	P
10	Nizman Abdillah Hasdar	P
11	Nur Alya Izzatunnisa	P
12	Riffat Ahmad Adriano	L



BOSOWA

Lampiran 3. Instrumen tes

Sekolah : **SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar**

Mata Pelajaran : **Tematik**

Kelas / Semester : **3 / Ganjil**

Petunjuk Umum:

1. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan menyilang huruf A, B, C atau D pada lembar jawaban yang telah tersedia.
2. Tulislah terlebih dahulu nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban.
3. Dahulukan soal-soal yang mudah Anda menjawabnya.
4. Gunakan waktu dengan efektif dan efisien.
5. Periksalah pekerjaan Anda sebelum diserahkan kepada guru.

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Soal Pilihan Ganda

1. Setiap teman bisa melakukan kesalahan, maka kita harus mempunyai sifat
 - a. Pendendam
 - b. Pemaaf
 - c. Pendengki
 - d. Pelupa
2. Hewan yang ada di bumi ini diciptakan oleh Tuhan agar
 - a. Di jadikan mainan oleh manusia

- b. Dimanfaatkan manfaatnya oleh manusia
 - c. Di binasakan oleh manusia
 - d. Menjadi pelengkap bagi kehidupan
3. Kelangkaan hewan di hutan dapat terjadi apabila
- a. Banyak terjadi pemburuan
 - b. Banyak pembudi dayaan hewan langka
 - c. Penanaman pohon di hutan yang banyak
 - d. Penambahan luas lahan hutan
4. Manakah hewan dibawah ini yang dapat dikonsumsi oleh manusia
- a. Kambing dan Ayam
 - b. Ayam dan Kadal
 - c. Tikus dan Babi
 - d. Sapi dan Tikus
5. Berikut ini, hewan manakah yang dapat di manfaatkan daging dan telurnya
- a. Sapi
 - b. Kambing
 - c. Bebek
 - d. Kuda
6. Lisyati memiliki hewan kucing dirumahnya. Sepulang sekolah dia selalu bermain dengan kucingnya tersebut.
- Berdasarkan cerita diatas, bahwa hewan juga ternyata bisa menjadi
- a. Musuh manusia
 - b. Makanan Manusia

- c. Obat pusing bagi manusia
- d. Penghibur Hati

7. Berikut ini adalah beberapa manfaat dari hewan sapi bagi manusia, kecuali

- a. Kotorannya dapat dijadikan pupuk kandang
- b. Bisa di manfaatkan untuk membajak ladang bagi petani
- c. Dagingnya dapat di jadikan makanan
- d. Suaranya dapat menghibur hati

8. Kita tidak boleh tanaman dirumah

- a. Menanam
- b. Membeli
- c. Merusak
- d. Menyiram

9. Selain sebagai penghijauan, tumbuhan juga memiliki sebagai penyumbang bagi manusia.

- a. Oksigen
- b. Karbondioksida
- c. Panas
- d. Dingin

10. Kebun ku penuh dengan bunga melati. Setiap pagi aku menyiraminya agar

- a. Layu dan Mati
- b. Tetap subur
- c. Agar mati
- d. Agar tidak dimakan ulat daunnya

11. Tanaman sangat membutuhkan beberapa hal dibawah ini, kecuali

- a. Pot
- b. Pupuk
- c. Air
- d. Sinar Matahari

12. Setiap anggota keluarga memiliki perannya masing – masing. Ibu memiliki peran

- a. Mencari nafkah
- b. Belajar dengan rajin
- c. Bermain
- d. Mengurus rumah tangga

13. Merawat anak – anak dengan baik itu adalah tugas dari seorang

- a. Paman
- b. Ibu
- c. Kakek
- d. Nenek

14. Menyayangi orang tua merupakan anak

- a. Kewajiban anak
- b. Hak oleh orang tua
- c. Tuntutan orang tua
- d. Kewajiban orang tua

15. Berikut ini manakah tumbuhan yang dapat dikonsumsi manusia

- a. Bayam

- b. Rumput teki
- c. Bunga melati
- d. Daun jati

16. Dibawah ini manakah tumbuhan yang tidak dapat dikonsumsi oleh manusia

.....

- a. Bayam
- b. Daun Singkong
- c. Pepaya
- d. Rumput ilalang

17. Penggundulan pohon di gunung merupakan perbuatan yang dilarang

pemerintah, karena

- a. Dapat menyuburkan tanah pegunungan
- b. Gunung menjadi kelihatan jelek
- c. Bisa terjadi tanah longsor
- d. Gunung bisa meletus

18. Dalam sifat setiap orang memiliki sifat yang berbeda – beda. Oleh karena itu,

kita sebaiknya harus saling

- a. Menghargai
- b. Menilai
- c. Memusuhi
- d. Acuh dan tak peduli

19. Manakah sikap yang baik dibawah ini yang harus kalian miliki

- a. Pemarah

b. Pendendam

c. Pesimis

d. Penolong

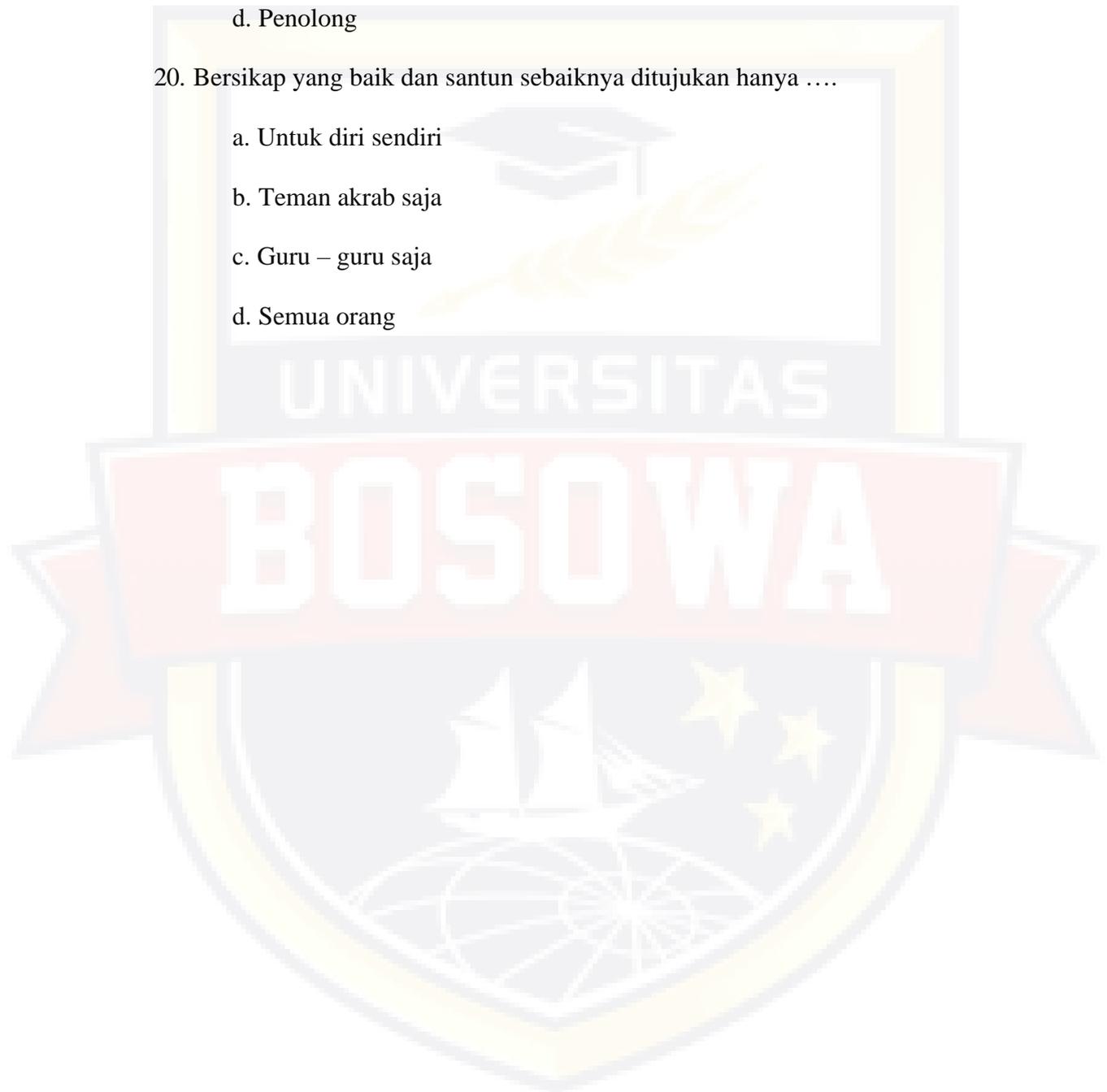
20. Bersikap yang baik dan santun sebaiknya ditujukan hanya

