

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WEBSITE 3D*
SKETCHFAB TERHADAP *CRITICAL THINKING*
MATA PELAJARAN IPAS SD IT
KHOIRU UMMAH**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Tarbiyah



Oleh

NUR HASANAH

NIM 22591148

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

2026

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada,

Yth. Ketua Program Studi PGMI

Di-Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul "**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WEBSITE 3D SKETCHFAB* TERHADAP *CRITICAL THINKING* MATA PELAJARAN IPAS SD IT KHOIRU UMMAH**", sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

curup, 17 juni 2026

Pembimbing I

Dr. Guntur Putrajaya, S.Sos.,M.M
NIP. 196904131999031005

Pembimbing II

Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 199108242020122005

LEMBAR PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. A.K. Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Email iaicurup@gmail.com

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 1080 /In.34/F.T/I/PP.00.9/08/2026

Nama : Nur Hasanah
NIM : 22591148
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Website 3D Sketchfab Terhadap Critical Thinking* Mata Pelajaran IPAS SD IT Khoiru Ummah

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 29 Juli 2026
Pukul : 09:30 – 11:00 WIB
Tempat : Ruang 05 Gedung Munaqosyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Guntur Putrajaya, S.Sos., M.M
NIP. 196904131999031005

Sekretaris,

Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 199108242020122005

Penguji I,

Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 197210042003122003

Penguji II,

Siswanto, M.Pd.I
NIP. 198407232023211009

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Bakri Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 197011072000032004



PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Nur Hasanah

NIM :22591148

Fakultas: Tarbiyah

Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi: Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D Sketchfab Terhadap
Critical Thinking Mata Pelajaran IPAS SD IT Khoiru Ummah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 17 Juni 2026



Nur Hasanah
22591148

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, serta segala puji bagi Allah SWT dengan rahmat, karunia-Nya serta petunjuk-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D Sketchfab Terhadap Critical Thinking Mata Pelajaran IPAS SD IT Khoiru Ummah**". Sholawat serta salam semoga selalu terucapkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW sebagai panutan kita yang mana Nabi Muhammad SAW yang membimbing umat manusia dari zaman kegelapan menuju era yang dipenuhi dengan nilai-nilai keislaman serta kemajuan teknologi seperti yang telah kita rasakan hingga saat ini.

Penelitian ini merupakan salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Starata Satu (S1) Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak dorongan, bantuan dan dukungan serta motivasi dari berbagai pihak itu merupakan pengalaman yang tak dapat diukur dengan materi. Dukungan dan semangat itulah menjadi faktor mendorong penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd. I Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

2. Dr. Eka Apriani, M.Pd, Selaku Wakil Rektor I, Dr. Sakut Anshori, M.Hum
Selaku Rektor II, Dr. Sagiman, M.Kom, Selaku Rektor III Institut Agama
Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Dr. Bakti Komalasari, S.Ag, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah, Institut
Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Dr. Edi Wahyudi Mucktar, S.Pd., M.TP.d Selaku Pembimbing
Akademik.
6. Bapak Dr. Guntur Putajaya, S.Sos., MM Selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu
Jauhari Kumara Dewi, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II yang meluangkan
waktu disela kesibukan untuk membimbing dan memberi dorongan dalam
membimbing skripsi.
7. Bapak/Ibu Dosen sebagai pengajar di PGMI yang telah membekali penelitian
Sejak Awal Dididik Di Bangku Perkuliahan ini dan untuk seluruh dosen yang
ada di ruang lingkup kampus IAIN Curup.
8. Kepada Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd Selaku Penguji I, dan
Bapak Siswanto, M.Pd Selaku Penguji II, terimakasih telah menyempatkan
waktu disela-sela kesibukannya dalam proses penyelesaian skripsi.
9. Bapak Rajab Effendi, M.Pd.Gr Selaku Kepala Sekolah, Dan Ibu Syahdiah,
S.Pd Selaku Wali Kelas 5A SD IT Khoiru Ummah, Berimakasih Telah
Mengizinkan Dan Membantu Dalam Proses Penulisan Skripsi Ini.

