

**PENERAPAN MATERI AJAR IPA BERBASIS
DIGITAL CONTENT UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV-B
SD INPRES PANAIKANG I/1 KOTA MAKASSAR**



SULFI

4619106010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PASCA SARJANA UNIVERSITAS BOSOWA
MAKASSAR**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Penerapan Materi Ajar Ipa Berbasis Digital Content
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik
Kelas IV – B SD Inpres Panaikan I/1 Kota
Maksssar
Nama Mahasiswa : Sulfi
NIM : 4619106010
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

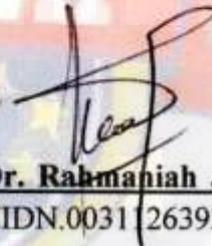
Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIDN.092209001

Pembimbing II



Dr. Rahmahiah, S.Pd., M.Pd
NIDN.0031 | 26393

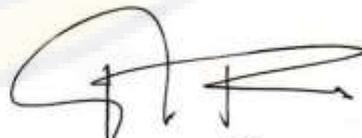
Mengetahui :

Direktur
Program Pascasarjana



Prof. Dr. Ir. Batara Surya, ST., M.Si.
NIK. D-450209

Ketua
Program Studi Pendidikan Dasar



Dr. Sundari Hamid, M.Si.
NIK.D-450297

HALAMAN PENERIMAAN

Pada hari /tanggal : Jumat, 18 Februari 2022

Tesis atas nama : Sulfi

Nim : 4619106010

Telah Diterima oleh Panitia Ujian tesis program pascasarjana untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar magister pada program studi Magister Pendidikan Dasar.

PANITIA UJIAN TESIS

Ketua : Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd

Sekretaris : Dr. Rahmaniah, S.Pd., M.Pd

Anggota Penguji : 1. Dr. Sundari Hamid, M.Pd

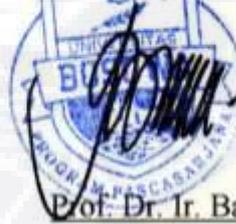
2. Dr. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd



(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Makassar, 18 Februari 2022

Direktur,



Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si

NIDN: 0913017402

PERNYATAAN KEORISINILAN

Saya menyatakan sebenar - sebenarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan dalam pustaka.

Makassar , 18 Februari 2022



Sulfi
Sulfi

ABSTRAK

Sulfi. 2022. Penerapan Materi Ajar IPA Berbasis Digital Content Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV-B SD Inpres Panaikang I/1 Kota Makassar. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Bosowa (Dibimbing oleh Dr. Asdar, S.Pd.,M.Pd dan Dr. Rahmaniah, S.Pd.,).

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik SD Inpres Panaikang I/1 Kelas IV B Kota Makassar, (2) Untuk mengetahui penerapan materi ajar IPA berbasis digital content dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Inpres Panaikang I/1 Kelas IV B Kota Makassar, (3) Untuk menganalisis penerapan materi ajar IPA digital content dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Inpres Panaikang I /1 Kota Kelas IV B Makassar.. Metode penelitian yang adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-b SD Inpres Panaikang I/1 tahun ajaran 2021/ 2022 Jumlah peserta didik dalam kelas ini 25 peserta didik. Setelah melakukan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan materi ajar berbasis digital content untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi bagian tubuh hewan pada Peserta Didik kelas IV/B UPT SPF SD Inpres Panaikang I/1 dalam pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk berkreasi. Dari hasil observasi, penerapan materi ajar berbasis digital content dapat berjalan baik. Hal ini terbukti dari hasil observasi aktivitas Peserta Didik juga menunjukkan bahwa penerapan model bahan ajar berbasis konten digital terbukti berhasil, pada siklus I 66,19 dalam kategori sedang baik pada siklus II dengan skor 83,4 yang menunjukkan kategori baik..

Kata kunci: Materi Ajar IPA, *Digital Content*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Sulfi. 2022. The Implementation of Digital Content-Based in Science Teaching Materials to Improve Learning Outcomes of Class IV-B Students at SD Inpres Panaikang I/1 Makassar City. Thesis. Basic Education Study Program at Postgraduate Program Bosowa University (Supervised by Dr. Asdar, S.pd.,M.Pd and Dr. Rahmaniah, S.Pd.,M.Pd).

This study aims (1) to describe the learning outcomes of students at SD Inpres Panaikang I/1 Class IV B Makassar City, (2) to find out the implementation of digital content-based science teaching materials in improving student learning outcomes at SD Inpres Panaikang I/1 Class. IV B Makassar City, (3) To analyze the implementation of digital content science teaching materials in improving student learning outcomes of SD Inpres Panaikang I/1 City Class IV B Makassar. The research method is Classroom Action Research. The subjects of this study were students of class IV-b SD Inpres Panaikang I/1 academic year 2021/2022. The number of students in this class was 25 students. After conducting research, the researcher concluded that the implementation of digital content-based teaching materials to improve science learning outcomes for animal body parts in grade IV/B UPT SPF SD Inpres Panaikang I/1 creates active and fun learning. From the results of observations, the implementation of digital content-based teaching materials can run well. This is evident from the results of observing student activities which also show that the proven to be successful, in the first cycle of 66.19 in the moderate category to be better in the second cycle with a score of 83.4 indicating a good category.

Keywords: Science Teaching Materials, Digital Content, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas karunia Allah SWT penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Penerapan Materi Ajar IPA Berbasis *Digital Content* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Panaikang I/1 Kota Makassar untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Bosowa.

Dengan selesainya penyusunan tesis ini, penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof.Dr.Ir.H.Muhammad Saleh Pallu,M.Eng selaku Rektor Universitas Bosowa Makassar
2. Dr. Asdar,S.Pd,M.,Pd Selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan penuh ketelitian dan kesabaran.
3. Dr. Rahmaniah,S.Pd.,M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis sampai dengan terselesaikannya tesis ini.
4. Dr. Sundari Hamid, S.Pd.,M.Si Selaku Ketua Prodi Program Pascasarjana Pendidikan Dasar Univeristas Bosowa Makassar .
5. Dr.Andi Hamsiah, M.Pd Selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Dan Sebagai Penguji Untuk Dukungan Dan Segala Keikhlasannya Membantu Dan Memberikan Saran-Saran Terbaik Dalam Penyelesaian Tesis Ini
6. Dr.Sahabuddin, SH.,M.M Kepala UPT SPF SD Inpres Panaikang I/1 Kota Makassar, yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di wilayah yang dipimpinnya.

7. Semua Dosen Pasca Sarjana Yang Telah Memberikan Pengetahuan, Motivasi Dan Ilmu Kepada Saya Dan Semua Pegawai Pascasarjana Universitas Bosowa Makassar

8. Seluruh Guru – Guru Upf SD Inpres Panaikang I/1 Kota Makassar yang telah memberikan support kepada saya sehingga bisa menyelesaikan tesis ini.

9. Teman-teman angkatan 2019 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terlalu banyak kisah, suka maupun duka yang telah kita ciptakan bersama dan beribu cerita yang menanti untuk dituliskan. Terima Kasih Atas Segala Bantuannya

10. Seluruh yang selalu menjadi tempat Diskusi dan telah mengorbankan banyak waktunya untuk selalu berjuang bersama diladang kebaikan sehingga saya bisa berkembang sampai saat ini.

Semoga segala upaya dan jerih payah Bapak dan Ibu mendapat karunia yang melimpah dari Tuhan Yang maha Esa. Dan penulis tidak menutup diri untuk menerima kritik dan saran dari semua pihak terutama pada pembaca demi kesempurnaan tesis ini. Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat berguna bagi perkembangan pendidikan.

Makassar, Februari 2022

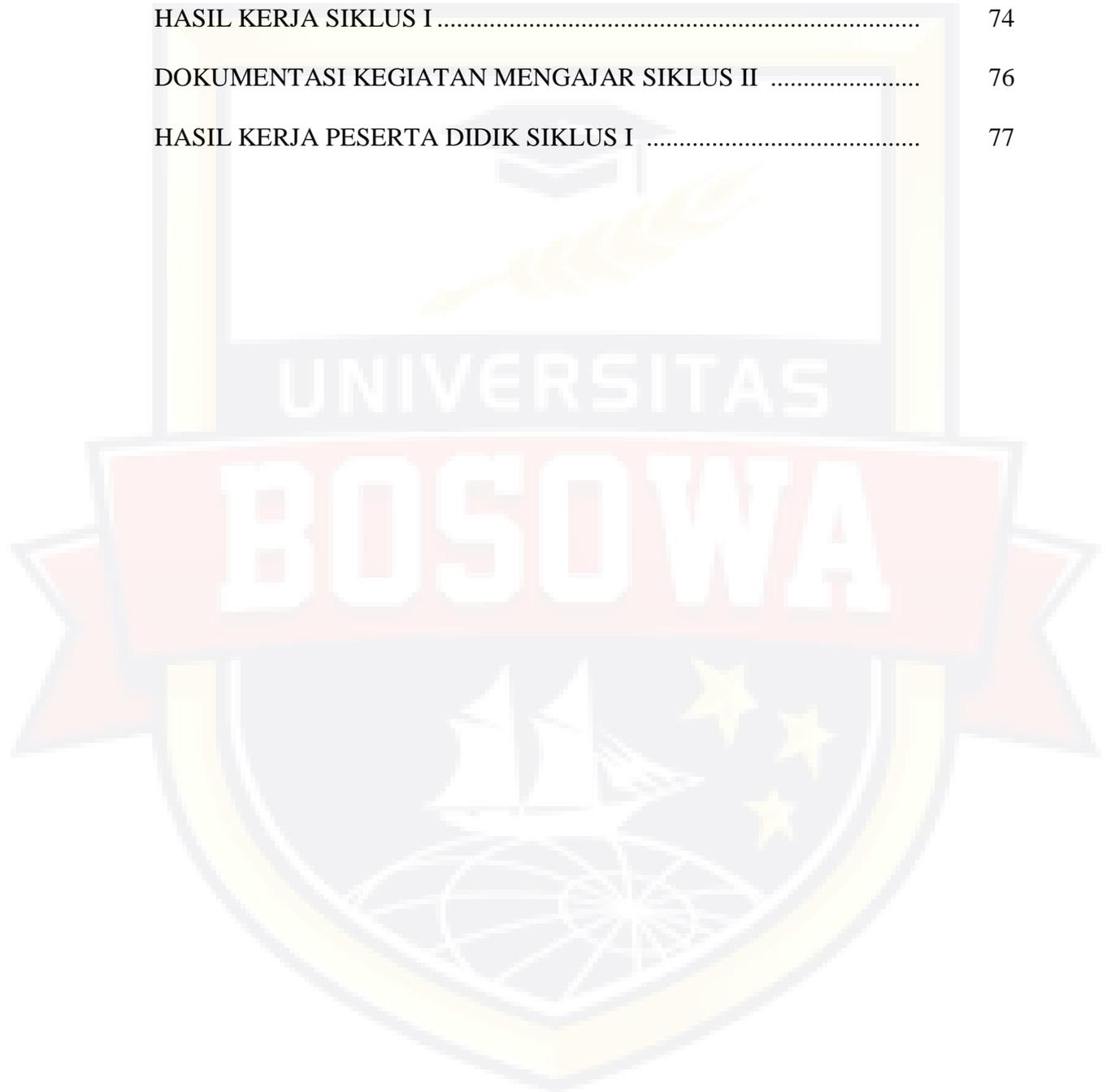
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN	iii
PERNYATAAN KEORISINALAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Kajian Teori	7
1. Konsep Pengembangan Media.....	7
1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	8
1.3 Manfaat Media Pembelajaran	13
1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	15
1.5 Ciri- Ciri Media Pembelajaran	18
1.6 Jenis- jenis Media Pembelajaran	19
2. Defenisi <i>Digital Content</i>	20

2.1 <i>Digital Content</i> dalam Pembelajaran	21
3. Pengertian Belajar IPA	23
3.1 Tujuan IPA	25
3.2 Indikator Hasil Belajar IPA	25
3.3 Pengukuran Hasil Belajar IPA	28
3.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA	29
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Berpikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	41
B. Subjek Penelitian	43
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
D. Faktor yang diselidiki	44
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	46
G. Indikator Keberhasilan	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	

RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN	70
DOKUMENTASI KEGIATAN MENGAJAR SIKLUS I.....	73
HASIL KERJA SIKLUS I	74
DOKUMENTASI KEGIATAN MENGAJAR SIKLUS II	76
HASIL KERJA PESERTA DIDIK SIKLUS I	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penerapan sangat erat kaitannya dengan kehidupan. Hampir seluruh aspek kehidupan berkaitan dengan sains. Bahkan, perkembangan teknologi yang begitu pesat dewasa ini tidak terlepas dari adanya ilmu sains. Para ahli dapat mengembangkan berbagai macam teknologi dengan memanfaatkan penemuan-penemuan sains. Kemajuan teknologi informasi yang semakin maju saat ini memberikan dampak yang sangat besar pada dunia pendidikan. Dengan kemajuan teknologi tersebut, mengharuskan dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi yang sedang terjadi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam memanfaatkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dunia pendidikan saat ini khususnya dalam persiapan pembelajaran.

Penerapan sering disebut juga dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sains atau IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang membahas gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan. IPA mempelajari alam semesta, baik yang dapat diamati dengan indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera.

Literasi sains ditandai sebagai kapasitas untuk memanfaatkan pengetahuan sains untuk mengenali pertanyaan, mendapatkan informasi yang baru, memaparkan fenomena ilmiah dan menyimpulkan berdasarkan bukti ilmiah. Ilmu

Pengetahuan Alam atau IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar merupakan sarana untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan dan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan di sekelilingnya. Pembelajaran IPA sejak dini akan menghasilkan generasi dewasa yang melek sains dan mampu menghadapi tantangan hidup dalam dunia yang makin kompetitif. Depdiknas (2006) menuturkan bahwa fungsi dan tujuan IPA di sekolah dasar adalah untuk: 1) menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, 2) mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah, 3) mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi, dan 4) menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan ke jenjang lebih tinggi.