a. Untuk diri sendiri

b. Teman akrab saja

c. Guru – guru saja

d. Semua orang



Sekolah : **SD Dunia Anak Islam Toddopuli Kota Makassar**

Mata Pelajaran : **Tematik**

Kelas / Semester : **3 / Ganjil**

Petunjuk Umum:

1. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan menyilang huruf A, B, C atau D pada lembar jawaban yang telah tersedia.
2. Tulislah terlebih dahulu nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban.
3. Dahulukan soal-soal yang mudah Anda menjawabnya.
4. Gunakan waktu dengan efektif dan efisien.
5. Periksalah pekerjaan Anda sebelum diserahkan kepada guru.

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Soal Pilihan Ganda

1. Bersyukur kepada Tuhan termasuk pengamalan sila Pancasila
 - a. Ketiga
 - b. Kedua
 - c. Pertama
 - d. Kelima
2. Sikap bersyukur dapat ditunjukkan dengan makhluk hidup
 - a. Menebangi
 - b. Membasmi

c. Menyayangi

d. Membenci

3. Tumbuhan sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, contohnya adalah tumbuhan jahe dan kunyit yang banyak dimanfaatkan manusia untuk bahan

a. Pakaian

b. Obat-obatan

c. Bangunan

d. Pewarna alami

4. Tumbuhan di bawah ini yang dimanfaatkan manusia karena menghasilkan bahan makanan adalah

a. Rotan

b. Jati

c. Cemara

d. Padi

5. Tumbuhan bermanfaat untuk sistem pernafasan manusia, karena tumbuhan mampu menghasilkan

a. Buah-buahan

b. Nitrogen

c. Oksigen

d. Karbondioksida

6. Pak Rahmat menebang pohon jati untuk dijadikan tiang di rumahnya

Hal ini menunjukkan bahwa tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai

a. Bahan hiasan

- b. Latihan menebang
- c. Bahan bangunan
- d. Tempat berteduh

7. Mahoni, randu dan bambu adalah contoh tumbuhan yang banyak dimanfaatkan

.....

- a. Batangnya
- b. Buahnya
- c. Daunnya
- d. Akarnya

8. Tuhan telah menganugerahkan berbagai macam tumbuhan di dunia ini. Sebagai manusia maka salah satu wujud syukur atas anugerah tersebut adalah

- a. Tidak mau makan dari tumbuhan
- b. Melarang budidaya tumbuhan
- c. Melestarikan tumbuhan dengan baik
- d. Menebang hutan secara liar

9. Contoh sikap orang yang suka bersyukur adalah

- a. Sombong
- b. Rendah hati
- c. Keras kepala
- d. Egois

10. Berterima kasih juga bisa diberikan kepada hewan dan tumbuhan. Berterima kasih kepada tumbuhan bisa dilakukan dengan

- a. Memetik daunnya saat tumbuh

- b. Memberinya pupuk dan air
- c. Menebangnya agar tidak jadi tumbuh
- d. Memberinya pakaian yang bagus

11. Tumbuhan sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, contohnya adalah tumbuhan jahe dan kunyit yang banyak dimanfaatkan manusia untuk bahan

- a. Pakaian
- b. Obat-obatan
- c. Bangunan
- d. Pewarna alami

12. Tumbuhan di bawah ini yang dimanfaatkan manusia karena menghasilkan bahan makanan adalah

- a. Rotan
- b. Jati
- c. Cemara
- d. Padi

13. Tumbuhan bermanfaat untuk sistem pernafasan manusia, karena tumbuhan mampu menghasilkan

- a. Buah-buahan
- b. Nitrogen
- c. Oksigen
- d. Karbondioksida

14. Pak Rahmat menebang pohon jati untuk dijadikan tiang di rumahnya

Hal ini menunjukkan bahwa tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai

- a. Bahan hiasan
- b. Latihan menebang
- c. Bahan bangunan
- d. Tempat berteduh

15. Mahoni, randu dan bambu adalah contoh tumbuhan yang banyak dimanfaatkan

- a. Batangnya
- b. Buahnya
- c. Daunnya
- d. Akarnya

16. Tuhan telah menganugerahkan berbagai macam tumbuhan di dunia ini.

Sebagai manusia maka salah satu wujud syukur atas anugerah tersebut adalah

- a. Tidak mau makan dari tumbuhan
- b. Melarang budidaya tumbuhan
- c. Melestarikan tumbuhan dengan baik
- d. Menebang hutan secara liar

17. Contoh sikap orang yang suka bersyukur adalah

- a. Sombong
- b. Rendah hati
- c. Keras kepala
- d. Egois

18. Sandi mengucapkan terima kasih kepada Budi karena menolongnya. Budi pun senang mendengarnya.

Ucapan terima kasih memang sebaiknya diucapkan sebagai bentuk

- a. Menghargai jasa seseorang
- b. Rasa kasih sayang
- c. Pura-pura baik hati
- d. Rasa takut tidak ditolong lagi

19. Berterima kasih juga bisa diberikan kepada hewan dan tumbuhan. Berterima kasih kepada tumbuhan bisa dilakukan dengan

- a. Memetik daunnya saat tumbuh
- b. Memberinya pupuk dan air
- c. Menebangnya agar tidak jadi tumbuh
- d. Memberinya pakaian yang bagus