Semogah Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada seluruh pihak yang terlibat dalam membantu penulisan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran dari seluruh pembaca untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis, pembaca, institut pendidikan dan msayarakat yang luas.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Curup, 17 juni 2026

Penulis

Nur Hasanah

22591148

MOTTO

Jika kamu berbuat baik kepada orang lain (berarti)
Kamu berbuat baik pada dirimu sendiri...
(QS. Al-Isra' : 7)

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada
Kemudahan, maka apabila kamu telah selesai
(dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk)
Urusan yang lain).
(QS. Al-Insyirah : 6-7)

“Terlambat Bukan Berarti Gagal, Cepat Bukan Berarti Hebat. Terlambat Bukan
Menjadi Alasan Untuk Menyerah, Setiap Orang Memiliki Proses Yang Berbeda.
PERCAYA PROSES Itu Yang Paling Penting. Karena Allah Telah Mempersiapkan
Hal Baik Dibalik Kata Proses Yang Kamu Anggap Rumit”
(Nur Hasanah)

PERSEMBAHAN

Sebagai ungkapan Terima Kasih, Skripsi ini penulis persembakan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan saya kemudahan serta pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kepada bapakku tercinta Erianto, cinta pertama anak perempuan yang selalu memberikan kasih sayang, nasihat, motivasi, serta dukungan kepada saya dalam setiap langkah kehidupan. Terima kasih atas kerja keras dan pengorbanan yang telah diberikan demi masa depan saya. Terima kasih telah menjadi sosok bapak yang selalu mengajarkan arti tanggung jawab, kerja keras, kesabaran, dan keteguhan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Semoga Allah SWT melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Bapak.
3. Kepada Ibuku tercinta Salni, perempuan hebat yang selalu menjadi sumber kekuatan, kasih sayang dan inspirasi dalam hidup saya. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa yang tidak pernah putus di setiap sujud, serta cinta tulus yang selalu diberikan kepada saya. Terima kasih telah membesarkan, mendidik, dan membimbing saya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan hingga saya mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Ibu.
4. Kepada kakak dan adik tercinta, Riswandi, Yulianti, Suprianto dan Julia yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa, dan motivasi kepada saya selama menempuh pendidikan. Terima kasih atas perhatian, kasih sayang, serta

kebersamaan yang selalu menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepada keluarga, kakak ipar, sepupu, keponakan, dan nenek yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada saya selama menjalani perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
6. Untuk tomy andesta, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini dari tahun 2020-2026 ini. terima kasih atas dukungan, semangat, perhatian, dan doa yang selalu diberikan. Kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat dalam melewati proses hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita dalam perjalanan menuju gelar ini.
7. Kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang selalu bersama dari semester awal hingga akhir, bernama Ika Kartika Sari, Revi Febi Atika, Ririn Rama Suci, Mayang Anjani dan Marea Naveo yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis serta selalu memberikan apapun yang terbaik dalam keadaan apapun.
8. Teman-seperjuangan PGMI angkatan 2022, KKN, PPL teman kelas PGMI A yang tak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan banyak pengalaman dan pembelajaran selama dibangku perkuliahan. Terimakasih atas segala dan pembelajaran baiknya.
9. Semua pihak yang tidak tercantum namanya, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas penyelesaian tugas akhir ini.
10. Untuk diri saya sendiri, terima kasih telah mampu bertahan, bangkit dari setiap kegagalan, melawan rasa lelah, dan tidak menyerah hingga akhirnya mampu

menyelesaikan skripsi ini. Semoga ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik.

Akhir kata, penulis menyadari tanpa Ridho dan pertolongan Allah SWT, Serta bantuan, dukungun, motivasi segala pihak skripsi diselesaikan Kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penulisan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan Aamiin Ya Rabbal'aalamin.

Curup, 17 juni 2026

Penulis

Nur Hasanah

22591148

ABSTRAK

Nur Hasanah (NIM 22591148). "Pengaruh Media Pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap *Critical Thinking* Mata Pelajaran IPAS SD IT Khoiru Ummah". Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2026.