Suriasumantri (Bundu, 2006) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA seharusnya dilaksanakan dengan membiasakan peserta didik menggunakan metode ilmiah. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi saja, tetapi juga melatih peserta didik untuk berpikir sistematis dalam memecahkan masalah melalui berbagai aktivitas ilmiah. Meskipun demikian, tidak semua materi pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar memungkinkan untuk diamati secara langsung. Selain itu, tidak mungkin untuk menghadirkan objek nyata dalam setiap pembelajaran dan melakukan penelitian ilmiah terhadap semua objek materi IPA. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA hendaknya dilaksanakan secara tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal memerlukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran IPA karena dapat menciptakan interaksi antara peserta didik dengan objek sains. Interaksi antara peserta didik dengan objek sains merupakan fokus pembelajaran IPA. Oleh sebab itu, guru sebagai fasilitator perlu menyediakan sarana agar peserta didik dapat mengamati dan memahami objek sains. Penggunaan media juga dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan pondasi awal yang akan menjadi bekal bagi peserta didik. Namun demikian, kenyataan di lapangan masih banyak ditemukan masalah-masalah dalam pembelajaran IPA di Sekolah dasar. Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti peserta didik kelas IV B SD Inpres Panaikang I/1, diperoleh bahwa ia merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar IPA. Selain itu, ia juga menyatakan bahwa pembelajaran IPA selama ini terasa kurang menarik. Menindak lanjuti hal tersebut, maka peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran IPA. Berdasarkan observasi diperoleh temuan bahwa pembelajaran IPA di kelas IV B SD Inpres Panaikang I/1 masih didominasi dengan ceramah guru. Pelajaran IPA masih dilakukan secara konvensional dan penggunaan media masih sangat terbatas. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas gambar-gambar yang kondisinya sudah kurang baik.

Hal ini berakibat pada hasil belajar peserta didik yang menjadi kurang baik juga. Lebih dari 40% peserta didik kelas IV B memperoleh hasil belajar di bawah KKM (70). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV B SD Inpres Panaikang I/1, pembelajaran IPA di kelasnya masih didominasi dengan ceramah agar materi dapat disampaikan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia. Selain itu, pengelolaan waktu yang tidak dipergunakan sebaik baik dan biaya juga menjadi kendala untuk membuat dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik

Bertitik tolak dari masalah yang telah dipaparkan di atas maka dibutuhkan suatu peneraan media pembelajaran IPA yang memanfaatkan perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK). Salah satu penerapan yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *Digital Content*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Digital Content* yang memanfaatkan adanya computer dan jaringan internet mempunyai beberapa kelebihan. Media pembelajaran berbasis *Digital Content* mampu mengkombinasikan teks, suara, warna, animasi, video dan lain sebagainya dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih konkret. Melalui visualisasi tersebut, materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media berbasis *Digital Content* juga dapat mengatasi kurangnya kegiatan praktik atau pengalaman belajar secara langsung yang seharusnya dapat menerapkan keterampilan peserta didik. Kelebihan lain dari media pembelajaran berbasis *Digital Content* adalah dapat diakses di manapun dan kapanpun melalui

perangkat yang terhubung dengan jaringan internet maupun tanpa jaringan internet. Kelebihan ini dapat mengatasi keterbatasan waktu belajar di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian ilmiah mengenai **“Penerapan Materi Ajar IPA Berbasis *Digital Content* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SD Inpres Panaikang I/1 IV B Kota Makassar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik SD Inpres Panaikang I/1 Kelas IV B Kota Makassar?
2. Bagaimana penerapan materi ajar IPA berbasis *digital content* bagi peserta didik SD Inpres Panaikang I/1 kelas IV B Kota Makassar?
3. Apakah penerapan materi ajar IPA berbasis *digital content* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Inpres Panaikang I/1 Kelas IV B Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini:

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik SD Inpres Panaikang I/1 Kelas IV B Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui penerapan materi ajar IPA berbasis *digital content* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Inpres Panaikang I/1 Kelas IV B Kota Makassar

3. Untuk menganalisis penerapan materi ajar IPA *digital content* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Inpres Panaikang I /1 Kelas IV B Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Secara akademis, penelitian ini dapat menjadi sumber informasi, referensi dan menambah wawasan peneliti lainnya yang akan mengkaji penerapan bahan ajar dalam pengajaran IPA khususnya di SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, Memberikan inspirasi bagi pengembangan bahan ajar IPA dan menyumbangkan ide untuk pemilihan dan pelaksanaan metode pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, Meningkatkan motivasi pendidikan dengan bahan ajar yang menarik perhatian Peserta Didik.
- c. Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengatasi permasalahan pengajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar Peserta Didik di sekolah.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar IPA yang lebih baik untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori

1. Konsep Pengembangan Media

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal Bahasa Latin, yakni “*medius*” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Di bahasa Arab media disebut ‘*wasail*’ bentuk jama’ dari ‘*wasilah*’, yakni sinonim “*alwast*” yang artinya juga ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’ (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut (Yudhi Munadi, 2013: 6). Berdasarkan pernyataan diatas media dapat disebut juga sebagai pengantar atau penghubung, yaitu yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lain. Lebih lanjut Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2011: 3) menjelaskan bahwa “media dapat dipahami secara garis besar meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Fasilitas yang harus tersedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Pendidik harus mampu menyajikan media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama didalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran (Okra, 2019: 122).

Perpaduan dari beberapa media yang ada, seperti teks, gambar, video, audio yang disajikan dalam satu bentuk pembelajaran biasanya disebut dengan multimedia.

Berdasarkan pengertian tersebut, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dimaksudkan sebagai media. Lebih khusus lagi, media dalam pembelajaran cenderung didefinisikan sebagai alat grafis, gambar, dan elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. memanggil (2013: 7) mendefinisikan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengarahkan pesan dari sumber belajar yaitu buku atau modul dan sumber belajar lainnya kepada penerimanya yaitu Peserta Didik, guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan. ..

1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda-beda dalam menunjang keberhasilan proses pendidikan. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berjalan dengan baik, tentunya guru harus mengetahui sifat dan fungsi masing-masing media. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengetahui pengelompokan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman

guru tentang sifat media dan untuk mengidentifikasi media yang tepat untuk pembelajaran atau topik pendidikan tertentu..

Media pembelajaran berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi pada masanya. Beberapa ahli mengklasifikasikan media pembelajaran dari perspektif yang berbeda. Shram (Ryandra Asehar, 2012:46) “menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara yaitu media kompleks (film, TV, video/VCD) dan media sederhana (*slide*, audio, transparansi, teks)”.

Sedangkan Seels & Glasgow (Sutirman, 2013:16) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi terkini. Media teknologi tradisional meliputi: (a) gambar diam yang diproyeksikan dalam bentuk proyeksi buram, proyeksi overhead, slide, film strip; (b) gambar yang tidak diproyeksikan dalam bentuk gambar, poster, foto, bagan, grafik, diagram, pameran, papan informasi; (c) audio yang terdiri dari rekaman iringan dan kaset; (d) presentasi multimedia dibagi menjadi slide ditambah suara dan multi-gambar; (e) diproyeksikan secara visual secara dinamis dalam bentuk film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul teks terprogram, buku kerja, jurnal ilmiah, jurnal dan handout; (g) permainan, termasuk teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realitas dapat berbentuk model, spesimen (contoh), manipulatif (kartu, miniatur, wayang).)

Merujuk pada perangkat media yang disusun oleh para ahli, ada lima kategori media pembelajaran menurut Setyosari & Sihkabudden (Rayandra Asyhar, 2012:46), yaitu:

a) Pengelompokkan berdasarkan fisik

Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu::

- 1) Media pembelajaran dua dimensi (2D), yaitu media yang hanya menampilkan satu arah pandang, dan hanya melihat dimensi tinggi dan lebar. Misalnya foto, grafik, peta, dll..
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang penampakannya dapat diamati dari berbagai sudut pandang dan memiliki panjang, lebar dan tinggi/tebal. Contohnya adalah model, prototipe, kotak bola, meja, kursi, dan lingkungan alam.
- 3) Media gambar diam, yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam di layar. Misalnya gambar, tulisan, gambar binatang, atau gambar alam semesta.
- 4) Media gambar bergerak, yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak, antara lain media televisi, film atau perekam video, termasuk media tampilan gerak yang ditampilkan melalui layar komputer, layar LCD, dan lain-lain..

b) Pengelompokan berdasarkan unsur pokoknya.

Berdasarkan unsur utama atau indera yang dirangsang, media pembelajaran dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media auditori, dan media visual dan audio. Ketiga klasifikasi tersebut dikembangkan lebih rinci oleh Sulaiman (Rayandra Asyhar, 2012:48) menjadi sepuluh jenis, yaitu:

- 1) Media audio: media yang menghasilkan suara, misalnya kaset audio tape recorder dan radio.

- 2) Media visual: media visual 2D dan media visual 3D.
- 3) Media audio visual: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu kesatuan media.
- 4) Media audio-visual: Penggunaan semua kemampuan audio-visual di dalam kelas, seperti televisi, videotape/cassette recorder, dan audio film..
- 5) Media audio dan visual diam: Media lengkap kecuali tidak adanya gerak, seperti klip audio, slide audio, dan rekaman diam di TV.
- 6) Media audio semi-bergerak: Mereka adalah media yang mampu menampilkan poin tetapi tidak sepenuhnya menyampaikan gerakan nyata. Misalnya, penulisan jarak jauh dan penulisan logger.
- 7) Media visual gerak: film bisu dan film loop)
- 8) Media visual tetap: foto, slide, strip film, OHP, transparansi.
- 9) Media audio: telepon, radio, audio, tape recorder, CD audio.
- 10) Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi dalam bentuk simbol-simbol tertentu dan dalam bentuk alfanumerik, seperti buku, modul, majalah, dll..

c) Pengelompokan berdasarkan pengalaman belajar

Thomas dan Sutjiono (Rayandra Asyhar, 2012:50) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga kelompok, yaitu pengalaman langsung, pengalaman imitasi, dan pengalaman verbal (kata-kata)..

- 1) Pengalaman melalui informasi verbal, yaitu berupa kata-kata lisan yang diucapkan oleh pembelajar, termasuk kata-kata yang direkam dari media

rekaman dan kata-kata tertulis atau tercetak seperti bahan cetak, radio dan sejenisnya..

- 2) Pengalaman melalui media nyata, yaitu berupa pengalaman langsung dari suatu peristiwa (live experience), pengamatan atau objek nyata di lapangan..
- 3) Eksperimen melalui media imitasi adalah simulasi atau model suatu objek, proses atau objek. Misalnya, molymod untuk model molekul, globe sebagai model planet, model produk, dll..

d) Pengelompokan berdasarkan penggunaan

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu yang dikelompokkan berdasarkan jumlah penggunaannya dan berdasarkan cara penggunaannya. Midoun menjelaskan (Rayandra Asyhar, 2012: 50):

1) Berdasarkan jumlah penggunaannya

Berdasarkan jumlah penggunaannya, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

- (a) Media pembelajaran yang digunakan Peserta Didik secara individu.
- (b) Media pembelajaran yang digunakan dalam kelompok/kelas, seperti film, slide dan media presentasi lainnya.
- (c) Banyak digunakan media pembelajaran seperti televisi, radio, film dan slide.

2) Berdasarkan cara penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu:

- (a) Media tradisional atau tradisional (sederhana, misalnya peta, gambar (ikon grafis), dinasti (serangkaian gambar), dll..
 - (b) Media modern atau kompleks, seperti komputer yang terintegrasi dengan media elektronik lainnya. Contohnya termasuk ruang kelas otomatis, sistem multi-display, dan sistem interkoneksi.
- e) Berdasarkan hirarki manfaat media

Banyaknya kegunaan dan cara penggunaannya, media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan hierarki penggunaannya dalam pembelajaran, semakin kompleks media yang digunakan, semakin mahal investasinya, semakin mahal investasinya, semakin sulit. . membeli. Namun, semakin banyak digunakan, semakin luas tujuannya. Di sisi lain, semakin sederhana jenis perangkat media, semakin murah, semakin mudah dibeli, semakin spesifik sifat penggunaannya dan semakin terbatas ruang lingkup tujuannya.. Munadi (Rayandra Asyhar; 2012).

1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsiad (2011:15) bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis pada Peserta Didik.”.

Lebih lanjut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002:2) mengemukakan manfaat media pendidikan dalam proses pembelajaran Peserta Didik, yaitu:

- a) Pembelajaran akan menarik perhatian Peserta Didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- b) Bahan ajar akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh Peserta Didik dan memungkinkan mereka untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran..
- c) Metode pengajaran akan lebih beragam, dan tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga Peserta Didik tidak bosan dan tenaga guru tidak habis, apalagi jika guru mengajar setiap pelajaran..
- d) Peserta Didik dapat melakukan lebih banyak kegiatan edukatif karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mengilustrasikan, akting, dan lain-lain. Lebih khusus lagi, Kemp & Dayton (Sutirman, 2013: 17)

mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Penyajian kuliah menjadi lebih baku Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik
- b) pembelajaran menjadi lebih interaktif
- c) Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi
- d) Kualitas hasil belajar peserta didik lebih meningkat
- e) Pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja
- f) Sikap positif peserta didik terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan
- g) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan perbedaan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran dapat menarik perhatian Peserta Didik, memancing motivasi Peserta Didik, dan media pembelajaran juga dapat membantu Peserta Didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan cara yang menyenangkan dan terpercaya, memudahkan interpretasi data dan pemadatan data. Belajar berarti membuat metode pengajaran lebih beragam, dan bukan hanya komunikasi verbal melalui perkataan guru, sehingga Peserta Didik tidak bosan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu.

1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran Tentunya bahan-bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran harus dipilih dengan tepat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu perlu memperhatikan berbagai faktor yang dapat dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran. Pertimbangan ini didasarkan pada standar.

Sebagaimana dikemukakan oleh Rayandra Asyhar (2012:81) kriteria yang harus diperhatikan dalam proses pemilihan media pendidikan adalah sebagai berikut:

- a) Jelas dan rapi. Media pembelajaran yang baik harus jelas dan elegan tampilannya. Meliputi layout atau susunan format menu, audio, teks, dan ilustrasi gambar. Hal ini penting dalam proses menarik sikap Peserta Didik ke

dalam proses pembelajaran agar manfaat media itu sendiri dalam meningkatkan pembelajaran dapat dimaksimalkan..