20. Sintia tidak sengaja memecahkan pot bunga mawar milik Anisa.

Hal yang sebaiknya Sintia lakukan adalah

- a. Meminta maaf
- b. Berterima kasih
- c. Pamit pulang
- d. Meminta izin

Lampiran 4. Kunci Jawaban Instrumen tes

1. b

2. b

3. a

4. a

5. c

6. d

7. d

8. c

9. a

10. b

11. a

12. d

13. b

14. a

15. a

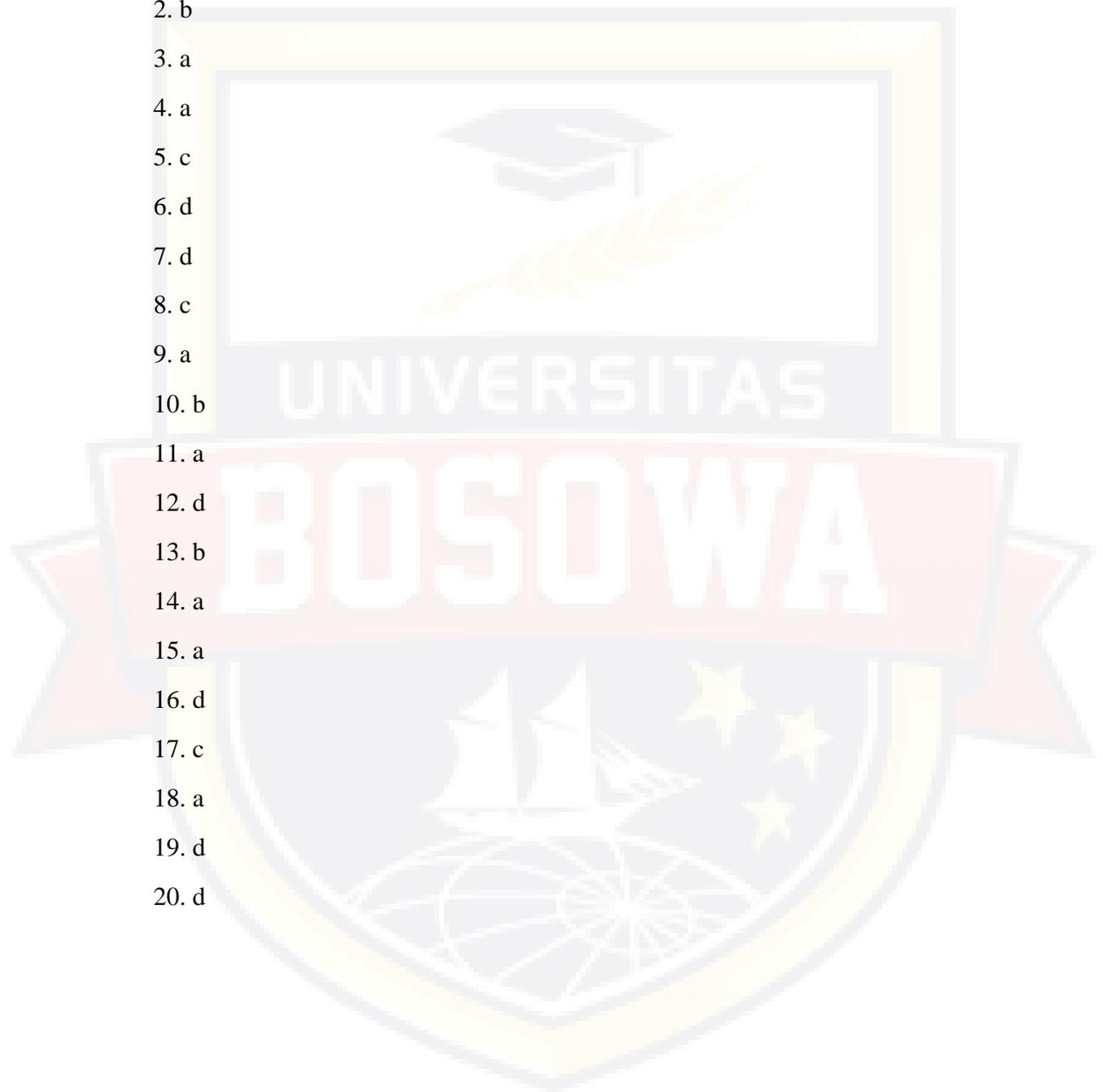
16. d

17. c

18. a

19. d

20. d



1. c

2. c

3. b

4. d

5. c

6. c

7. a

8. c

9. b

10. b

11. b

12. b

13. c

14. c

15. a

16. c

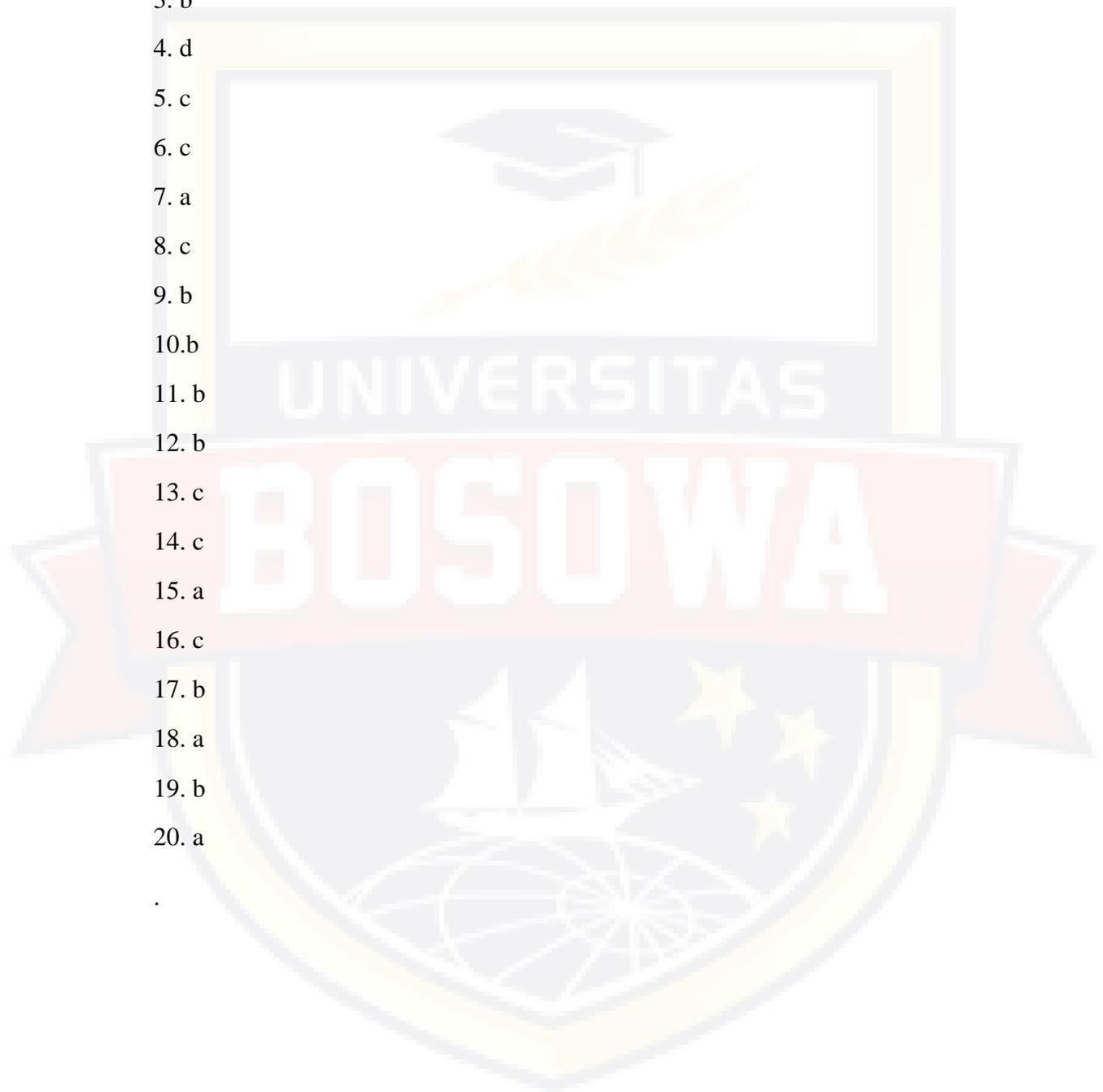
17. b

18. a

19. b

20. a

.



Lampiran 5. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
DALAM MODEL PEMBELAJARAN *LURING*

Nama Sekolah : SD Dunia Anak Islam
Kelas : 3
Mata Pelajaran : **TEMATIK**
Materi Pokok : **pentingnya lingkungan sehat**
Hari/Tanggal : **Senin, 30 September**
Petunjuk : Berilah penilaian anda dengan memberikan cek (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		
		Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendahuluan			
	a. Siswa menjawab salam pembuka dan berdo'a.	✓		
	b. Siswa menjawab guru saat melakukan absensi.	✓		
	c. Siswa menyimak dan mencatat tujuan pembelajaran yang di sampaikan	✓		
	d. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai pengetahuan dasarnya.	✓		
2.	Kegiatan Inti			
	Fase I Stimulasi/pemberian rangsangan			
	☛ Siswa mengingat pentingnya lingkungan sehat	✓		
	Fase II Pernyataan/identifikasi masalah			
	☛ Siswa memberikan tanggapan tentang pengamatan tersebut.	✓		
	Fase III Pengumpulan data			
	☛ Siswa menjawab pertanyaan tentang ciri ciri lingkungan sehat dan tidak sehat.	✓		
	☛ Siswa menerima lembar kerja peserta didik (LKPD)	✓		
	Fase IV Pengolahan data			
	☛ Siswa melakukan diskusi berdasarkan hasil informasi yang didapat dengan	✓		

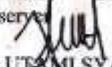
	menjawab L.KPD.			
	Fase V			
	Menarik Kesimpulan.	✓		
	☛ Siswa membuat kesimpulan.			
3.	Penutup			
	j. Siswa mendengarkan kesimpulan dari hasil diskusi dan kegiatan pembelajaran	✓		
	k. Siswa menjawab review pembelajaran yang dipelajari hari ini.	✓		
	l. Siswa menjawab ucapan salam oleh guru.	✓		

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Tarif Keberhasilan Tindakan:

- 90% ≤ NR ≤ 100% : Sangat Baik
 80% ≤ NR ≤ 90 % : Baik
 70% ≤ NR ≤ 80 % : Cukup
 60% ≤ NR ≤ 70 % : Kurang
 0% ≤ NR ≤ 60 % : Sangat Kurang

Makassar, 2021
 Observasi


 SRI UTAMI SYAHID S
 NIM 4517103050

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM MODEL PEMBELAJARAN *LURING*

Nama Sekolah : SD Dunia Anak Islam
 Kelas : 3
 Mata Pelajaran : **TEMATIK**
 Materi Pokok : **Pentingnya lingkungan sehat**