Penelitian ini dilakukan karena kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi sistem pencernaan manusia masih rendah, hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang biasa saja dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berupa *Website 3D Sketchfab*, serta mengetahui bagaimana penggunaan media tersebut mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5A SD IT Khoiru Ummah.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design*, yaitu jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan 25 siswa kelas 5A dari Sekolah Dasar IT Khoiru Ummah sebagai sampel. Teknik pengumpulan data melibatkan tes berupa *pretest* dan *posttest* serta proses dokumentasi. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data meliputi analisis statistik deskriptif, menguji normalitas data, menguji hipotesis dengan metode *Paired Sample T-Test*, serta melakukan uji *N-Gain*, semuanya dilakukan dengan bantuan program SPSS.

Penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berupa *website 3D Sketchfab* memiliki rata-rata skor (mean) ujian pra (*pretest*) sebesar 51,28. (2) Kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa *website 3D Sketchfab* memiliki rata-rata skor (mean) ujian pasca (*posttest*) sebesar 79,68. (3) Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Selain itu, hasil uji *N-Gain* sebesar 0,5816 masuk ke kategori sedang dan dianggap cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *Website 3D Sketchfab* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi sistem pencernaan manusia di kelas 5A SD IT Khoiru Ummah.

Kata Kunci: *Website 3D Sketchfab, Media Pembelajaran, Critical Thinking, Sistem Pencernaan Manusia, IPAS.*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	14
C. Batasan Masalah.....	15
D. Rumusan Masalah	16
E. Tujuan Masalah.....	16
F. Manfaat Masalah.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Media Pembelajaran.....	19
B. Media <i>Website 3D Sketchfab</i>	21
C. <i>Critical Thinking</i>	24
D. Sistem Pencernaan Manusia.....	28

E. Penelitian Relevan.....	35
F. Kerangka Pikir	38
G. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis dan Desain Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
D. Variabel Penelitian	44
E. Teknik dan Instrumen pengumpulan Data	45
F. Validitas dan reliabilitas instrumen.....	52
G. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Gambaran umum Objek Penelitian	67
B. Hasil Penelitian	75
C. Pembahasan Hasil Penelitian	84
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	36
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	42
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	44
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Tes <i>Pretest</i>	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Tes <i>Posttest</i>	50
Tabel 3.5 Ringkasan Data Analisis Validitas dan Isi Butir Soal.....	54
Tabel 3.6 Validitas Hasil Tes Instrument.....	54
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas <i>Pretest</i>	56
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas <i>Posttest</i>	57
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	58
Tabel 3.10 Hasil Uji Kesukaran	59
Tabel 3.11 Kriteria Daya Pembeda	61
Tabel 3.12 Hasil Uji Daya Pembeda	61
Tabel 3.13 Kategori Pembagian N-Gain Score.....	66
Tabel 3.14 kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score.....	66
Tabel 4.1 Indentitas Sekolah SD IT Khoiru Ummah.....	69
Tabel 4.2 Keadaan Sekolah.....	71
Tabel 4.3 Sarana/Prasarana SD IT Khoiru Ummah.....	74
Tabel 4.4 Deskriptif Data <i>Pretest</i>	75
Tabel 4.5 Hasil Tes Awal <i>Pretest</i>	76
Tabel 4.6 Deskriptif Data <i>Posttest</i>	77
Tabel 4.7 Hasil Tes Akhir <i>Posttest</i>	78
Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
Tabel 4.9 Distribusi Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	81
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis	82
Tabel 4.12 Hasil uji N-gain.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Kerangka Berpikir	40
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	100
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	101
Lampiran 3 SK Penelitian	102
Lampiran 4 SK Telah Melakukan Penelitian	103
Lampiran 5 Kartu Pembimbing Skripsi	104
Lampiran 6 Bukti Hasil Uji Turnitin dari Prodi.....	106
Lampiran 7 Surat Pernyataan Validitas	107
Lampiran 8 Rencana Pembelajaran Mendalam <i>Pretest</i>	108
Lampiran 9 Rencana Pembelajaran Mendalam <i>Posttest</i>	118
Lampiran 10 Kisi-Kisi Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	132
Lampiran 11 Instrumen Tes <i>Pretest</i>	135
Lampiran 12 Kunci Jawaban Instrumen Tes <i>Pretest</i>	136
Lampiran 13 Instrumen Tes <i>Posttest</i>	137
Lampiran 14 Kunci Jawaban Instrumen Tes <i>Posttest</i>	138
Lampiran 15 Lembar Jawaban Siswa <i>Pretest</i>	139
Lampiran 16 Lembar Jawaban Siswa <i>Posttest</i>	141
Lampiran 17 Rubrik Penilaian Soal	143
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas <i>Pretest</i>	148
Lampiran 19 Hasil Uji Validitas <i>Posttest</i>	151
Lampiran 20 Hasil Uji Reliabilitas	154
Lampiran 21 Hasil Uji <i>Pretest</i> Siswa	155
Lampiran 22 Hasil Uji <i>Posttest</i> Siswa	155
Lampiran 23 Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	155
Lampiran 24 Hasil Uji Normalitas	156