- b) Bersih dan menarik. Bersih dalam arti tidak ada gangguan yang tidak perlu dalam penyajian media pembelajaran. Termasuk teks, gambar, audio, dan video. Media yang tidak menarik akan menurunkan motivasi Peserta Didik dalam proses pembelajaran.
- c) Cocok dengan sasaran. Media pembelajaran harus dimodifikasi sesuai dengan jumlah tujuan. Karena media pembelajaran untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan dengan kelompok kecil atau individu.
- d) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik isinya harus berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan sesuai dengan kebutuhan Peserta Didik itu sendiri.
- e) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai atau kondusif dengan tujuan pembelajaran. Tujuan instruksional ditetapkan dalam media pembelajaran yang umumnya mengacu pada salah satu dari tiga domain: kognitif, emosional, dan psikomotor.
- f) Praktis, luwes, dan tahan. Media pembelajaran harus fleksibel. Artinya, siapa pun dapat menggunakan media dan siapa pun dapat memahaminya.
- g) Berkualitas baik. Standar media pembelajaran harus berkualitas baik. Kualitas ini mencakup semua aspek pengembangan gambar visual dan grafis. Misalnya, elemen visual pada slide tidak boleh terpengaruh secara jelas oleh elemen lain, seperti tata letak.

h) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi atau kondisi lingkungan atau tempat media itu akan digunakan. Misalnya di ruang kelas yang sempit, tidak cocok untuk media yang besar karena akan membuat pembelajaran tidak membantu.

Lebih lanjut, Azhar Arsyad (2011: 75) mengemukakan kriteria – kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan ini dapat diperlihatkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/diperuntukkan oleh Peserta didik.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, atau generalisasi.
- c) Media pembelajaran harus praktis, luwes, dan bertahan.
- d) Guru terampil menggunakannya. Sebaiknya media yang dikembangkan harus dapat digunakan bagi fasilitator yaitu guru. Media pembelajaran dibuat dengan penyesuaian kemampuan guru.
- e) Media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan kelompok sasaran. karena media untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan untuk kelompok kecil.
- f) Mutu teknis. Kualitas visual dari media harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya misalnya layout atau latar belakang *slide*.

Sesuai dengan pendapat-pendapat tersebut sebaiknya media pembelajaran yang digunakan memiliki kriteria:

- a) Jelas dan rapi.

- b) Bersih dan menarik.
- c) Cocok dengan sasaran.
- d) Relevan dengan topik yang diajarkan.
- e) Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- f) Praktis, luwes, dan tahan.
- g) Berkualitas baik.
- h) Guru terampil dalam menggunakannya.

1.5 Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Ciri utama dari media dibagi menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Gerlach dan Eli juga mengemukakan tiga karakteristik media, yang menunjukkan mengapa media digunakan dan apa yang dapat dilakukan media yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh pendidik (kurang efisien)..

- a) Ciri *fiksatif*, Menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan membangun kembali suatu peristiwa atau objek.
- b) Ciri *manipulative*, Suatu peristiwa atau benda dapat diubah karena memiliki sifat manipulatif.
- c) Ciri *distributive*, Hal ini memungkinkan transmisi suatu objek atau peristiwa melalui ruang, dan pada saat yang sama peristiwa itu disajikan

kepada sejumlah besar Peserta Didik yang memiliki pengalaman stimulus yang relatif sama dalam kaitannya dengan peristiwa tersebut..

Berdasarkan penjelasan di atas, properti media dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan objek yang terdaftar sebagai argumen atau tidak. Jika sifat-sifat media dapat dipenuhi, yaitu yang berkaitan dengan video pendidikan yang berkaitan dengan metode pengajaran, dan memiliki sifat fiksasi, distribusi, dan manipulasi, maka media tersebut akan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar..

1.6 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak sekali media pembelajaran yang digunakan, untuk memudahkan dalam memperjelas media pembelajaran ini dibagi menjadi beberapa bagian. Karnawari (2014, 235-242) Media pendidikan terbagi menjadi 3 yaitu:

a) Media Visual

Media Visual adalah Alat atau sumber pendidikan yang berisi pesan atau informasi tentang suatu topik yang disajikan secara menarik dan inovatif serta diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Jadi media visual ini tidak bisa digunakan oleh publik, lebih tepatnya media ini tidak bisa digunakan oleh tunanetra.

b) Media Audio

Media Audio atau media menyimak adalah jenis media pembelajaran atau sumber pendidikan yang memuat pesan atau topik yang disajikan dengan

cara yang menyenangkan dan inovatif serta diterapkan hanya dengan menggunakan indera pendengaran. Karena metode ini hanya valid.

c) Media Audio Visual

Media audio visual adalah salah satu jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang memuat pesan atau topik yang telah dibuat dengan cara yang menyenangkan dan kreatif dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Media ini berupa audio dan gambar.

2. Definisi *Digital Content*

Dalam dunia pendidikan khususnya pada proses belajar mengajar, istilah *digital content* bagi beberapa orang terkadang diartikan sebagai video yang digunakan dalam kegiatan belajar baik online maupun reguler. *Digital content* adalah konten dalam beragam format baik teks atau tulisan, gambar, video, audio atau kombinasinya yang diubah dalam bentuk digital, sehingga konten yang diciptakan tersebut dapat dibaca dan mudah dibagi melalui *platform* media digital seperti laptop, tablet bahkan *smartphone* (Ronchi, 2009 dalam Ardisavira, 2020). Sehingga dapat dikatakan segala konten tentang apapun, selama konten tersebut bisa dibaca dan digunakan dengan komputer atau alat digital lainnya maka itu adalah *Digital Content*. *Digital Content* dapat digunakan dalam membuat konten dengan tema yang digunakan dan umum selama bentuknya dalam format digital.

2.1 *Digital Content* dalam Pembelajaran

Di zaman sekarang ini, tentunya penggunaan internet merupakan bagian penting dari kehidupan manusia. Baik dalam hal komunikasi sosial dalam gaya baru yang lebih dikenal dengan media sosial, bisnis yang bergerak ke arah digital

termasuk dalam dunia pendidikan tidak lepas dari perkembangan teknologi yang tidak biasa yaitu internet, namun dapat dikatakan bahwa Internet adalah bagian terpenting dari kehidupan manusia Saat ini dan di masa depan..

Dalam dunia pendidikan tentunya sudah jelas dampak dari internet karena pendidikan secara fundamental tidak lepas dari perkembangan teknologi, salah satunya yang saat ini sedang berkembang adalah pembelajaran online dimana Peserta Didik dapat dengan mudah mencari ilmu melalui pembelajaran online untuk kebutuhan mereka dan tidak lagi bergantung pada orang lain. Silabus pendidikan formal yang pelaksanaannya di kelas diatur sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sehingga mau tidak mau peserta didik harus mengikuti hal-hal yang telah ditetapkan. Pembelajaran online membuat mereka merasa lebih bebas untuk belajar sesuai dengan pemerintah kita saat ini.

Ketika datang ke pembelajaran online, tentu sangat erat kaitannya dengan konten digital, yaitu materi pendidikan yang dibuat dalam berbagai bentuk teks, gambar, video, audio atau format agregat yang diubah oleh mesin pembaca menjadi bentuk yang dikodekan sehingga dapat dibaca. , dilihat atau diputar Dengan perangkat digital atau komputer. Dapat dengan mudah dibagikan atau diakses oleh Peserta Didik/Peserta Didik.

Kedepannya, konten digital akan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan karena proses pembelajaran akan mengarah ke dunia digital dan hal ini terlihat di banyak negara saat ini karena pendidikan mereka telah terdigitalisasi sehingga hampir semua materi pendidikan mereka dirancang dalam bentuk digital. Salah satu perbedaan yang paling kentara adalah anak-anaknya

pergi ke sekolah dan tidak lagi membawa tas besar berisi buku tebal dan berat tetapi hanya perlu membawa satu alat dan semua bahan ajar sudah ada..

Hadirnya konten digital juga memberikan kemudahan bagi Peserta Didik untuk mempelajari ilmu-ilmu baru sesuai dengan kebutuhannya. Selama ini Peserta Didik hanya memiliki satu pilihan sumber pengetahuan yaitu buku teks yang digunakan guru di sekolahnya, namun dengan konten digital mereka dapat mencari sumber pengetahuan lain untuk memperkaya pengetahuannya tanpa harus menunggu guru..

Hal ini juga akan memotivasi guru untuk memperkaya pengetahuannya dengan sumber pengetahuan lain karena tentunya guru tidak boleh kalah dengan Peserta Didiknya. Kedepannya, para pendidik juga dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat konten digital. Konten guru di sekolah tidak boleh kalah dengan konten digital yang telah menyebar di nusantara ini, apalagi saat wabah Covid 19 melanda negeri ini, semakin jelas bahwa ke depan konten digital akan semakin berperan penting dalam proses pembelajaran..

Selain itu, sekarang jelas sejauh mana Peserta Didik lebih suka belajar dari platform yang menyediakan konten digital daripada mendengarkan penjelasan guru di kelas. Bahkan tanpa disadari, ketika seorang guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah di sekolah, Peserta Didik akan mencari jawaban di platform yang banyak tersedia di Internet saat ini, jadi suka atau tidak suka, guru juga harus lebih kreatif dalam bertanya. pertanyaan sehingga dia tidak mempelajarinya. Untuk menyalin dan menempel untuk mengerjakan pekerjaan rumah.

Salah satunya adalah dengan memberikan soal-soal HOTS (Higher Level Thinking Skills) yang memaksa Peserta Didik untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru dan bukan copy paste. Tentu ada kelebihan, pasti ada kekurangan dari konten digital. Salah satunya adalah infrastruktur pendukung di negara kita yang selama ini belum menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Masih banyak daerah yang belum tersentuh internet, walaupun ada harus berjuang untuk bisa online.

Selain itu, literasi digital kita juga masih rendah, sehingga sering terjadi pelanggaran etika dalam penggunaan internet bahkan di bidang hukum. Namun apapun kekurangannya harus kita perjuangkan khususnya para guru di negeri ini agar bisa memberikan pelayanan yang terbaik kepada para Peserta Didik di nusantara ini..

3. Pengertian Hasil Belajar IPA

Perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh individu. Perubahan adalah hasil yang dicapai dari proses belajar. Karena belajar adalah suatu proses, maka proses itu akan menghasilkan suatu hasil, dan hasil dari proses belajar itu berupa hasil belajar.

Menurut (Jamra 2006). Hasil belajar adalah “perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh individu”. 6 Perubahan perilaku yang dialami Peserta Didik bergantung pada apa yang telah mereka pelajari selama periode waktu tertentu. Keluaran (outcomes) yang diperoleh Peserta Didik biasanya berupa perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik, yang dilambangkan dengan angka atau nilai..

Hasil belajar sama dengan prestasi belajar, artinya penilaian hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau kalimat yang mencerminkan hasil yang dicapai Peserta Didik dalam periode tertentu. WS. Winkel menyatakan bahwa prestasi pendidikan adalah hasil pendidikan yang ditunjukkan Peserta Didik berdasarkan kemampuan internal yang telah diperolehnya sesuai dengan tujuan pendidikan..

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah pelajaran tentang bagaimana mempelajari alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya menguasai tubuh pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip, tetapi juga suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi cara bagi Peserta Didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan, serta prospek untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya dalam kehidupan.

sehari-hari.

Maka dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA adalah perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman individu terhadap proses belajar IPA..

3.1 Tujuan IPA

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan untuk menjadikan Peserta Didik memiliki kemampuan sebagai berikut:.

- a) Keyakinan akan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan makhluk alam-Nya.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep sains yang berguna dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang interaksi antara ilmu pengetahuan, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

- d) Mengembangkan keterampilan praktis untuk penyelidikan lingkungan, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
- e) Meningkatkan kesadaran partisipasi dalam pelestarian dan pelestarian lingkungan alam.
- f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan seluruh komponennya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g) Perolehan pengetahuan, konsep dan keterampilan dalam IPA sebagai dasar melanjutkan pendidikan SMP/MTs.

3.2 Indikator Hasil Belajar IPA

Salah satu indikator hasil belajar IPA adalah nilai belajar Peserta Didik.

Relevan dalam tiga bidang termasuk:

a) Kognitif (Pengetahuan)

Sebagaimana dikemukakan Muhibbin Syah dalam bukunya, kognitif berasal dari kata cognition, yang padanannya memiliki padanan mengetahui, artinya mengetahui. Dalam arti luas, kognitif adalah perolehan, pengorganisasian, dan penggunaan pengetahuan.¹³ Menurut psikolog kognitif, pemanfaatan kapasitas domain kognitif manusia telah dimulai sejak manusia mulai menggunakan kapasitas motorik dan sensoriknya. Hanya cara dan intensitas penggunaan kapasitas domain kognitif saja yang belum jelas. Domain yang paling penting dari psikologi mahaPeserta Didik adalah domain kognitif. Ranah mental yang terletak di otak, dalam perspektif psikologi kognitif, merupakan sumber dan pengontrol dari domain psikologis lainnya, yaitu domain afektif (rasa) dan domain psikomotor (niat). Berbeda dengan organ lain, organ otak sebagai pusat fungsi

kognitif tidak hanya sebagai penggerak aktivitas mental, tetapi juga menara kendali, aktivitas sensorik, dan tindakan. Sebagai menara kendali, otak selalu bekerja siang dan malam. Selain upaya tersebut, pendidik juga diharapkan mampu menghalau peserta didik dari strategi yang mengarah pada cita-cita naik atau tamat. Peserta Didik harus diberikan contoh dan demonstrasi sejauh mungkin sehingga mereka memahami makna materi dan hubungannya dengan materi lain. Selain itu, guru diharapkan mampu menjelaskan nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi yang diajarkannya, sehingga keyakinan Peserta Didik terhadap manfaat materi akan diperkuat dan pada gilirannya dikembangkan dan diterapkan dalam situasi yang relevan..