 Hari/Tanggal : **Senin, 30 September**
 Petunjuk : Berilah penilaian anda dengan memberikan cek (v) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		
		Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendahuluan e. Guru membuka dengan memberikan salam pembuka dan Berdo'a. f. Guru melakukan Absensi. g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. h. Guru memberi apersepsi.	✓ ✓ ✓ ✓		
2.	Kegiatan Inti Fase I Stimulasi/pemberian rangsangan 🗨️ Guru meminta siswa mengingat pentingnya menjaga lingkungan sehat Fase II Pernyataan/identifikasi masalah 🗨️ Guru membuka kegiatan dengan memperlihatkan hasil video pembelajaran Fase III Pengumpulan data 🗨️ Guru mengajukan pertanyaan tentang ciri ciri lingkungan sehat dan tidak sehat. 🗨️ Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) Fase IV Pengolahan data 🗨️ Guru memberikan waktu untuk siswa berdiskusi. Menarik Kesimpulan. 🗨️ Guru memberikan kesempatan tiap	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓		

	siswa membuat kesimpulan.			
3.	Penutup			
	g. Guru menarik kesimpulan tentang hasil diskusi dan kegiatan pembelajaran	✓		
	h. Guru mereview pembelajaran yang dipelajari hari ini.	✓		
	i. Guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Taraf Keberhasilan Tindakan:

90% ≤ NR ≤ 100% : Sangat Baik

80% ≤ NR ≤ 90 % : Baik

70% ≤ NR ≤ 80 % : Cukup

60% ≤ NR ≤ 70 % : Kurang

0% ≤ NR ≤ 60 % : Sangat Kurang

Makassar 2021

SRI UTAMI SYAHID S
NIM 4517103050

BOSOWA



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
DALAM MODEL PEMBELAJARAN *DARING*

Nama Sekolah : SD Dunia Anak Islam

Kelas : 3

Mata Pelajaran : *TEMATIK*

Materi Pokok : *Pentingnya lingkungan sehat*

Hari/Tanggal : *Senin, 30 september*

Petunjuk : Berilah penilaian anda dengan memberikan cek (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		
		Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendahuluan			
	a. Siswa menjawab salam pembuka dan berdo'a.	✓		
	b. Siswa menjawab guru saat melakukan absensi.	✓		
	c. Siswa menyimak dan mencatat tujuan pembelajaran yang di sampaikan	✓		
	d. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai pengetahuan dasarnya.	✓		
2.	Kegiatan Inti			
	Fase I Stimulasi/pemberian rangsangan			
	➤ Siswa mengingat pentingnya lingkungan sehat	✓		
	Fase II Pernyataan/identifikasi masalah			
	➤ Siswa memberikan tanggapan tentang pengamatan tersebut.	✓		
	Fase III Pengumpulan data			
	➤ Siswa menjawab pertanyaan tentang ciri ciri lingkungan sehat dan tidak sehat.	✓		
	➤ Siswa menerima lembar kerja peserta didik (LKPD)	✓		
	Fase IV Pengolahan data			
	➤ Siswa melakukan diskusi berdasarkan hasil informasi yang didapat dengan	✓		