Lampiran 25 Hasil Uji Hipotesis	157
Lamiran 26 Hasil Uji N-gain.....	157
Lampiran 27 Dokumentasi.....	158
Lampiran 28 Biodata diri	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan kini semakin berkembang dengan meningkatnya kualitas sumber daya manusia dan kemajuan teknologi di era global. Perubahan kurikulum terus terjadi, sehingga metode mengajar yang dahulu berupa ceramah semakin dikurangi dan diganti dengan penggunaan berbagai media pembelajaran. Kegiatan belajar saat ini lebih menekankan pada pengembangan keterampilan proses dan pendekatan belajar aktif. Pengetahuan bisa terasa lebih sulit dimengerti jika hanya dijelaskan dengan menggunakan kata-kata saja.¹ Teknologi sudah menjadi bagian yang biasa dalam zaman globalisasi sekarang ini. Dalam bidang pendidikan, sebagai tempat munculnya teknologi, sudah sangat wajar jika pendidikan juga menggunakan teknologi untuk mempermudah proses belajar mengajar.

Dalam Al-Qur'an diterangkan betapa pentingnya menggunakan akal dan berpikir secara dalam untuk memahami pengetahuan, terdapat dalam surah Al-Ghasiyah ayat 17 sampai 20.²

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبْلِ كَيْفَ خُلِقَتْ ۖ ﴿١٧﴾ وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ۖ ﴿١٨﴾ وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ۖ ﴿١٩﴾ وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ ۖ ﴿٢٠﴾

¹ Maklonia Meling Moto, "Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan" 3, no. 1 (2019): 20–28.

² Amir HM, "Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Al-Qur'an: Suatu Kajian Dari Surat Al-Ghasiyah Ayat 17-20," *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 19, no. 2 (2020): 1040–46.

Artinya: "Maka tidakkah mereka memperhatikan unta, bagaimana diciptakan? (17) Dan langit, bagaimana ditinggikan? (18) Dan gunung-gunung, bagaimana ditegakkan? (19) Dan bumi, bagaimana dihamparkan? (20)."

Ayat tersebut menyatakan bahwa Allah SWT mendorong manusia agar memperhatikan dan berpikir dengan baik tentang segala sesuatu yang diciptakan-Nya. Allah tidak langsung memerintahkan untuk menerima segala sesuatu begitu saja, melainkan mengajak untuk mengamati, menganalisis, dan merenung, yang merupakan bagian utama dari berpikir secara kritis.

Dalam dunia pendidikan, kalimat ini menunjukkan bahwa berpikir secara logis dan kritis merupakan bagian yang penting dalam proses belajar, sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam agama Islam. Ketika siswa diajak untuk mengamati sistem pencernaan manusia menggunakan media seperti Sketchfab 3D, mereka bisa mempelajari hubungan antara struktur organ dan fungsinya secara visual dan mendalam, seperti yang dicontohkan dalam perintah Allah dalam ayat tersebut: melihat, berpikir, dan memahami ciptaan-Nya.