Setidaknya ada dua jenis keterampilan kognitif Peserta Didik yang perlu segera dikembangkan, terutama oleh guru, yaitu::

- (1) Strategi pembelajaran untuk memahami isi materi pelajaran.
- (2) Strategi meyakini pentingnya isi mata pelajaran dan penerapannya serta menyerap pesan moral dalam mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, jika guru ingin mengembangkan ranah kognitif Peserta Didik, ketika mengembangkan strategi pembelajaran, isi materi pelajaran dan penerapannya harus dipahami..

b) Afektif

Keberhasilan pengembangan domain kognitif tidak hanya mengarah pada keterampilan kognitif, tetapi juga keterampilan emosional. Misalnya, seorang guru IPA yang pandai mengembangkan keterampilan kognitif dengan memecahkan masalah menggunakan pengetahuan akan berdampak positif pada domain emosional Peserta Didik. Dalam hal ini, pemahaman yang mendalam tentang pentingnya materi

ilmiah yang disajikan oleh guru, serta preferensi kognitif yang menekankan penerapan prinsip-prinsip tersebut, akan meningkatkan keterampilan ranah emosional Peserta Didik..

c) Psikomotor

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif juga akan berdampak positif terhadap perkembangan ranah psikomotor. Kecakapan psikomotor ialah segala amal jasmaniah yang konkret dan mudah diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Namun, kecakapan psikomotor tidak terlepas dari kecakapan afektif. Jadi, kecakapan psikomotor peserta didik merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya. Upaya guru dalam mengembangkan keterampilan kognitif Peserta Didik sangat penting jika guru ingin Peserta Didiknya mengembangkan keterampilan mereka sendiri dalam bidang emosional dan psikologis..

3.3 Pengukuran Hasil Belajar IPA

Kegiatan penilaian dan pengujian pendidikan merupakan salah satu mata rantai yang menyatu terjalin di dalam proses pembelajaran peserta didik. Saifudin Azwar berpendapat tes sebagai pengukur prestasi sebagaimana oleh namanya, tes prestasi belajar bertujuan untuk mengukur prestasi atau hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dalam belajar.

Penilaian atau tes itu berfungsi untuk memperoleh umpan balik dan selanjutnya digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar, maka penilaian itu disebut penilaian formatif. Tetapi jika penilaian itu berfungsi untuk mendapatkan informasi sampai mana prestasi atau penguasaan dan pencapaian belajar peserta didik

yang selanjutnya diperuntukkan bagi penentuan lulus tidaknya seorang peserta didik maka penilaian itu disebut penilaian sumatif.

Berdasarkan segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu tes dan non tes. Tes ada yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan) ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, ada tes tulisan (menuntut jawaban dalam bentuk tulisan), tes ini ada yang disusun secara obyektif dan uraian dan tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Non tes sebagai alat penilaiannya mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala sosiometri, studi kasus.

3.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA

Keberhasilan seseorang dalam belajar IPA dipengaruhi oleh beberapa faktor, secara garis besar diklasifikasikan menjadi dua, yaitu; faktor yang berasal dari dalam diri orang yang belajar (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar orang yang belajar (faktor eksternal).

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri orang yang belajar (internal), dibedakan menjadi dua yaitu; faktor fisiologis dan psikologis.
 - (a) Fisiologi, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik/fisik dan fungsi panca indera. Kondisi fisik seperti kondisi fisik yang sehat, gizi yang cukup, tidak mudah lelah dan sebagainya. Panca indera adalah pintu gerbang pengaruh untuk memasuki individu, orang mengenal dunia di sekitar mereka dan belajar menggunakan panca indera mereka. Fungsi panca indera yang baik merupakan syarat agar pembelajaran berlangsung dengan baik. Panca indera yang sangat mempengaruhi belajar meliputi indra penglihatan (mata), indra pendengaran (telinga). Oleh karena itu

panca indera harus selalu dijaga agar terhindar dari bahaya yang dapat menyebabkan terganggunya fungsi-fungsi tersebut. Salah satu upaya untuk menjaga fungsi panca indera adalah dengan pengobatan seperti pemeriksaan berkala ke dokter, penggunaan alat pembelajaran yang memenuhi syarat, penempatan Peserta Didik dan posisi duduk yang baik di kelas..

- (b) Psikologi, yaitu faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi mental/psikis. Faktor psikologis meliputi banyak aspek antara lain: bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif.
- (c) bakat. Yang dimaksud dengan bakat di sini adalah aptitude yang artinya kemampuan bawaan, yang berhubungan dengan suatu kemampuan (potensi) tertentu. Misalnya, seorang Peserta Didik yang cerdas dan mahir dalam seni musik, akan cepat menjadi pintar ketika dia mempelajari semua tentang seni musik. Sangat mungkin kemampuan yang dimiliki seorang Peserta Didik merupakan sifat bawaan sejak lahir sehingga bisa dikatakan memang berbakat dalam bidang musik..
- (d) Minat didefinisikan sebagai kecenderungan subjek untuk tetap tinggal, perasaan tertarik pada bidang studi atau topik tertentu, dan perasaan senang mempelajari materi. Utilitas mengarahkan tindakan ke tujuan dan merupakan motif untuk tindakan itu. Manusia memiliki motif (motivasi) yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar. Urgensi inilah yang membangkitkan minat dari waktu ke waktu, apa yang menarik minat Peserta Didik mendorong mereka untuk berbuat lebih banyak dan

berbuat lebih baik. Kecerdasan adalah ketajaman pikiran, kesempurnaan perkembangan pikiran.

- (e) Motivasi adalah kekuatan tersembunyi dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertindak dan berperilaku dengan cara yang khas. Motivasi adalah usaha sadar untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang sehingga ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu.
 - (f) Kemampuan kognitif atau kecerdasan adalah kemampuan bawaan yang memungkinkan seseorang melakukan sesuatu dengan cara tertentu. William Stern mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan untuk beradaptasi dengan kebutuhan baru, menggunakan alat berpikir yang selaras dengan tujuan mereka..
- 2) Faktor-faktor yang timbul dari luar individu terdidik (faktor eksternal) terdiri dari dua aspek, yaitu faktor lingkungan dan faktor mekanistik.

(a) Lingkungan.

Lingkungan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari manusia. Dalam lingkungan manusia akan berkembang dan berinteraksi satu sama lain dan dengan alam. Lingkungan juga menjadi sumber belajar Peserta Didik. Lingkungan dibagi menjadi dua bagian, yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya.

Lingkungan alam adalah keadaan alam yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti suhu udara, kelembaban, cuaca, dan musim, termasuk peristiwa alam. Udara segar sangat bermanfaat bagi Peserta Didik untuk

belajar, karena daya serap belajar akan meningkat, sehingga hasil belajar lebih baik daripada hasil belajar yang dilakukan di udara panas..

Dalam lingkungan sosial, manusia selalu membutuhkan orang lain dalam hidupnya, oleh karena itu manusia disebut makhluk sosial. Tatanan sosial dalam kehidupan menuntut agar manusia berperilaku sesuai dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat.

Kegiatan belajar Peserta Didik membutuhkan tempat yang aman dan tenang. Dalam suasana pendidikan yang aman dan tenang, Peserta Didik akan dapat belajar dengan konsentrasi yang lebih besar. Oleh karena itu, wilayah studi harus dijauhkan dari keramaian dan kebisingan seperti pasar, pabrik, jalan raya, dan lain-lain. Hubungan keluarga juga akan mempengaruhi hasil belajar Peserta Didik. Keluarga yang harmonis, penuh perhatian dan kasih sayang akan membantu anak belajar lebih baik karena selain merangsang, keluarga juga dapat menciptakan situasi belajar yang baik. Dengan motivasi dan suasana belajar yang baik maka akan mempengaruhi hasil belajar yang baik pula.

(b) Instrumental

Faktor mekanistik yang mempengaruhi hasil belajar antara lain::

(1) Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana atau kesepakatan mengenai tujuan isi dan bahan pembelajaran, serta metode yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pengembangan kurikulum, sudah tertulis "*curriculum is after all, a way of preparing young people*

to participate as productive members of our culture” yang mendefinisikan kurikulum cenderung pada metodologi, yaitu cara mempersiapkan manusia untuk berpartisipasi sebagai anggota produktif dari suatu budaya

(2) Guru/Pendidik

Guru merupakan pribadi kunci (*key person*) di kelas karena besar pengaruhnya terhadap perilaku dan belajar para peserta didik, yang memiliki kecenderungan meniru. Pendidik dalam pendidikan islam adalah seorang yang bertanggungjawab terhadap perkembangan peserta didiknya dengan upaya mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik potensi afektif (rasa), kognitif (cipta), maupun psikomotorik (karsa).²⁶ Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru memegang peranan penting dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, dalam upaya mencapai tujuan pendidikan guru memiliki serangkaian tugas diantaranya *transfer* ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*), mengelola pembelajaran (*manager of learning*), pengarah (*detector*), fasilitator dan perencana (*the planner of future society*). Secara garis besar tugas guru di golongan menjadi tiga yaitu sebagai pengajar (*instruksional*), sebagai pendidik (*educator*) dan sebagai pemimpin (*managerial*). Seorang guru agr dapat menjalankan tugasnya dengan baik, maka wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat

pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta mampu mencapai tujuan pendidikan nasional.

(3) Sarana dan fasilitas

Tersedianya sarana dan fasilitas yang memadai akan sangat membantu proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung efektif dan efisien akan mengakibatkan hasil belajar yang baik. Yang termasuk sarana dan fasilitas antara lain tersedianya perpustakaan, alat peraga, laboratorium dan sebagainya.

(4) Administrasi /manajemen

Manajemen disini adalah manajemen sistem perencanaan yang meliputi perencanaan tujuan, materi, sumber dan media pengajaran. Sistem administrasi yang baik akan menyebabkan proses pembelajaran berlangsung dengan lancar. Proses pembelajaran yang lancar akan mengakibatkan hasil belajar yang baik pula.

Meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik yang maksimal perlu keterlibatan secara langsung dari peserta didik dalam proses pembelajaran dan guru.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Beberapa kajian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Ibrahim (2014) Penelitian dengan judul "*Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik SD Negeri Tahunan Yogyakarta*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi motivasi dan prestasi belajar peserta didik sebesar 0,008 dan 0,003 atau lebih kecil dari α 5%. Hal tersebut dapat

diartikan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan prestasi belajar matematika peserta didik menggunakan *e-learning* di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. Adapun hasil uji T2 *Hotteling's Trace* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 atau lebih kecil dari α 5%. Rata-rata skor angket untuk motivasi belajar peserta didik kelompok eksperimen adalah 74,03, sedangkan kelompok control sebesar 70,42. Rata-rata skor tes prestasi belajar peserta didik kelompok eksperimen adalah 15,45 dan kelompok kontrol sebesar 12,09. Hal tersebut berarti terdapat pengaruh positif penggunaan *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu untuk menguji pengaruh penggunaan *elearning* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Adapun penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *digital content* guna peningkatan hasil belajar peserta didik. Persamaan kedua penelitian tersebut adalah sama-sama mengkaji *elearning* atau pembelajaran berbasis internet. Berdasarkan penelitian Doni Septumarsa Ibrahim dan Siti Partini, dapat diketahui bahwa penggunaan *elearning* memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. Dengan demikian, *e-learning* menggunakan media pembelajaran IPA berbasis *digital content* yang peneliti kembangkan juga diharapkan mampu memberi pengaruh positif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian selanjutnya dengan judul “*A Study on Learning Effect Among Different Learning Styles in A Web-Based Lab of Science for Elementary School Students*” oleh Koun-tem Sun, Yuan-cheng Lin, Chia-jui Yu (2017). Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengkaji efek pembelajaran yang berkaitan dengan perbedaan gaya belajar di laboratorium sains virtual berbasis *website* untuk peserta didik sekolah dasar. Laboratorium *virtual online* memungkinkan guru mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam pelajaran sains. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan laboratorium *virtual online* lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, hampir 75% peserta didik yang disurvei menunjukkan bahwa mereka lebih suka menggunakan *lab virtual berbasis website* untuk membaca buku teks saja.

Berdasarkan penelitian eksperimen dan survey tersebut dapat diketahui laboratorium virtual berbasis *website* memberikan pengaruh yang baik terhadap nilai hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama berkaitan dengan pembelajaran berbasis *e-learning* pada pembelajaran sains sekolah dasar. Akan tetapi, penelitian yang peneliti lakukan lebih fokus pada pengembangan media pembelajaran sains berbasis *digital content*.

Selanjutnya Erlin (2013) dalam Tesisnya yang berjudul “*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dengan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran IPA (Studi Kasus di SD Negeri Baran I Kecamatan Rongkop, Kabupaten Gunungkidul)*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *lectora inspire* mempunyai banyak kelebihan. Kelebihan tersebut antara lain adalah dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan peserta didik serta dapat diulang-ulang sesuai keperluan, tanpa menimbulkan rasa jenuh. Hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *lectora inspire* adalah motivasi belajar peserta didik yang masih rendah dan sarana prasarana yang belum memadai. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *lectora inspire* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, karena dapat menarik perhatian peserta didik. Penelitian Erlin Widiastuti merupakan penelitian studi kasus untuk mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis *ICT* menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran IPA. Adapun penelitian yang peneliti lakukan merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *digital content*. Persamaan penelitian Erlin Widiastuti dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama mengkaji media pembelajaran yang memanfaatkan ICT. Berdasarkan penelitian Erlin Widiastuti tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, karena dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran yang peneliti kembangkan diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan perhatian peserta didik sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Selanjutnya Erwin (2016) dalam Tesisnya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Peserta didik Kelas VII SMP se- Kecamatan Depok Sleman*”. Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran berbasis *web* pada mata pelajaran IPA menggunakan *software* CMS (*Content Management System*) *Wordpress*. Produk media pembelajaran berbasis *web* pada mata pelajaran IPA telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan nilai rata-rata 3,98 dengan kategori “Baik”, dan ahli media dengan nilai rata-rata 4,07 termasuk kategori “Baik”. Adapun pada uji coba lapangan awal diperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,13 termasuk kategori “Baik” dan uji coba lapangan utama diperoleh nilai *gain* untuk SMP Muhammadiyah 2 sebesar 22,2, SMP N 2 sebesar 24, SMPN 3 sebesar 21,6 dan SMP N 5 sebesar 19,6. Keefektifan media pembelajaran IPA berbasis *website* dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik berdasarkan data hasil evaluasi *pretest* dan *posttest*. Terdapat persamaan antara penelitian Erwin Januarisman dengan penelitian yang peneliti lakukan, yakni mengembangkan media pembelajaran berbasis *digital content* pada mata pelajaran IPA.