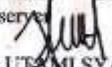
	menjawab L.KPD.			
	Fase V			
	Menarik Kesimpulan.	✓		
	☛ Siswa membuat kesimpulan.			
3.	Penutup			
	j. Siswa mendengarkan kesimpulan dari hasil diskusi dan kegiatan pembelajaran	✓		
	k. Siswa menjawab review pembelajaran yang dipelajari hari ini.	✓		
	l. Siswa menjawab ucapan salam oleh guru.	✓		

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Tarif Keberhasilan Tindakan:

- 90% ≤ NR ≤ 100% : Sangat Baik
 80% ≤ NR ≤ 90 % : Baik
 70% ≤ NR ≤ 80 % : Cukup
 60% ≤ NR ≤ 70 % : Kurang
 0% ≤ NR ≤ 60 % : Sangat Kurang

Makassar, 2021
 Observasi


 SRI UTAMI SYAHID S
 NIM 4517103050

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM MODEL PEMBELAJARAN *DARING*

Nama Sekolah : SD Dunia Anak Islam
 Kelas : 3
 Mata Pelajaran : *TEMATIK*
 Materi Pokok : *Pentingnya lingkungan sehat*
 Hari/Tanggal : *senin, 30 September.*
 Petunjuk : Berilah penilaian anda dengan memberikan cek (v) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		
		Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendahuluan			
	a. Guru membuka dengan memberikan salam pembuka dan Berdo'a.	✓		
	b. Guru melakukan Absensi.	✓		
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
	d. Guru memberi apersepsi			
2.	Kegiatan Inti			
	Fase I			
	Stimulasi/pemberian rangsangan			
	☛ Guru meminta siswa mengingat pentingnya menjaga lingkungan sehat	✓		
	Fase II			
	Pernyataan/identifikasi masalah			
	☛ Guru membuka kegiatan dengan memperlihatkan hasil video pembelajaran	✓		
	Fase III			
	Pengumpulan data			
	☛ Guru mengajukan pertanyaan tentang ciri ciri lingkungan sehat dan tidak sehat.	✓		
	☛ Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD)	✓		
	Fase IV			
	Pengolahan data			
	☛ Guru memberikan waktu untuk siswa berdiskusi.	✓		
	Menarik Kesimpulan.	✓		
	☛ Guru memberikan kesempatan tiap			

	siswa membuat kesimpulan.			
3.	Penutup			
	g. Guru menarik kesimpulan tentang hasil diskusi dan kegiatan pembelajaran	✓		
	h. Guru mereview pembelajaran yang dipelajari hari ini.	✓		
	i. Guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Taraf Keberhasilan Tindakan:

90% ≤ NR ≤ 100% : Sangat Baik

80% ≤ NR ≤ 90 % : Baik

70% ≤ NR ≤ 80 % : Cukup

60% ≤ NR ≤ 70 % : Kurang

0% ≤ NR ≤ 60 % : Sangat Kurang

Makassar 2021

SRI UTAMI SYAHID S
NIM 4517103050

BOSOWA



Lampiran 6. Uji Normalitas

Case Processing Summary							
Kelas	N	Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil	pre_eks	6	100,0%	0	0,0%	6	100,0%
	pos_eks	6	100,0%	0	0,0%	6	100,0%
	pre_kon	6	100,0%	0	0,0%	6	100,0%
	pos_kon	6	100,0%	0	0,0%	6	100,0%

Descriptives				
Kelas	Statistic	Std. Error		
Hasil	pre_eks	Mean	40,00	2,887
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	32,58
			Upper Bound	47,42
		5% Trimmed Mean	40,00	
		Median	40,00	
		Variance	50,000	
		Std. Deviation	7,071	
		Minimum	30	
		Maximum	50	
		Range	20	
		Interquartile Range	13	
		Skewness	,000	,845
		Kurtosis	-,300	1,741
	pos_eks	Mean	83,33	1,667
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79,05
			Upper Bound	87,62
		5% Trimmed Mean	83,15	
		Median	82,50	
		Variance	16,667	

	Std. Deviation		4,082	
	Minimum		80	
	Maximum		90	
	Range		10	
	Interquartile Range		6	
	Skewness		,857	,845
	Kurtosis		-,300	1,741
pre_kon	Mean		30,00	2,236
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	24,25	
	Mean	Upper Bound	35,75	
	5% Trimmed Mean		30,28	
	Median		30,00	
	Variance		30,000	
	Std. Deviation		5,477	
	Minimum		20	
	Maximum		35	
	Range		15	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		-1,369	,845
	Kurtosis		2,500	1,741
pos_kon	Mean		45,00	2,236
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	39,25	
	Mean	Upper Bound	50,75	
	5% Trimmed Mean		45,28	
	Median		45,00	
	Variance		30,000	
	Std. Deviation		5,477	
	Minimum		35	
	Maximum		50	
	Range		15	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		-1,369	,845
	Kurtosis		2,500	1,741

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	pre_eks	,167	6	,200*	,982	6	,960
	pos_eks	,293	6	,117	,822	6	,091
	pre_kon	,333	6	,036	,814	6	,078
	pos_kon	,333	6	,036	,814	6	,078

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

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,294	3	20	,829
	Based on Median	,290	3	20	,832
	Based on Median and with adjusted df	,290	3	16,991	,832
	Based on trimmed mean	,280	3	20	,839

Lampiran 7. Uji Homogenitas

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil_belajar	pos_eks	6	100,0%	0	0,0%	6	100,0%
	pos_kon	6	100,0%	0	0,0%	6	100,0%

Descriptives

		Kelas	Statistic	Std. Error		
Hasil_belajar	pos_eks	Mean	83,33	1,667		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79,05		
		Upper Bound	87,62			
		5% Trimmed Mean	83,15			
		Median	82,50			
		Variance	16,667			
		Std. Deviation	4,082			
		Minimum	80			
		Maximum	90			
		Range	10			
		Interquartile Range	6			
		Skewness	,857	,845		
		Kurtosis	-,300	1,741		
		pos_kon	pos_kon	Mean	45,00	2,236
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	39,25
Upper Bound	50,75					
5% Trimmed Mean	45,28					
Median	45,00					
Variance	30,000					
Std. Deviation	5,477					
Minimum	35					
Maximum	50					
Range	15					
Interquartile Range	8					
Skewness	-1,369			,845		
Kurtosis	2,500			1,741		

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_belajar	Based on Mean	,000	1	10	1,000
	Based on Median	,000	1	10	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	7,353	1,000
	Based on trimmed mean	,003	1	10	,960



Lampiran 8. Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_belajar	pos_eks	6	83,33	4,082	1,667
	pos_kon	6	45,00	5,477	2,236

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_belajar	Equal variances assumed	,000	1,000	13,745	10	,000	38,333	2,789	32,119	44,547
	Equal variances not assumed			13,745	9,245	,000	38,333	2,789	32,050	44,617

Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP LURING		
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (Sesuai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)		
Satuan Pendidikan	: SD Dunia Anak Islam	
Kelas / Semester	: 3 / 1	
Tema	: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)	
Sub Tema	: Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 2)	
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP	
Pembelajaran ke	: 1	
Alokasi waktu	: 1 x 40 Menit	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN		
1. Dengan memperhatikan tanda baca, siswa dapat membaca dongeng dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.		
2. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat menemukan sifat pertukaran pada perkalian dengan tepat.		
3. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi gerak cepat tangan dalam suatu tari dengan tepat.		
4. Dengan kegiatan bersama-sama, siswa dapat memeragakan gerak cepat tangan dalam suatu tari dengan tepat.		
B. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	5 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca teks dongeng "Ayam Jago Baru" secara bergantian dengan suara lantang. Setiap siswa membaca satu paragraf. Pada kegiatan ini guru melakukan penilaian. • Siswa dan guru mendiskusikan kata-kata yang belum dipahami siswa. (Collaboration) • Guru mendorong siswa membuat pertanyaan berdasarkan isi dongeng yang telah dibacanya. (Creativity and Innovation) • Setelah kegiatan membaca dan diskusi, siswa mengerjakan teka teki silang yang tersedia pada buku siswa berdasarkan isi dongeng "Ayam Jago Baru". (Critical Thinking and Problem Formulation) • Guru memberikan panduan kepada siswa tentang cara mengerjakan teka teki silang. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang sifat pertukaran pada perkalian. • Guru menjelaskan sifat pertukaran pada perkalian dengan memberikan contoh permasalahan berikut: Beni memiliki 10 anak-anak ayam. Beni ingin menempatkan anak-anak ayam secara berkelompok. • Siswa dan guru mendiskusikan tentang gerakan macam-macam binatang. Ada binatang yang berjalan, melompat, terbang, dan lain-lain. Bermacam-macam gerakan binatang bisa menjadi sumber ide untuk menciptakan gerakan tari. Misalnya, ada tari merak, tari kupu-kupu, dan tari kuda lumping. (Collaboration) • Siswa menirukan gerakan yang dicontohkan guru. • Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok membayangkan 3 gerakan yang dilakukan kupu-kupu yang sedang terbang 	30 menit
Penutup	➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.	5 menit

	Guru : Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.	
Refleksi dan Konfirmasi		
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.		
ASSESSMENT (Penilaian)		
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)		

Mengetahui
Kepala SD Dunia Anak Islam


Rahman, S.Pd

Makassar, 2021
Guru Kelas III


Andi Sri Hardiyanti, S.Pd

UNIVERSITAS

BOSOWA



RPP LURING 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Sesuai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Dunia Anak Islam
 Kelas / Semester : 3 / 1
 Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
 Sub Tema : Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 2)
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPkN
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 1 x 40 Menit

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

5. Setelah mendengarkan teks dongeng yang berjudul "Kisah Semut dan Merpati," siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar dengan tepat.
6. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat menyebutkan keberagaman sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam "Garuda Pancasila".
7. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dalam permainan lompat tali.
8. Setelah mengamati guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat dalam permainan lompat tali.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	4. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 5. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	5 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca di dalam hati teks pada kegiatan Ayo Mengamati di buku siswa. • Siswa didorong untuk bertanya tentang keberagaman sifat individu dalam teks bacaan. • Siswa dan guru mendiskusikan keberagaman sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah. • Siswa menuliskan sifat-sifat yang dimiliki oleh tokoh-tokoh pada teks bacaan. • Siswa bermain pantomim dengan cara memeragakan gerak dan ekspresi wajah yang menggambarkan sifat salah satu anggota keluarga siswa. Agar pelaksanaan kegiatan pantomim ini lebih efektif maka kelas dibagi menjadi 2 atau 3 kelompok siswa. Setiap siswa melakukan pantomim di depan teman-teman satu kelompoknya. Teman-temannya akan menebak sifat yang sedang diperagakan siswa. • Guru mengamati kegiatan tersebut dan membuat catatan pengamatan. • Siswa bersiap-siap melakukan aktivitas olahraga. Sebelum ke lapangan siswa berganti pakaian olahraga. • Kegiatan olahraga diawali dengan melakukan pemanasan dengan berlari keliling lapangan sekolah atau melakukan kegiatan peregangan. • Guru dan siswa mendiskusikan binatang apa saja yang melakukan gerakan melompat. • Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan olahraga hari itu adalah loncat tali. • Guru memberikan contoh gerakan loncat tali • Guru juga memberikan contoh memutar tali. 	30 menit

Penutup	<p>➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p>Guru : Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p>	5 menit
Refleksi dan Konfirmasi		
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.		
ASSESSMENT (Penilaian)		
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)		

Mengetahui
Kepala SD Dunia Anak Islam



Rahman, S.Pd

Makassar, 2021
Guru Kelas III



Andi Sri Hardivanti, S.Pd

UNIVERSITAS

BOSOWA



RPP LURING 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Sesuai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan	: SD Dunia Anak Islam
Kelas / Semester	: 3 / 1
Tema	: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
Sub Tema	: Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 2)
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi waktu	: 1 x 40 Menit

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati contoh, siswa dapat memeragakan gerak cepat tangan dalam suatu tari.
2. Dengan menyimak teks dongeng yang dibacakan, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan.
3. Dengan kegiatan review, siswa dapat menemukan sifat pertukaran pada perkalian.
4. Dengan mengamati sifat pertukaran pada perkalian, siswa dapat menggunakan sifat pertukaran pada perkalian untuk menyelesaikan soal-soal dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	7. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 8. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 9. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	5 menit
Kegiatan Inti	(Sintak Model Discovery Learning) <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok bersama-sama menirukan gerakan-gerakan kucing. • Tiap-tiap kelompok menampilkan gerakan-gerakan tersebut dengan gerakan cepat di depan kelas. (Creativity and Innovation) • Guru mengamati siswa saat melakukan menampilkan gerakan-gerakan tersebut. • Siswa membaca dongeng di dalam hati. • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap siswa secara bergiliran menceritakan kembali dongeng "Kisah Petani dan Anak Harimau" di depan teman-teman satu kelompok. (Creativity and Innovation) • Guru mengamati kegiatan bercerita dengan berkeliling kelas. • Siswa menuliskan pesan yang terdapat pada dongeng Kisah "Petani dan Anak Harimau." (Mandiri, Creativity and Innovation) • Siswa menyimak review tentang sifat pertukaran pada perkalian yang dilakukan guru. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal-hal yang kurang dimengerti. • Siswa mengerjakan latihan yang menerapkan sifat pertukaran pada perkalian. • Setelah semua siswa menyelesaikan soal-soal latihan, guru dan siswa membahas jawaban tiap-tiap soal. • Siswa diminta memeriksa jawaban masing-masing dan diminta jujur jika ada jawaban yang benar atau salah. • Siswa mengumpulkan hasil kerjanya kepada guru. Siswa juga merapikan peralatan yang digunakan untuk disimpan di tempatnya. (Critical Thinking and Problem Formulation) 	30 menit

Penutup	➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.	5 menit
Refleksi dan Konfirmasi		
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.		
ASSESSMENT (Penilaian)		
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)		