Dari sini, muncul lah istilah teknologi pendidikan. Pendidikan dengan menggunakan teknologi adalah cara yang teratur untuk merencanakan, memakai, dan mengevaluasi seluruh proses belajar mengajar dengan memperhatikan aspek teknis, manusia, serta hubungan antara keduanya, sehingga bisa menghasilkan sistem pendidikan yang lebih baik. Teknologi termasuk dalam "realitas objektif" karena merupakan hasil dari proses eksternalisasi. Dan seperti halnya unsur-unsur "realitas objektif" lainnya,

teknologi juga tidak "stabil". Teknologi pendidikan adalah cara yang teratur dan terencana untuk membantu mengatasi berbagai masalah yang muncul dalam proses belajar. Teknologi pendidikan bukan hanya soal perangkat seperti mesin, komputer, atau alat lainnya, tetapi lebih pada cara kerja dan sistem yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.³

Teori itu menjelaskan bahwa teknologi pendidikan adalah cara yang terorganisir untuk merancang, menerapkan, dan mengevaluasi proses belajar yang menekankan partisipasi aktif dari siswa. Teknologi pendidikan tidak hanya dianggap sebagai penggunaan alat atau perangkat digital, tetapi dianggap sebagai sebuah proses yang direncanakan dengan baik, yang menggabungkan sumber daya manusia dan berbagai teknologi untuk menyelesaikan masalah dalam proses belajar. Dengan menggunakan teknologi pendidikan, materi pembelajaran yang dulunya hanya berupa kata-kata dan konsep abstrak bisa diubah menjadi lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga bisa membantu anak didik mengembangkan keterampilan proses dan pencapaian belajarnya secara maksimal.

UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional mempunyai fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang memiliki martabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

³ Sekolah Dasar, "Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar," no. November (2021): 1–7.

berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Pasal 3 UU RI No.20 Tahun 2003).⁴

Secara umum, media pembelajaran bisa membantu mempermudah proses belajar antara guru dan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar akan lebih mudah, lebih cepat, dan lebih mudah dipahami. Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar bisa memberikan manfaat positif bagi pencapaian proses belajar serta hasil belajar yang diperoleh. Media pembelajaran yang digunakan dipengaruhi oleh pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar. Pemilihan cara atau model dalam proses belajar mengajar membantu siswa mencapai hasil yang terbaik dan membuat proses belajar mengajar berjalan dengan baik serta hemat waktu. Dengan menggunakan media pembelajaran sebagai bantuan dalam mencapai proses belajar mengajar yang terbaik (lebih efektif dan efisien), manfaat yang bisa dirasakan langsung adalah pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran yang diberikan. Pemahaman terhadap materi yang dipelajari menjadi lebih mudah karena adanya ketertarikan dan motivasi yang semakin tinggi.⁵

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan membantu proses belajar mengajar bagi siswa dan guru. Hal ini karena bahan ajar yang menggunakan media pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga

⁴ Qonita Amini et al., "Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar" 2, no. September 2020 (n.d.): 375–85.

⁵ Putu Artawan, Arvin Efriani, and Imam Wahyudi, *Media Pembelajaran*, n.d.

meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Materi pembelajaran akan menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga mereka dapat lebih menguasai tujuan yang ingin dicapai dari materi tersebut. Metode belajar semakin beragam, tidak hanya melalui komunikasi lisan saja. Para siswa tidak merasa bosan dalam belajar, dan guru pun tidak lelah karena waktu belajar bisa lebih singkat. Hal ini karena media pembelajaran biasanya membutuhkan waktu lebih pendek namun tetap mampu menyampaikan materi yang cukup banyak, sehingga siswa bisa memahami dengan baik. Proses belajar tidak hanya terjadi di dalam sekolah saja, tetapi juga bisa terjadi di mana saja dan kapan saja ketika diperlukan. Misalnya, siswa bisa belajar menggunakan alat elektronik seperti televisi, radio, laptop, dan perangkat elektronik lainnya.⁶