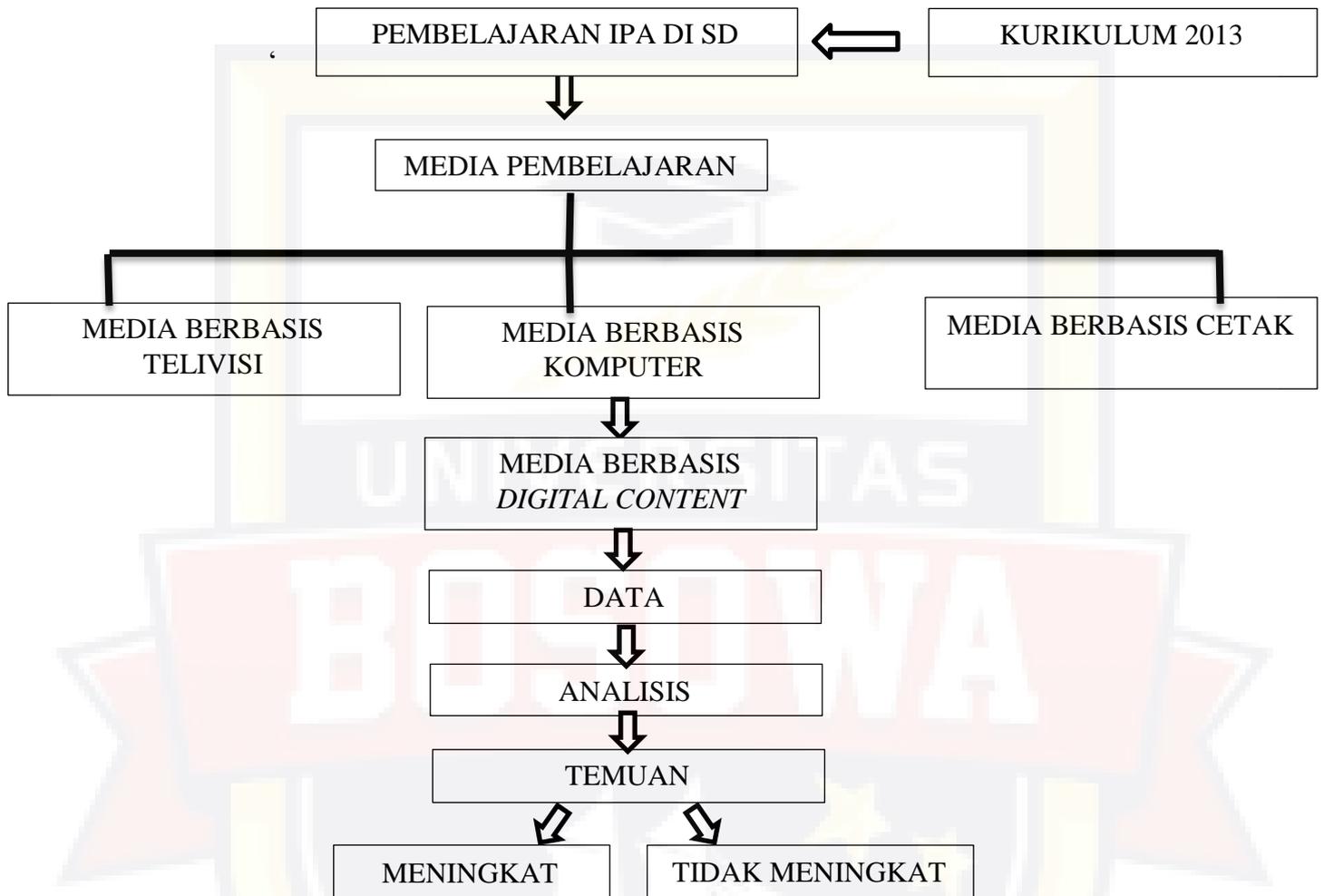
Berdasarkan temuan-temuan penelitian di atas, sudah banyak penelitian-penelitian yang mengkaji media pembelajaran. Akan tetapi, fokus kajian dalam penelitian ini belum pernah dikaji sebelumnya. Fokus penelitian ini adalah pada penerapan media pembelajaran berbasis *digital content* untuk mata pelajaran IPA guna peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V MI/SD.

C. Kerangka Pikir

Digital content akan menjadi salah satu bagian yang tidak terpisahkan dalam dunia pendidikan karena proses pembelajaran akan mengarah ke dunia digital dan hal ini sudah terlihat di beberapa Negara saat ini dimana pendidikan mereka sudah bertransformasi ke digital sehingga hampir semua materi ajar mereka di desain dalam bentuk digital dan salah satu perbedaan yang sangat terlihat adalah anak-anak mereka berangkat ke sekolah tidak lagi membawa tas besar yang berisi bukubuku yang tebal dan berat tetapi mereka cukup membawa satu gadget dan semua materi ajar sudah ada disitu.

Dengan hadirnya *digital content* juga memberikan kemudahan untuk peserta didik untuk belajar ilmu-ilmu baru sesuai dengan kebutuhannya. Jika selama ini peserta didik hanya memiliki satu pilihan sumber ilmu yaitu buku paket yang digunakan Guru di sekolah mereka masing-masing tetapi dengan berbasis *digital content* mereka dapat mencari sumber-sumber ilmu yang lain untuk memperkaya pengetahuannya tanpa menunggu dari Guru.

Untuk memberikan sketsa pemahaman yang lebih jelas mengenai kerangka berpikir di atas, maka dibuatlah dalam bentuk bagan kerangka berpikir seperti terlihat pada gambar dibawah ini



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

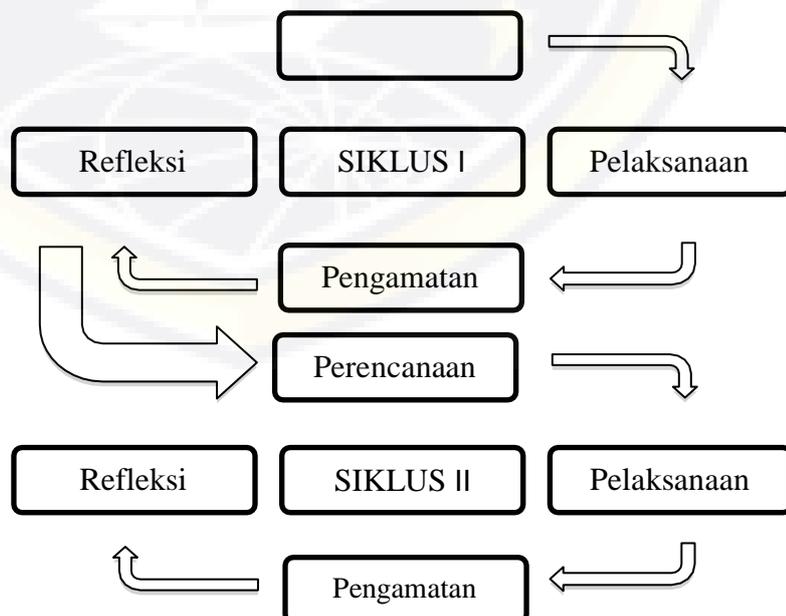
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Class Action Research* (CAR). Arikunto dalam Asdar (2018) memberikan batasan bahwa penelitian tindak kelas adalah suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Berdasarkan pada tahapan-tahapan PTK: Perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

2. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen tersebut di pandang sebagai suatu siklus.

Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas



Penjelasan mengenai alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut dapat diuraikan sebagai berikut

a) Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan ini meliputi

- 1) Menyusun rencana pelaksana pembelajaran (RPP) untuk meningkatkan hasil belajar ipa peserta didik kelas IV-b SD Inpres Panaikang I/1 Kota Makassar.
- 2) Membuat lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru untuk melihat suasana belajar dalam kelas.
- 3) Membuat Alat bantu mengajar yang diperlukan dalam rangka membantu peserta didik memahami konsep- konsep IPA dengan baik (media *digital content* pembelajaran IPA).
- 4) Membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui sampai dimana pemahaman setiap pertemuan.
- 5) Mendesain tes hasil belajar peserta didik untuk melihat apakah materi tersebut telah di kuasai peserta didik di setiap akhir siklus

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menerapkan apa yang direncanakan pada tahap satu, yaitu bertindak dikelas pada tahap ini penelitian mulai melaksanakan tindakan yakni melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan skenario tindakan yang telah disusun pada tahap perencanaan. Kegiatan tindakan pembelajaran oleh peneliti dan dibantu oleh guru yang mengajar di kelas IV-b, kegiatan ini dilaksanakan dua siklus

c) Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengadakan pencatatan terhadap apa yang menjadi sasaran pengamatan. Fokus observasi adalah aktivitas guru peserta didik dalam proses pembelajaran

d) Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk menggunakan kembali apa yang telah dilakukan hasil dan refleksi ini menjadi informasi yang dapat menjadikan dasar perencanaan selanjutnya. Untuk keberhasilan dapat dilihat dari peserta didik yaitu, pada saat pembelajar dengan melalui pengamatan dan aktivitas peserta didik dan hasil yang dicapai peserta didik pada saat pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis *digital content* .setelah melakukan pengamatan, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk perbaikan dan melanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-b SD Inpres Panaikang I/1 tahun ajaran 2021/ 2022 Jumlah peserta didik dalam kelas ini 26 peserta didik

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV-b SD Inpres Panaikang I/1 kota makassar melalui penerapan materi ajar IPA berbasis *digital content* untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik Kelas IV b SD Inpres Panaikang I/1 Kota Makassar. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Desember 2021 semester ganjil tahun akademik 2020/2021.

D. Faktor yang diselidiki

Untuk dapat menjawab permasalahan yang ada, ada beberapa faktor yang diselidiki. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- 1 Faktor input, yaitu untuk melihat bagaimana hasil belajar murid pada mata pelajaran IPA.
- 2 Faktor proses, yaitu untuk melihat bagaimana cara mengajar guru dengan menggunakan materi ajar IPA berbasis *digital content*.
- 3 Faktor Output yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah suatu cara mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada objek yang diteliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tes hasil belajar, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan melihat nilai yang diperoleh peserta didik melalui tes tersebut. Dalam penelitian ini tes yang diberikan kepada peserta didik ada dua macam, yaitu: soal pilihan ganda

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu. Teknik

wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menggali data tentang kesan peserta didik setelah proses belajar mengajar dikelas dengan penerapan materi ajar IPA berbasis *digital content* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SD IV - b Inpres Panaikang I/1 Kota Makassar serta untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara berstruktur, yaitu jenis wawancara yang sebagian besar jenis-jenis pertanyaannya telah ditentukan sebelumnya termasuk urutan yang ditanya dan materi pertanyaannya. Namun dalam pelaksanaannya, materi pertanyaan dapat dikembangkan pada saat berlangsung, wawancara dengan menyesuaikan pada kondisi saat itu sehingga lebih fleksibel dan sesuai dengan jenis masalahnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data Dengan memeriksa catatan yang berkaitan dengan data pribadi terdakwa. Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh data tentang data guru, peserta didik dan sekolah.

4. Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dimana penyidik atau kolaboratornya mencatat keterangan-keterangan yang mereka saksikan selama penyidikan. Dari pengertian di atas, pemahaman dapat menjadi metode observasi Cara pengumpulan data melalui observasi langsung Untuk situasi atau kejadian di lapangan.

Jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. sebuah. Observasi non partisipatif, yaitu penulis tidak terlibat langsung/tidak terlihat dalam kegiatan orang yang diamati.;
- b. Structured Notes, yaitu: Dalam membuat catatan, penulis mengacu pada pedoman yang disiapkan oleh penulis sebelumnya.

F. Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini dilakukan selama dan sesudah pengumpulan data. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil tes, observasi, pada tahap refleksi dari siklus penelitian. Data hasil observasi dianalisis secara kualitatif data Asdar (2018:139- 141) yang terdiri dari 3 tahapan yaitu : (1) reduksi data; (2) display data; (3) kesimpulan data verifikasi penafsiran data kualitatif dilakukan dengan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Kusmiati, 2007:27)

Selanjutnya data tafsiran dengan menggunakan taraf teknik kategorisasi standar yang ditetapkan, sesuai dengan kriteria standar berdasarkan ketetapan Departemen Pendidikan Nasional pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 indikator keberhasilan menurut Departemen Pendidikan Nasional

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
90-100	Baik sekali (BS)
80-89	Baik (B)

60-79	Cukup (C)
50-59	Kurang (K)
0-49	Kurang Sekali (KS)

(Sumber: Departemen Pendidikan Nasional 2007)

Sedangkan dari hasil kemampuan belajar peserta didik berupa pemberian soal tes tertulis pada setiap akhir siklus, dianalisis secara kuantitatif, yang di hitung dengan menggunakan rumus sederhana yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan

X : Rata-rata/mean

$\sum X_i$: Jumlah minat

N :Jumlah peserta didik

Sumber : Suharsimi Arikunto (2002:75)

Untuk menghitung presentase ketuntasan dan ketidaktuntasan hasil belajar belajar peserta didik sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa Memenuhi KKM}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$\text{Ketidaktuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa tidak memnuhi KKM}}{\text{Jumlah siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

(Aqib; dkk, 2010:41)

G. Indikator Keberhasilan

Pencapaian hasil belajar mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang merupakan standar ketuntasan nilai peserta didik . KKM merupakan batas nilai minimal peserta didik dalam mencapai kompetensi. KKM yang

ditentukan oleh pihak sekolah yaitu nilai 75. Penilaian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) disajikan berdasarkan dua kategori yaitu kompeten 72 dan belum kompeten yang ditentukan oleh pihak sekolah yaitu nilai 75. Penilaian kriteria ketuntasan minimal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Penilaian Kriteria Ketuntasan Minimal

Nilai	Kategori	Deskripsi
< 75	Kurang (belum mencapai KKM)	Belum mampu melakukan prosedur kerja yang menghasilkan produk/jasa yang konkret atau abstrak dan memenuhi kriteria
75 s.d 87,5	Baik (mencapai KKM)	Mampu melakukan prosedur kerja yang menghasilkan produk/jas yang konkret atau abstrak dan memenuhi kriteria
87,6 s.d 100	Sangat baik (melampaui KKM)	Mempu melakukan prosedur kerja yang menghasilkan produk/jasa yang konkret atau abstrak dan melebihi kriteria

Dari data tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa peserta didik dinyatakan tuntas kompeten jika memperoleh nilai <75 sebaliknya, apabila nilai peserta didik ≥ 75 atau sudah mencapai KKM maka peserta didik dinyatakan tuntas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diuraikan dalam beberapa tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dikelas. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai penerapan materi ajar IPA berbasis Digital Content untuk meningkatkan hasil belajar pada Peserta didik kelas IV/B UPT SPF SD Inpres Panaikang I/1.