Mengetahui
Kepala SD Dunia Anak Islam


Rahman, S.Pd

Makassar, 2021
Guru Kelas III


Andi Sri Hardivanti, S.Pd

UNIVERSITAS

BOSOWA



RPP DARING I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Sesuai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Dunia Anak Islam
 Kelas / Semester : 3 / 1
 Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
 Sub Tema : Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 2)
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 1 x 40 Menit

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

9. Dengan memperhatikan tanda baca, siswa dapat membaca dongeng dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
10. Dengan mengamati penjelasan guru melalui zoom, siswa dapat menemukan sifat pertukaran pada perkalian dengan tepat.
11. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi gerak cepat tangan dalam suatu tari dengan tepat.
12. Dengan kegiatan bersama-sama, siswa dapat memeragakan gerak cepat tangan dalam suatu tari dengan tepat.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	10. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa menggunakan zoom (Orientasi) 11. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 12. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi)	5 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca teks dongeng "Ayam Jago Baru" secara bergantian dengan suara lantang menggunakan zoom. Setiap siswa membaca satu paragraf. Pada kegiatan ini guru melakukan penilaian. • Siswa dan guru mendiskusikan kata-kata yang belum dipahami siswa. • Guru mendorong siswa membuat pertanyaan berdasarkan isi dongeng yang telah dibacanya. • Setelah kegiatan membaca dan diskusi, siswa mengerjakan teka teki silang yang tersedia pada buku siswa berdasarkan isi dongeng "Ayam Jago Baru". • Guru memberikan panduan kepada siswa tentang cara mengerjakan teka teki silang. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang sifat pertukaran pada perkalian. • Guru menjelaskan sifat pertukaran pada perkalian dengan memberikan contoh permasalahan berikut: Beni memiliki 10 anak-anak ayam. Beni ingin menempatkan anak-anak ayam secara berkelompok. • Siswa dan guru mendiskusikan tentang gerakan macam-macam binatang. Ada binatang yang berjalan, melompat, terbang, dan lain-lain. Bermacam-macam gerakan binatang bisa menjadi sumber ide untuk menciptakan gerakan tari. Misalnya, ada tari merak, tari kupu-kupu, dan tari kuda lumping. • Siswa menirukan gerakan yang dicontohkan guru. • Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok membayangkan 3 gerakan yang dilakukan kupu-kupu yang sedang terbang. 	30 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru : Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa dengan cara mengirim ke <i>whatshap group</i>.</p>	5 menit

Refleksi dan Konfirmasi	
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.	
ASESMENT (Penilaian)	
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)	

Mengetahui
Kepala SD Dunia Anak Islam

Makassar, 2021
Guru Kelas III


Rahman, S.Pd


Andi Sri Hardiyanti, S.Pd

UNIVERSITAS

BOSOWA



RPP DARING 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Sesuai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan	: SD Dunia Anak Islam
Kelas / Semester	: 3 / 1
Tema	: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
Sub Tema	: Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 2)
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, PPKn
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 1 x 40 Menit

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah mendengarkan teks dongeng yang berjudul "Kisah Semut dan Merpati," siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar dengan tepat menggunakan zoom.
- Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat menyebutkan keberagaman sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam "Garuda Pancasila".
- Setelah mengamati penjelasan guru menggunakan zoom, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dalam permainan lompat tali.
- Setelah mengamati guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat dalam permainan lompat tali.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	13. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa menggunakan zoom (Orientasi) 14. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 15. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari menggunakan zoom. (Motivasi)	5 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca di dalam hati teks pada kegiatan Ayo Mengamati di buku siswa. Siswa didorong untuk bertanya tentang keberagaman sifat individu dalam teks bacaan. Siswa dan guru mendiskusikan keberagaman sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah. Siswa menuliskan sifat-sifat yang dimiliki oleh tokoh-tokoh pada teks bacaan. Siswa bermain pantomim dengan cara memeragakan gerak dan ekspresi wajah yang menggambarkan sifat salah satu anggota keluarga siswa. Guru mengamati kegiatan tersebut dan membuat catatan pengamatan. Siswa bersiap-siap melakukan aktivitas olahraga. Dituntun oleh guru melalui zoom Sebelum ke lapangan siswa berganti pakaian olahraga. Kegiatan olahraga diawali dengan melakukan pemanasan dengan bertari keliling lapangan atau di halaman rumah. Guru dan siswa mendiskusikan binatang apa saja yang melakukan gerakan melompat. Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan olahraga hari itu adalah loncat tali. Guru memberikan contoh gerakan loncat tali dengan menampilkan video pembelajaran. Guru juga memberikan contoh memutar tali. 	30 menit

Penutup	<p>➢ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p>Guru : Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa dengan cara mengirim tugas di <i>whatsapp group</i>.</p>	5 menit
Refleksi dan Konfirmasi		
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.		
ASSESSMENT (Penilaian)		
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)		

Mengetahui
Kepala SD Dunia Anak Islam:

Rahman, S.Pd

Makassar, 2021
Guru Kelas III

Andi Sri Hardivanti, S.Pd

UNIVERSITAS

BOSOWA



RPP DARING 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Sesuai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Dunia Anak Islam
 Kelas / Semester : 3 / 1
 Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
 Sub Tema : Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 2)
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
 Pembelajaran ke : 3
 Alokasi waktu : 1 x 40 Menit

F. TUJUAN PEMBELAJARAN

5. Dengan mengamati contoh, siswa dapat memeragakan gerak cepat tangan dalam suatu tari.
6. Dengan menyimak teks dongeng yang dibacakan guru melalui zoom, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan.
7. Dengan kegiatan review, siswa dapat menemukan sifat pertukaran pada perkalian.
8. Dengan mengamati sifat pertukaran pada perkalian, siswa dapat menggunakan sifat pertukaran pada perkalian untuk menyelesaikan soal-soal dengan tepat.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	16. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa melalui zoom (Orientasi) 17. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 18. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	5 menit
Kegiatan Inti	(Sintak Model Discovery Learning) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memintah siswa bersama-sama menirukan gerakan-gerakan kucing melalui zoom. • Tiap-tiap siswa menampilkan gerakan-gerakan tersebut dengan gerakan cepat (Creativity and Innovation) • Guru mengamati siswa saat melakukan menampilkan gerakan-gerakan tersebut. • Siswa membaca dongeng di dalam hati. • Guru meminta setiap siswa secara bergiliran menceritakan kembali dongeng "Kisah Petani dan Anak Harimau" di depan teman-teman • Guru mengamati kegiatan bercerita. • Siswa menuliskan pesan yang terdapat pada dongeng Kisah "Petani dan Anak Harimau." (Mandiri, Creativity and Innovation) • Siswa menyimak review tentang sifat pertukaran pada perkalian yang dilakukan guru. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal-hal yang kurang dimengerti. • Siswa mengerjakan latihan yang menerapkan sifat pertukaran pada perkalian. • Setelah semua siswa menyelesaikan soal-soal latihan, guru dan siswa membahas jawaban tiap-tiap soal. • Siswa diminta memeriksa jawaban masing-masing dan diminta jujur jika ada jawaban yang benar atau salah. • Siswa mengumpulkan hasil kerjanya kepada guru dengan cara mengirim ke <i>whatsapp group</i>. (Critical Thinking and Problem Formulation) 	30 menit
Penutup	➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa dengan cara mengirim tugas ke <i>whatsapp group</i> .	5 menit