1. Siklus I

a) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada kegiatan perencanaan ini, peneliti menyiapkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA yang akan dikembangkan menjadi indikator. Dari indikator menjadi langkah-langkah kegiatan dengan menerapkan materi ajar IPA berbasis Digital Content yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran yaitu dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Pada tahap ini, peneliti Persiapkan pula fasilitas penunjang yang diperlukan di dalam kelas seperti sumber dan bahan ajar serta media ajar seperti media gambar, alat eksperimen dan bahan yang digunakan selama pembelajaran. Peneliti membuat lembar catatan kegiatan guru dan Peserta Didik, lembar kerja Peserta Didik (LKS), alat penilaian, soal tes untuk mengetahui hasil belajar Peserta Didik, dan lembar wawancara.. Semua perencanaan tersebut digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan

yang diharapkan.

Tahapan berikutnya guru dan peneliti menentukan waktu yang disepakati untuk melaksanakan siklus I. Dari hasil diskusi, guru dan peneliti menyepakati bahwa pelaksanaan siklus I pada tanggal 10 Desember 2021.

b) **Tahap Pelaksanaan/ Tindakan (*Acting*)**

Tahap pelaksanaan siklus I berlangsung satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit yang dilaksanakan sesuai tanggal rencana pelaksanaan siklus I yaitu hari Jumat tanggal 10 Desember 2021. Guru sebagai observer dan pendamping jalannya kegiatan penelitian dengan menerapkan materi ajar IPA berbasis *Digital Content*. Peneliti diberikan wewenang oleh guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang telah dirumuskan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup sesuai dengan RPP.

Guru memberikan bimbingan Jika ada kesulitan dan kesalahan dalam melaksanakan tugas. Pada tahapan ini peneliti memberikan materi awal mengenai bagian tubuh hewan menggunakan materi ajar IPA berbasis Digital Content berupa gambar yang ada diinternet.



Gambar 1. Gambar animasi berbasis digital content

Tabel 4.1 Hasil Nilai Tes Tulis Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Inpres Panaikang I/1

Siklus I

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	Nilai
1	AH	L	63
2	AYR	L	80*
3	AL	P	60
4	AR	P	72
5	CR	P	70
6	FB	L	60
7	MA	L	82*
8	MR	P	85*
9	ML	L	70
10	MM	P	60
11	MQ	P	70
12	MF	L	60
13	MF	L	65
14	MIH	L	72
15	MI	L	65
16	MR	L	60
17	MY	L	65
18	MT	P	65
19	NA	P	53
20	NU	P	63
21	NR	P	63
22	ST	P	81*
23	NAZ	P	77*
24	HA	L	50
25	RR	P	60
26	AR	L	50
		Total	1721
		Rata-rata	66.19

* ≥ 75 (melewati atau sama dengan KKM)

Dari tabel 4.1 di atas, menunjukkan Bawah hasil pengukuran tingkat pengetahuan dan pemahaman Peserta Didik pada mata pelajaran bagian tubuh hewan yang mencapai nilai KKM atau lebih, hanya 5 Peserta Didik, sedangkan 21 Peserta Didik tidak mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Nilai rata-rata dari hasil belajar Peserta Didik pada mata kuliah pertama yaitu 66.19 menunjukkan nilai rata-rata tergolong “cukup” karena kriteria skor rata-rata kelas yang

digunakan dalam penelitian ini adalah 0–74 menunjukkan kategori cukup, 75– 89 kategori baik, dan 90– 100 kategori sangat baik. Nilai prosentase ketuntasan belajar Peserta didik siklus I yaitu 19,2% juga menunjukkan kategori “cukup” Karena kriteria persen ketuntasan nilai belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0-74% yang menunjukkan kategori lulus, 75-89% kategori baik dan 90-100% kategori sangat baik. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

c) **Tahap Pengamatan (*Observing*)**

Observasi ini dilakukan ketika dilaksanakannya proses pembelajaran siklus I yaitu tanggal 10 Desember 2021 jam ke 1-2. Dalam pembahasan ini disajikan deskripsi hasil observasi aktivitas Peserta didik.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Siklus I

No	Aspek yang di amati	Nilai			
		1	2	3	4
I	Persiapan				
	Persiapan fisik Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran		√		
	Mempersiapkan perlengkapan belajar			√	
	Persiapan <i>performance</i> Peserta didik		√		
II	Pelaksanaan				
	Kegiatan awal (pendahuluan)				
	Peserta didik menjawab salam guru				√
	Peserta didik membaca do'a bersama guru sebelum				√
	Peserta didik merespons absensi guru			√	
	Peserta didik mengikuti <i>ice breaking</i> “naik delman” yang diberikan guru untuk memotivasi dan membangkitkan minat Peserta			√	
	Peserta didik memperhatikan Guru melakukan penyadaran dengan menjawab pertanyaan yang berbeda kepada Peserta Didik tentang siklus air untuk melihat seberapa baik Peserta Didik mengetahui mata pelajaran yang akan		√		

Peserta didik memperhatikan Guru mengomunikasikan tujuan pembelajaran		√		
Kegiatan Inti				
• Eksplorasi				
Peserta didik memperhatikan Gambar dan contoh konkrit terkait materi bagian tubuh hewan melalui <i>digital contenk</i>			√	
Peserta didik memperhatikan penjelasan guru terkait materi bagian tubuh hewan Dengan menghubungkan materi dengan contoh hal-hal di sekitar mereka Peserta didik		√		
Peserta didik memperhatikan Gambar dan contoh konkrit terkait materi bagian tubuh hewan			√	
• Elaborasi				
Peserta didik mendengarkan arahan atau instruksi guru mengenai tugas yang diberikan dan Peserta didik memperoleh bimbingan apabila terdapat kesulitan dan kekeliruan dalam mengerjakan tugas.		√		
Dalam kelompok, Peserta didik menyelesaikan tugas yaitu menjawab soal LKS yang diberikan oleh guru		√		
• Konfirmasi				
Peserta didik memperhatikan umpan balik yang Diperkenalkan oleh guru dengan menjawab pertanyaan tentang materi yang dipelajari untuk melihat seberapa baik Peserta Didik memahami materi.		√		
Peserta didik mendapat Penilaian dari guru dengan cara mendapatkan tugas mengerjakan soal-soal untuk mengetahui kemampuan Peserta Didik dalam memahami materi yang diajarkan.				√
Kegiatan Akhir (penutup)				
Peserta didik Kesimpulan hasil belajar materi bagian tubuh hewan		√		
Peserta Didik memperhatikan arahan guru untuk mengulang mata pelajaran yang telah diajarkan di rumah.		√		

	Peserta didik mendengarkan sedikit materi pembelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya.		√		
	Peserta didik Bersama guru menutup pelajaran dengan membaca doa dan menanggapi sapaan guru.				√
	Skor	62			

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada tabel di atas, skor yang diperoleh adalah 62 dari skor maksimum adalah 96 dengan jumlah skornya adalah 64, 58 yang berarti berkategori “cukup”. Dalam penelitian ini, menggunakan rentang nilai 60- 75 Menunjukkan kategori cukup, 75-85 menunjukkan kategori baik dan 85-100 menunjukan kategori sangat baik.

d) **Tahap Refleksi (*Reflecting*)**

Dari hasil pelaksanaan siklus I, terdapat peningkatan hasil belajar jika dibandingkan dengan nilai hasil belajar sebelum dilakukan PTK. Akan tetapi peningkatan tersebut belum maksimal, hal ini disebabkan oleh:

- 1) Aktivitas Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih ada yang tidak mengikuti pembelajaran meskipun guru telah memerhatikan ketiga modalitas yang dimiliki Peserta didik. Masih ada Peserta didik Berinteraksi dengan teman sekelas hanya dengan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran atau tidak berpartisipasi dalam tugas kelompok. Skor yang diperoleh dari hasil monitoring aktivitas Peserta Didik adalah 64,58 dengan kategori lulus Hasil wawancara dengan guru maupun Peserta didik setelah pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa guru dan Peserta didik menyukai materi ajar IPA berbasis *Digital Content*, akan tetapi masih ada kekurangan yang harus diperbaiki dengan

meningkatkan aktivitas pembelajaran guru dan Peserta didik maupun hasil belajar yang belum memuaskan.

- 2) Nilai hasil belajar Peserta Didik masih tergolong cukup atau masih dalam kriteria cukup. Dari 26 Peserta Didik tersebut, 5 Peserta Didik mendapat nilai di atas KKM, dan masih ada 21 Peserta Didik yang mendapat nilai di bawah KKM.
- 3) Nilai rata-rata yang didapat sebesar 66.19 berkategori cukup. Dari beberapa data hasil yang diperoleh selama penelitian siklus I, dapat disimpulkan bahwa tindakan selama siklus I belum berhasil dengan baik. Untuk itu perlu ditingkatkan dan perlu perbaikan nilai hasil belajar Peserta didik serta aktivitas guru ataupun Peserta didik yang menghambat keberhasilan pada siklus I. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan perbaikan dan tahapan akan diulang pada siklus II.

2 Siklus II

a) Persiapan Tindakan atau perencanaan (*planning*)

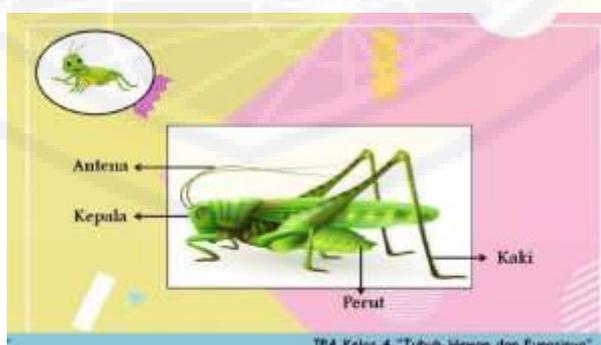
Dari hasil siklus I, ada beberapa kendala yang dihadapi. Maka, peneliti berupaya untuk memperbaiki dan mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada siklus I agar tidak terulang pada siklus II, sebelum melaksanakan siklus II peneliti lebih menyiapkan secara maksimal.

Pada tahap ini peneliti menyiapkan sarana dan fasilitas penunjang yang dibutuhkan di dalam kelas seperti sumber, bahan ajar dan media pembelajaran seperti materi ajar IPA berbasis *Digital Content* berupa media video pembelajaran tentang bagian tubuh hewan selama pembelajaran berlangsung. Peneliti membuat

lembar observasi kegiatan guru dan Peserta didik serta lembar kerja Peserta didik (LKS), instrument penilaian, soal tes untuk mengetahui hasil belajar Peserta didik.

b) **Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

Siklus II dilaksanakan pada hari senin tanggal 20 Desember 2021 jam pelajaran ke 5-6 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2x35 menit). Kegiatan pembelajaran dirancang untuk menindaklanjuti kekurangan- kekurangan yang ditemukan pada siklus I dengan menambah inovasi dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mempunyai langkah- langkah pembelajaran yang sama dengan siklus I. Namun, pada siklus II menggunakan media pembelajaran berupa video sedangkan pada siklus I menggunakan media pembelajaran berupa gambar. Selain itu, pembelajaran dibuat lebih bervariasi. Pada saat pembelajaran inti tahap konfirmasi, perwakilan kelompok Peserta didik bergantian menjelaskan dengan tentang bagian-bagian tubuh hewan. Untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman Peserta didik secara individual, kegiatan selanjutnya yang dilakukan guru adalah melakukan evaluasi terhadap Peserta didik dengan memberikan tugas untuk mengerjakan soal kepada setiap Peserta didik. Hal tersebut dilakukan agar guru mengetahui hasil belajar Peserta didik.



Gambar 2. Video Animasi tentang bagian tubuh hewan

Kegiatan yang dilakukan pada akhir pembelajaran adalah menarik kesimpulan dari materi yang diajarkan, hal ini dapat dilakukan oleh guru ataupun Peserta didik. Guru memberikan arahan kepada Peserta didik untuk mengulang kembali materi yang telah diajarkan di rumah. Dalam melaksanakan tindakan (*acting*) yaitu melaksanakan proses pembelajaran, peneliti memberikan tes hasil belajar Peserta didik. Data ketuntasan hasil belajar Peserta didik terdiri dari tiga penilaian yaitu penilaian unjuk kerja (*performance*), penilaian produk, tes tulis pada materi bagian tubuh hewan. Dengan menggunakan Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan berdasarkan KKM mata pelajaran IPA di UPT SPF SD Inpres Panaikang I/I yaitu 75

Tabel 4.3 Hasil Nilai Tes Tulis Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Inpres Panaikang I/I Siklus II

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	NILAI
1	AH	L	80*
2	AYR	L	90*
3	AL	P	78*
4	AR	P	88*
5	CR	P	88*
6	FB	L	75*
7	MA	L	91*
8	MR	P	92*
9	ML	L	88*
10	MM	L	78*
11	MQ	P	88*
12	MF	L	80*
13	MF	L	87*
14	MIH	L	90*
15	MI	L	86*
16	MR	L	80*
17	MY	L	86*
18	MT	P	85*
19	NA	P	75*
20	NU	P	82*
21	NR	P	82*
22	ST	P	90*
23	NAZ	P	90*

24	HA	L	74
25	RR	P	75*
26	AR	L	71
		Total	2169
		Rata-rata	83.4

Dari tabel 4.3 diatas, menunjukkan bawah hasil pengukuran tingkat pengetahuan dan pemahaman Peserta didik terhadap materi bagian tubuh hewan yang mencapai nilai KKM maupun lebih ada 24 Peserta didik, sedangkan 2 Peserta didik belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Data penilaian yang diperoleh peneliti pada siklus II pada materi bagian tubuh hewan direkapitulasi menjadi keseluruhan nilai hasil belajar IPA pada siklus II adalah sebagai berikut: Nilai rata-rata hasil belajar Peserta didik siklus II yaitu 83.4 menunjukkan nilai rata-rata tergolong “baik” karena kriteria skor rata-rata kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0–74 menunjukkan kategori cukup, 75– 89 kategori baik, dan 90– 100 kategori sangat baik. Nilai prosentase ketuntasan belajar Peserta didik siklus II yaitu 92.3 % menunjukkan kategori “sangat baik” karena kriteria skor prosentase ketuntasan belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0– 74% menunjukkan kategori cukup, 75– 89% kategori baik, dan 90– 100% kategori sangat baik. Oleh karena itu, nilai hasil belajar Peserta didik siklus II dikatakan tuntas.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Observasi ini dilakukan ketika dilaksanakannya proses pembelajaran siklus II yaitu tanggal 20 Desember 2021 jam ke 5-6. dalam pembahasan ini disajikan deskripsi hasil observasi Peserta didik Hasil observasi aktivitas Peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan materi ajar IPA berbasis *Digital Content*.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Siklus II

No	Aspek yang di amati	Nilai			
		1	2	3	4
I	Persiapan				
	Persiapan fisik Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				√
	Mempersiapkan perlengkapan belajar				√
	Persiapan <i>performance</i> Peserta didik			√	
II	Pelaksanaan				
	Kegiatan awal (pendahuluan)				
	Peserta didik menjawab salam guru				√
	Peserta didik membaca do'a bersama guru sebelum memulai pelajaran				√
	Peserta didik merespons absensi guru				√
	Peserta didik mengikuti <i>ice breaking</i> "ada sepeda" yang diberikan guru untuk memotivasi dan membangkitkan minat Peserta didik dalam belajar				√
	Peserta didik memperhatikan guru melakukan <i>appersepsi</i> dengan menjawab beberapa pertanyaan kepada Peserta didik tentang daur air untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan yang dimiliki Peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari.			√	
	Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√	
	Kegiatan Inti				
	• Eksplorasi				
	Peserta didik memperhatikan gambar dan contoh konkrit yang berkaitan dengan materi bagian tubuh hewan			√	
	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru terkait materi bagian tubuh hewan dengan mengkaitkan materi tersebut dengan contoh hal-hal yang ada di sekitar			√	
	Peserta didik memperhatikan gambar dan contoh konkrit yang berkaitan dengan materi bagian tubuh hewan melalui <i>digital contenk</i>			√	
	• Elaborasi				
	Peserta didik mendengarkan arahan atau instruksi guru mengenai tugas yang diberikan dan Peserta didik memperoleh bimbingan apabila terdapat kesulitan dan kekeliruan dalam mengerjakan tugas.			√	
	Dalam kelompok, Peserta didik menyelesaikan tugas yaitu menjawab soal LKS yang diberikan oleh guru				√
	• Konfirmasi				

	Setelah melakukan percobaan, perwakilan Peserta didik bergantian menjelaskan dengan bagian tubuh hewan			√	
	Peserta didik memperhatikan umpan balik yang diberikan guru dengan menjawab pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari untuk melihat seberapa jauh pemahaman Peserta didik terhadap materi.			√	
	Peserta didik mendapat evaluasi dari guru dengan mendapat tugas mengerjakan soal untuk mengetahui kemampuan Peserta didik dalam memahami materi				√
	Kegiatan Akhir (penutup)				
	Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran materi bagian tubuh hewan			√	
	Peserta didik memperhatikan arahan guru untuk mengulang kembali materi yang telah diajarkannya di				√
	Peserta didik mendengarkan sedikit materi pembelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan			√	
	Peserta didik bersama guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan menjawab salam guru.				√
	Skor				89,58

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada tabel di atas, skor yang diperoleh adalah 89,58 dari skor maksimum adalah 96 dengan jumlah skornya adalah 86 yang berarti berkategori “sangat baik”. Dalam penelitian ini, menggunakan rentang nilai 60-75 menunjukkan kategori cukup, 75- 85 menunjukkan kategori baik, dan 85- 100 menunjukkan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas Peserta didik pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I.

d. Refleksi

Setelah mengetahui kekurangan dari pembelajaran siklus I. Maka pada siklus II peneliti melakukan perbaikan pada siklus II. Adapun pada pembelajaran siklus II ini sebagian besar sudah terlaksana dengan baik. Data hasil yang

diperoleh dari siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil pengamatan terhadap aktivitas Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran telah mencapai kriteria keberhasilan 89,58 berada pada kategori sangat baik. Peserta didik sudah terlihat percaya diri. Selain itu, pembelajaran pada siklus II ini, kondisi kelas lebih kondusif (Peserta didik tidak ramai sendiri) dan Peserta didik aktif dalam pembelajaran. Ini berarti bahwa aktivitas Peserta didik dalam pembelajaran dalam siklus II telah berhasil dengan baik. Hasil wawancara dengan guru maupun Peserta didik setelah pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa guru dan Peserta didik sangat menyukai materi ajar IPA berbasis *Digital Content* sehingga aktivitas pembelajaran maupun hasil belajar mengalami peningkatan.
- 2) Hasil belajar Peserta didik siklus II terjadi peningkatan. Dari 21 Peserta didik kelas IV B, 24 Peserta didik tuntas atau mendapat nilai memenuhi KKM dan hanya 2 Peserta didik yang belum tuntas. Rata-rata yang diperoleh sebesar 84.3 dengan prosentase hasil belajar 89.58 % yang menunjukkan kategori “sangat baik”. Dengan terjadinya peningkatan hasil belajar Peserta didik pada siklus II ini, maka peneliti tidak lagi memerlukan praktek pada siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

1. Penerapan materi ajar IPA berbasis *Digital Content*

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan aktivitas guru pada siklus I dalam menerapkan materi ajar IPA berbasis *Digital Content* selama proses pembelajaran masuk dalam kategori cukup karena guru belum terbiasa

menggunakan materi ajar IPA berbasis *Digital Content*, pengelolaan waktu guru belum maksimal terlihat dari belum tepatnya waktu guru dalam proses pembelajaran, serta media yang dipakai kurang menunjang pembelajaran yaitu gambar kurang jelas dan besar

Aktivitas Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masuk dalam kategori cukup karena masih ada Peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran meskipun guru telah memerhatikan ketiga modalitas yang dimiliki Peserta didik, masih ada Peserta didik yang ramai sendiri dengan teman sebangkunya dengan tidak memerhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran maupun kurang berpartisipasi dalam tugas kelompok ketika aktivitas guru belum maksimal, juga mempengaruhi aktivitas Peserta didik selama proses pembelajaran.

Akan tetapi pada siklus II penerapan materi ajar IPA berbasis *Digital Content* pada mata pelajaran IPA materi bagian tubuh hewan bisa dikatakan dapat terlaksana dengan baik. Perbaikan yang terjadi pada siklus II, guru dalam memberikan informasi tentang materi ajar IPA berbasis *Digital Content* lebih jelas, kesiapan guru dalam pembelajaran juga sudah matang mulai dari pembukaan, appersepsi, penggunaan suara yang lantang, media pembelajaran yang dipakai juga sangat menunjang proses pembelajaran sehingga Peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pemaparan diatas menunjukkan bahwa dengan menerapkan materi ajar IPA berbasis *Digital Content* dalam aktivitas guru dan Peserta didik selama proses pembelajaran berjalan baik sehingga dapat menunjang hasil belajar Peserta didik agar dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan dalam

mata pelajaran IPA. sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas Peserta didik pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dalam penelitian tentang materi ajar berbasis *digital content* untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi bagian tubuh hewan pada Peserta didik kelas IV/B UPT SPF SD Inpres Panaikang I/1 dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan materi ajar berbasis *digital content* untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi bagian tubuh hewan pada Peserta didik kelas IV/B UPT SPF SD Inpres Panaikang I/1 menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dari hasil observasi, penerapan materi ajar berbasis digital content dapat berjalan baik. Hal ini terbukti dari hasil observasi aktivitas Peserta didik juga menunjukkan bahwa penerapan model materi ajar berbasis *digital content* terbukti berhasil baik, pada siklus I sebesar 66,19 berkategori cukup menjadi lebih baik pada siklus II dengan skor sebesar 83,4 menunjukkan kategori baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan materi ajar berbasis digital content, bahwa materi ajar tersebut tersebut dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Oleh sebab itu peneliti menyarankan :

1. Bagi sekolah

Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru untuk menggunakan materi ajar berbasis *digital content* sehingga apa yang diajarkan dapat benar-benar dipahami oleh peserta didik.

2. Bagi guru

Guru hendaknya melakukan inovasi-inovasi pembelajaran agar Peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dapat berperan aktif di kelas sehingga mendapat hasil belajar yang sangat baik.

3. Bagi Peserta didik

Peserta didik hendaknya lebih aktif dalam pembelajaran seperti lebih banyak bertanya kalau ada hal yang belum dipahami, lebih aktif dalam berdiskusi kelompok, dan lebih berani mengemukakan pendapat maupun dalam mempresentasikan hasil dari diskusi agar pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna sehingga mendapat hasil belajar yang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2005. *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Kompetensi Guru)* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Adisendjaja Yusuf Hilmi. 2010. *Analisis Buku Ajar Biologi Sma Kelas X Di Kota Bandung Berdasarkan Literasi Sains* Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aliyah Yahya dan Mohd Mokhtar Tahar. 2017. *Multimedia Animasi Interaktif Mengenal Suku Kata (Kv+Kv) Untuk Pelajar Bermasalah Pembelajaran. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa.*
- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan* . Yogyakarta: Diva Press.
- Anggun Winata, Sri Cacik, Ifa Seftia R. W. 2018. *Kemampuan Awal Literasi Sains Peserta Didik Kelas V Sdn Sidorejo I Tuban Pada Materi bagian tubuh hewan. 2* , 58–64.
- Ardisavira Efrina Ashfadiniyya. 2020. *Hubungan Digital Contet dengan ContentWriter. Makalah Ilmu Komunikasi.* Fakultas Ilmu Sosisal dan Ilmu Politik. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif.* Jakarta: Bumi Aksara
- Asyahari, Ardian, And Helda Silvi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-Biruni'* , 5 3.
- Asyhari, Ardian, And Helda Silvia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu' . Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisi ka Al-Biruni*, 5.
- Aulia, Nabella Winanda, And Mia Aina, *__Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biolog Biologi Materi Kultur Jaringan Untuk Sma Kelas Xi Mia'* , Pendidikan Biologi, 2 (2016), 20–26.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK.* Bandung: . Yrama Widya.
- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada

- Arya Adittia. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Peserta didik Kelas Iv Sd. Mimbar Sekolah Dasar*, 4.1.
- Arwudarachman, D. 2015. *Pengembangan media pembelajaran Audio Visual untuk meningkatkan prestasi belajar menggambar bentuk peserta didik kelas XI. Jurnal Seni Rupa*, 3(03).
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta : Depdiknas.
- Deryati, P., & Maharta, N. 2013. *Pengaruh keterampilan berkomunikasi sains menggunakan pendekatan multiple representations terhadap literasi sains peserta didik . Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(2).
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Abidin, M. M., Purnama, B. E., & Nugroho, G. K. 2013. *Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif. IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(3).
- Hamka Lodang, Syamsiah, Ishak A. Paramma, *Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Peserta Didik Yang Dibelajarkan Dengan Menggunakan Media Camtasia Studio Dan Media Powerpoint Pada Kelas Vii Smp Negeri 1 Sungguminasa, Vol. 15, No. 1, 2014, h. 62.*
- Hasbi, M. A. 2015. *Pengembangan Alat Peraga Listrik Dinamis (APLD) Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta didik . Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1).
- Hermawan, Sandy. 2012. *Mini Book Master Fisika (Langsung Pinter)*. Jakarta: Wahyumedia
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. 2014. *pengaruh penggunaan e-learning terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika peserta didik SD Negeri Tahunan Yogyakarta. Jurnal prima edukasia*, 2(1), 66-79.
- Irwandani, Irwandani, And Siti Juariyah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran', Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*.

- Januarisman, Erwin. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Peserta didik Kelas VII SMP se- Kecamatan Depok Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, C. dan Sutjipto. B. 2013. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Latif, Y., Darmawijoyo, D., & Putri, R. I. I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Camtasia pada Pokok Bahasan Lingkaran melalui Edmodo untuk peserta didik MTs. Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 4(2), 105-114.
- Latifah, Sri. 2014. *Implementasi Pembelajaran Bervisi Sets Di Sekolah', Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biiruni*.
- Latip, Abdul, And Anna Permanasari. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Untuk Peserta didik Smp Pada Tema Teknologi. Edusains*.
- Moh Azer Usman. 2014. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mohayat, Nurdin. 2018. *Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pisa*.
- Muslimah, Fitri. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktifroom Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smk N 1 Sewon*.
- Nosa, D. E., & Farida, F. 2018. *Aplikasi Wingeom dan Camtasia Studio untuk Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 127-137
- Nuari, F., & Ardi, H. 2014. *Using camtasia studio 8 to produce learning video to teach english through e-learning. Journal of English Language Teaching*, 3(1), 259-267.
- Purwanti, B. 2015. *Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- R. Ibrahim. 2013. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusilowati, Ani. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Sains Materi Fluida Statis', Unnes Physics Education*, 26–31.
- Saregar, Yuberti Dan Antomi. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematik Dan Sains*. Bandar Lampung: Aura.