Refleksi dan Konfirmasi

Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

ASSESSMENT (Penilaian)

Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)

Mengetahui
Kepala SD Dunia Anak Islam



Rahman, S.Pd

Makassar, 2021
Guru Kelas III



Andi Sri Hardiyanti, S.Pd

UNIVERSITAS

BOSOWA



Lampiran 11. Worksheet

WORKSHEET TEMA 2
PEMBELAJARAN

Ayam Jago Baru
Pengarang: Anonim



Ada ayam jago baru di suatu dusun. Dia datang dari kota yang jauh ... sekali. Suatu ketika, Ayam Jago terjaga dari tidurnya. Matanya yang masih mengantuk perlahan terbuka. Di langit dia melihat benda bundar berwarna kuning keemasan. "Itu pasti Matahari!" pikirnya. Maka walaupun dia masih mengantuk, dia melompat ke atas pagar. "Kukuruyuk.... Hari sudah pagi!" kokoknya keras-keras.



Induk-induk ayam bergegas berlarian keluar. Mereka mulai mengais-ngais mencari makan. "Wah, betapa gelapnya hari ini!" keluh mereka. Tiba-tiba terbang melintas seekor burung hantu. Dia hinggap di pohon dekat mereka. "Kamu siapa?" tanya si Ayam Jago Baru. "Aku, Burung Hantu!" jawabnya. "Hai, mengapa kalian ribut-ribut di tengah malam begini?"

"Si Ayam Jago tadi berkokok. Itu tanda hari sudah pagi!" ujar induk-induk ayam itu. Mereka kemudian ribut bergumam. Si Burung Hantu menepukkan sayapnya meminta mereka tenang. "Iya! Itu Matahari sudah terbit di langit!" ujar si Jago. Si Burung Hantu tertawa terbahak-bahak. "Itu bukan Matahari! Itu adalah bulan purnama!" katanya.

Induk-induk ayam kembali bergumam. Mereka kembali ke tempat masing-masing dan tidur lagi.

Si Ayam Jago Baru merasa malu. Dia berjanji besok lagi akan membuka kedua matanya lebar-lebar. Dia harus yakin yang dilihatnya adalah Matahari. Setelah itu, baru dia akan berkokok.

Sumber: www.rumahdongeng.com

WORKSHEET TEMA 2

PEMBELAJARAN 4

Ayam sangat bermanfaat bagi manusia. Telur, daging, kulit, dan bulu adalah bagian ayam yang dapat diambil manfaatnya.

Beni memelihara ayam. Ayam-ayam Beni tinggal di kandang belakang rumah. Beni memiliki 10 anak ayam. Beni ingin menempatkan anak-anak ayam secara berkelompok.

Pertama, Beni memasukkan 2 ekor anak ayam ke dalam tiap ruangan di kandang. Kedua, Beni kemudian mengubah banyak anak ayam tiap kelompok menjadi 5 ekor.

Perhatikan gambar berikut ini!



a.

Penulisan lambang bilangan: $5 \times 2 = \dots\dots$



b.

Penulisan lambang bilangan: $2 \times 5 = \dots\dots$

c. Jadi, $5 \times 2 = 2 \times 5$

BUSOWA

WORKSHEET TEMA 2

PEMBELAJARA

Beni memiliki 12 ayam jago.

Ia menempatkan ayam jago dalam kandangnya secara berkelompok.



a.

Penulisan lambang bilangan: $2 \times 6 = \dots\dots$



b.

Penulisan lambang bilangan: $6 \times 2 = \dots\dots$

c. Jadi, $2 \times 6 = 6 \times 2$

KERJAKANLAH latihan berikut seperti contoh!



1. a.

Penulisan lambang bilangan: $3 \times 5 = \dots\dots$



b.

Penulisan lambang bilangan: $\dots\dots \times \dots\dots = \dots\dots$

c. Jadi, $\dots\dots \times \dots\dots = \dots\dots$



2. a.

Penulisan lambang bilangan: $\dots\dots \times \dots\dots = \dots\dots$



b.

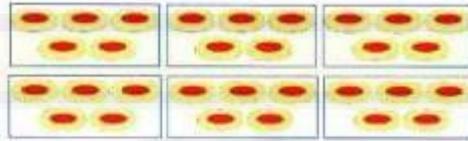
Penulisan lambang bilangan: $\dots\dots \times \dots\dots = \dots\dots$

c. Jadi, $\dots\dots \times \dots\dots = \dots\dots$



3. a.

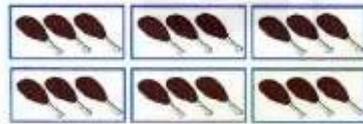
Penulisan lambang bilangan: $\dots\dots \times \dots\dots = \dots\dots$



b.

Penulisan lambang bilangan: x =

c. Jadi, x =



4. a.

Penulisan lambang bilangan: x =



b.

Penulisan lambang bilangan: x =

c. Jadi, x =

BOSOWA



Lampiran 12. Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231

Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568

<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.310/FKIP/Unibos/VIII/2021

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SD Dunia Anak Islam Toddopuli
di -
Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Sri Utami Syahid Saputri
NIM : 4517103050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 3 SD DUNIA ANAK ISLAM TODDOPULI**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 26 Agustus 2021

Dekan,



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip,

Lampiran 13. Surat Keterangan Penelitian



DINAS PENDIDIKAN KOTA MAKASSAR

Sekolah Dasar Dunia Anak Islam

Jl. Toddopuli Raya Ruko Villa Surya Mas A 2/18 Makassar
Izin Dinas Pendidikan Nomor : 503/013/DIKDAS/DPM-PTSP/III/2021



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 503/010/SD.DAI/PNK/IX/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SD Dunia Anak Islam menerangkan bahwa :

Nama : Sri Utami Syahid Saputri

Nim : 4517103050

Program Study : PGSD

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Adalah benar telah melakukan penelitian di SD Dunia Anak Islam. Pada tanggal 27 Agustus 2021 sampai selesai dengan judul :

PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SD DUNIA ANAK ISLAM TODDOPULI

Dengan demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.



Makassar, 15 September 2021

Redhawan, S.Pd

Lampiran 14. Foto Kegiatan Penelitian





RIWAYAT HIDUP



Sri Utami Syahid Saputri, lahir di Mamuju pada tanggal 28 Oktober tahun 1999 dari pasangan Ayah Abd Syahid Pattoeng S.Pd., M.Pd. dan Ibu Ernawati Mustary. Anak ketiga dari empat bersaudara. Penulis memulai pendidikan di SD Kerema dan lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Mamuju dan lulus pada tahun 2014 pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Mamuju dan lulus pada tahun 2017 kemudian melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi yaitu Universitas Bosowa dan terdaftar sebagai mahasiswa angkatan 2017 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.