Setyorini, E. S., Tiyaswati, I., Faradilla, L., & Pratiwi, R. D. 2016. *Pembuatan video pembelajaran menggunakan camtasia studio 7 sebagai media pembelajaran fisika pada materi hukum newton.*

Simehatte, I., & Nazar, M. (2016). *Pengembangan Media Eleksido Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Untuk Peserta didik Kelas X MIA SMA N 1 Krueng Barona Jaya. Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Kimia, 1(3).*

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sulistyaningrum, Dewi Ayu. 2017. *Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia Pada Materi Permukaan Bumi Dan Cuaca', Profesi Pendidikan Dasar.*

Sun, K. T., Lin, Y. C., & Yu, C. J. 2008. *A study on learning effect among different learning styles in a Web-based lab of science for elementary school students. Computers & Education, 50(4), 1411-1422.*

Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.

Toharudin, Uus. 2011. *Membangun Literasi Sains Peserta Didik.* Bandung: Humaniora.

Utamingtyas, Siwi. *The Influence Of Video Media On The Ability Of Storytelling On English Lesson Students Class V Sd Negeri Panjatan.*

Yusufhadi Miarso. 2009. *Menyemai Benih Tehnologi Pendidikan.* Jakarta: Predana Media Group.

Lampiran**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : UPT SPF SD INPRES PANAIKANG 1/1

Kelas / Semester : IV (Empat) / 1

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Sub Tema 2 : Keberagaman Makhluk Hidup di
Lingkunganku

Pembelajaran : 3

Alokasi Waktu : 1 Hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, Peserta Didik mampu mengidentifikasi bagian-bagian hewan dan fungsinya dengan benar.
2. Setelah mengamati, Peserta Didik mampu membuat laporan tentang bagian-bagian hewan dalam bentuk diagram venn.
3. Dengan mengamati gambar, Peserta Didik mampu membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara dengan tepat.
4. Dengan mengamati gambar, Peserta Didik mampu membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Persiapan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Persiapan fisik Peserta Didik dalam mengikuti pembelajaran ▪ Mempersiapkan perlengkapan belajar ▪ Persiapan performance Peserta Didik 	
<p>Pendahuluan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta Didik menjawab salam guru ▪ Peserta Didik membaca do'a Bersama guru sebelum memulai pelajaran ▪ Peserta Didik mersepon absen guru ▪ Peserta Didik disuruh menyanyi lagu Indonesia raya ▪ Peserta Didik memperhatikan guru melakukan <i>appersepsi</i> dengan menjawab beberapa pertanyaan kepada Peserta Didik tentang daur air untuk mengetahui sberapa pengetahuan yanmg di miliki Peserta Didik den gan materi yang akan di pelajari ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan</i>". ▪ Peserta Didik memperlihatn guru menyampaika tujuan pembelajaran 	10 menit
<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka kegiatan dengan menggunakan media <i>Digital</i> ▪ Peserta Didik memperhatikan gambar dan contoh konkrit yang berkaitan dengan materi bagian tubuh hewan melalui <i>digital content</i> ▪ Peserta Didik memperllihatkan gambar dan contoh konkrit yang berkaitan dengan materi bagian tubuh hewan ▪ Peserta Didik mendengarkan arahan atau intruksi guru mengenai tugas yang diberikan dan Peserta Didik memperoleh bimbingan apabila terdapat kesulitan dan kekeliruan dalam mengerjakan tugas ▪ Peserta Didik menyelesaikan tugas yaitu menjawab soal LKS yang diberikan oleh guru . ▪ Peserta Didik memperhatikan umpan balik yang diberikan denga guru dengan menjawab pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari untuk melihat 	35 Menit X 30 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	seberapa jauh pemahaman Peserta Didik terhadap materi <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta Didik mendapat evaluasi dari guru dengan mendapat tugas mengerjakan soal mengetahui kemampuan Peserta Didik dalam memahami materi yang telah di ajarkan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama Peserta Didik membuat kesimpulan hasil pembelajaran materi bagian tubuh hewan ▪ Peserta Didik mendengar sedikit materi pembelajaran yang akan di ajarkan pada pertemuan selanjutnya . ▪ Mengajak semua Peserta Didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui

Makassar, 10 Desember 2021

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 4

Drs Sahabuddin, SH.,M.M
NIP.19611231 1982061 099

Sulfi, S.Pd
NIP.

LAMPIRAN

Kegiatan Mengajar, 10 Desember 2021



Lampiran Hasil Kerja Peserta Didik Siklus I

Nama: REZKY ANJING
 Kelas: IV B

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

- Bagian tubuh pada hewan yang terpenting adalah...
 a. Kaki c. Tangan
 b. Kepala d. Parut ✓
- Perhatikan gambar ikan berikut:

 Pada gambar di atas yang di tunjukkan dengan huruf A adalah...
 a. Kaki c. Ekor ✓
 b. Sirip d. Dorsal ✓
- Hewan yang menggunakan mata untuk berburu adalah...
 a. Kucing dan ikan
 b. Elang dan Burung Hantu ✓
 c. Harung Haris dan Kalajene ✓
 d. Elang dan Kalajene ✓
- Cairan putih bening yang keluar pada bilah ikan merupakan cadangan pada hewan...
 a. Kuning ✓
 b. Putih ✓
 c. Merah ✓
 d. Hitam ✓
- Antena pada kepau-kepau berfungsi untuk...
 a. Menghisap racun
 b. Berjalan
 c. Kembang-kembang
 d. Indera Perasaan ✓

$\frac{90}{10} \times 100 = 900$
 $\frac{85}{10} \times 100 = 850$

- Ekor ikan berfungsi untuk...
 a. Menjaga keseimbangan ✓
 b. Menaruh racun ✓
 c. Menghisap Darah ✓
 d. Menaruh lemak ✓
- Hewan yang bergam menggunakan paru paru...
 a. Elar c. Ikan ✓
 b. Kalajene d. Katak ✓
- Kalajene dapat mendeteksi keberadaan musuh menggunakan...
 a. Mata c. Sayap ✓
 b. Telapak d. Ekor ✓
- Bagian tubuh ikan yang melindungi dari gigitan-pemakan adalah...
 a. Kulit b. Sirip ✓
 c. Insang d. Ekor ✓
- Berdahi jenis hewan yang akan menyebarkan telur dari dalam cangkang ketiba seruan ternak adalah...
 a. Kalkajene ✓
 b. Ulatang ✓
 c. Sipat ✓
 d. Kurban ✓

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar!

- Tuliskan 3 contoh hewan yang menggunakan alat indra percaaan untuk mencari makanan? UBI, ANJING, TACIN, HIU
- Apa yang bisa kamu lakukan untuk melindungi kepau-kepau? menjaga airnya
- Jelaskan fungsi gading dari belah pada gajah? untuk menggali sumbu makanan
- Apa saja bagian-bagian tubuh yang dimiliki ikan? kepala, mata, sirip, ekor
- Apa fungsi pelindung tubuh berupa racun pada hewan? untuk melindungi hewan dari predator

$\frac{90}{10} \times 100 = 900$
 $\frac{80}{10} \times 100 = 800$

Nama: _____
Kelas: (9.8)

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Bagian tubuh pada hewan yang terendam adalah ...
 a. Kaki c. Tenggorokan
 b. Kepala d. Perut
2. Perhatikan gambar ikan berikut

 Pada gambar di atas yang di tunjukkan dengan huruf A adalah ...
 a. Kaki c. Ekor
 b. Sirip d. Insang
3. Hewan yang menggunakan mata untuk berburu adalah ...
 a. Kucing dan Ikan
 b. Elang dan Burung Hantu
 c. Berang Berang dan Katak
 d. Elang dan Kadal
4. Cula adalah bentuk yang tumbuh pada hidung spesies mamalia pada hewan ...
 a. Kambing b. Badak
 c. Kertau d. Domba
5. Antena pada kepa-kepa berfungsi untuk ...
 a. Menghisap nektar
 b. Berjalan
 c. Keseimbangan
 d. Indra Perasaan

$\frac{60+40}{2} = 50$

6. Ular kuning berfungsi untuk ...
 a. Menjaga kesuburan
 b. Mencari makan
 c. Menjaga diri
 d. Mencari teman
7. Hewan yang bergerak menggunakan mata yaitu ...
 a. Ular c. Ikan
 b. Kutubang d. Katak
8. Katak dapat mendeteksi keberadaan musuh menggunakan ...
 a. Mata c. Sayap
 b. Teling d. Ekor
9. Bagian tubuh ikan yang melindungi dari gigitan-gigitan adalah ...
 a. Sisik c. Sirip
 b. Insang d. Ekor
10. Berikut jenis hewan yang akan menyebarkan diri dalam kelompok ketika musim kawin adalah ...
 a. Kalajengking b. Siput
 c. Ular d. Kutubang

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar!

11. Tuliskan 3 contoh hewan yang menggunakan alat indera penciuman untuk mencari makanan? *Cacing, gajenisuar, burung hantu*
12. Apa yang bias kamu lakukan untuk melindungi kepa-kepa? *menjaga*
13. Jelaskan fungsi gading dan belalai pada gajah? *untuk melindungi makanan!*
14. Apa saja bagian-bagian tubuh yang dimiliki ikan? *Sirip!*
15. Apa fungsi pelindung tubuh berupa sarung pada hewan? *untuk tidak panas!*

$\frac{6}{15} \times 100 = 40$

LAMPIRAN

KEGIATAN MENGAJAR, 20 DESEMBER 2021



Lampiran Hasil Kerja Peserta Didik Siklus II

Nama: REZKY
Kelas: IV B

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. 
Pada gambar di atas di yang di tunjukkan pada huruf A adalah ...
a. Kaki c. ekor ✓
b. Sayap d. Perut ✓

2. 
Habitat hewan pada gambar di atas adalah ...
a. Air c. Udara ✓
b. Darat d. Pohon ✓

3. Serikat yang termasuk hewan air adalah ...
a. Ulatpaku c. Katak ✓
b. Ular d. Ikan ✓

4. Serikat hewan yang tidak memiliki seek berbulu kering adalah ...
a. Ular c. Buaya ✓
b. Kadal d. Ikan ✓

5. Hewan yang berfungsinya untuk terbang ...
a. Keseimbangan c. Menarak ✓
b. Terbang d. Keseimbangan ✓

6. Hewan yang menggunakan mata untuk berburu adalah ...
a. Kucing dan Buaya ✓
b. Elang dan Burung Hantu ✓
c. Burung Hantu dan Kadalawar ✓
d. Elang dan Kadalawar ✓

7. Ciri khusus bebek ditunjukkan oleh nomor ...
1. Berbulu halus
2. Berbulu kasar
3. Memiliki bulu berbulu
4. Tidak memiliki ekor

a. 1 dan 2 ✓
b. 1 dan 3 ✓
c. 1 dan 4 ✓
d. 2 dan 3 ✓

8. Antena pada kupu-kupu berfungsi untuk ...
a. Menghisap nektar ✓
b. Jendera Peseceles ✓
c. Keseimbangan ✓
d. Berjalan ✓

9. Kadalawar dapat mendeteksi keberadaan musuh menggunakan ...
a. Mata c. Sayap ✓
b. Telinga d. Ekor ✓

10. Bagian tubuh pada hewan yang terpesing adalah ...
a. Kaki c. Tangan ✓
b. Kepala d. Perut ✓

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar!

11. Tuliskan 3 bagian bagian tubuh yang sama pada hewan? kepala, kaki, mata 2

12. Mengapa kulit kadal adalah rampak basah? untuk membantu pernapasan 2

13. Tuliskan dua hewan mamalia darat? kucing, ikan 2

14. Jelaskan fungsi bagian tubuh burung seperti pada gambar di bawah ini?

mulut untuk menangkap
mata untuk melihat
telinga untuk mendengar
sayap untuk terbang
ekor untuk terbang 2

15. Di mana kupu-kupu hidup? Jelaskan. hutan 2

$\frac{8}{10} \times 100 = 80$

$\frac{10}{15} \times 100 = 66,6$

nama _____
 kelas _____

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d dengan jawaban yang benar!

1. 
 Pada gambar di atas (x) yang di tunjukkan pada huruf A adalah ...
 a. Kaki c. ekor
 b. Sayap d. Perut ✓

2. 
 Habitat hewan pada gambar di atas adalah ...
 a. Air c. Udara
 b. Darat d. Pohon ✓

3. Hewan yang termasuk hewan air adalah ...
 a. Unggas c. Katak
 b. Ular d. Ikan ✓

4. Hewan yang tidak memiliki seek berbulu keong adalah ...
 a. Ular c. Buaya
 b. Kadal d. Ikan ✓

5. Ekor burung berfungsi untuk ...
 a. Keseimbangan c. Menolak
 b. Terbang d. Katak ✓

6. Hewan yang menggunakan mata untuk berburu adalah ...
 a. Kucing dan Ikan
 b. Elang dan Burung Hantu ✓
 c. Burung Hantu dan Kadal
 d. Elang dan Kadal

$80 + 65 = 145$
 $145 - 71 = 74$

7. Ciri khusus bebek ditunjukkan oleh nomor ...

1. Berbulu halus
 2. Berbulu tebal dan hitam
 3. Memiliki kaki berbulu
 4. Memiliki beak lebar

a. 1 dan 2
 b. 1 dan 3 ✓
 c. 1 dan 4
 d. 2 dan 3

8. Antara pada kapak-kapak berfungsi untuk ...
 a. Menghisap nectar
 b. Indera Penciuman ✓
 c. Keseimbangan
 d. Berjalan

9. Kelenjar dapat mendeteksi kebutuhan energi menggunakan ...
 a. Mata c. Sayap ✓
 b. Telinga d. Ekor

10. Bagian tubuh pada hewan yang terpeyang adalah ...
 a. Kaki c. Tangan ✓
 b. Kepala d. Perut

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar!

11. Tuliskan 3 bagian bagian tubuh yang sesuai pada hewan kapak-kapak, badan lebar dan lebar ...

12. Mengapa kaki kadal selalu menempel pada lebar mempunyai lebar yang lebar ...

13. Tuliskan dua hewan mamalia dari KUPU-KUPU 2 lebar ...

14. Jelaskan fungsi bagian tubuh burung merpati pada gambar di bawah ini!
 a. lebar berfungsi untuk lebar ...
 b. lebar berfungsi untuk lebar ...
 c. lebar berfungsi untuk lebar ...
 d. lebar berfungsi untuk lebar ...

15. Di mana kapak-kapak hidup? Jelaskan. lebar ...

$\frac{9}{10} \times 100 = 90$

$\frac{14}{15} \times 100 = 93,3$