Teori itu menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, karena bisa meningkatkan semangat, fokus, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran membantu menjelaskan pesan dengan lebih jelas, mengurangi hambatan dalam berkomunikasi secara lisan, dan memungkinkan penggunaan berbagai cara dan bentuk pembelajaran yang lebih menarik. Dengan menggunakan media yang tepat, proses belajar tidak hanya terasa lebih menarik dan bermakna, tetapi juga membantu mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

Media pembelajaran visual bisa menjadi cara yang efektif untuk membantu siswa memahami materi yang rumit. Salah satu media pembelajaran

⁶ Moto, "Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan."

visual yang menggunakan teknologi dan mulai digunakan secara luas adalah *website 3D Sketchfab*. *Sketchfab* adalah sebuah platform web yang menampilkan objek 3D interaktif, sehingga pengguna bisa melihat dan mengubah posisi objek dari berbagai sudut. Menggunakan *Sketchfab* dalam pembelajaran memungkinkan siswa menjelajahi organ-organ pencernaan dalam bentuk tiga dimensi secara langsung, sehingga membantu mereka memahami struktur serta fungsi dari setiap organ tersebut dengan lebih mudah.⁷ Media pembelajaran visual berbasis teknologi seperti *Sketchfab* sesuai dengan teori konstruktivisme dan pembelajaran multimedia, yang berpendapat bahwa siswa lebih mudah memahami konsep melalui gambar dan pengalaman langsung. Tampilan objek 3D yang bisa diinteraksi membantu menjelaskan materi yang rumit dengan lebih jelas, sehingga mempermudah pemahaman dan meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir yang terarah dan terukur, yang membantu seseorang dalam memahami, menganalisis, mengevaluasi, membuat kesimpulan, mengatur diri, serta mempertimbangkan berbagai aspek seperti praktis, konseptual, metodologis, kriteria, atau konteks yang menjadi dasar dalam mengevaluasi sesuatu. Berpikir kritis adalah aktivitas berpikir yang tingkatnya cukup tinggi, yang melibatkan aspek-aspek pemikiran dan sikap emosional. Secara dasarnya, berpikir kritis adalah membangun pola pikir yang rasional dan berdasarkan bukti, serta didukung

⁷ Najwa Salma Khoirun Nisa et al., "Pemanfaatan Media AR 3D Web *Sketchfab* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Sistem Pernapasan Kelas V SDN Kedung Cowek 1/253," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 2 (2025): 707–17, <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1805>.

oleh pengetahuan ilmiah. Berpikir kritis adalah kemampuan yang penting bagi siswa, karena kemampuan ini dibutuhkan dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pembelajaran karena bisa membantu meningkatkan cara belajar dan hasil yang dicapai. Selain itu, kemampuan berpikir kritis yang diperoleh siswa selama proses belajar bisa dipakai sebagai persiapan menghadapi masa depan.⁸

Berdasarkan teori tersebut, kemampuan berpikir kritis adalah jenis pikiran yang tinggi, yang melibatkan proses menganalisis, mengevaluasi, membuat kesimpulan, serta mengatur diri secara logis dan berdasarkan bukti. Kemampuan ini tidak hanya melibatkan kemampuan berpikir, tetapi juga bagaimana siswa mengatur perasaan mereka saat membuat keputusan yang benar. Oleh karena itu, mengembangkan kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam proses belajar karena dapat meningkatkan kualitas cara belajar dan hasil yang dicapai. Selain itu, hal ini juga membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari serta tantangan di masa depan.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan pesat sampai saat ini bisa membantu siswa dalam mengakses informasi, mencari data, menganalisis masalah, menyimpan hasil, mengelola materi, membuat karya, serta berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini bisa melatih kemampuan berpikir kritis dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Sekarang, siswa bisa berkomunikasi dengan guru dan teman belajar lewat email, pesan teks,

⁸ Elma Citra Maylia et al., "Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD" 10, no. 01 (2024).

atau *website* online. Keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah bisa dipelajari dengan berbagai kegiatan belajar yang memberi kesempatan untuk mencari tahu dan menyelesaikan masalah. Keterampilan ini bisa dikembangkan dengan efektif melalui pembelajaran berbasis proyek, di mana peserta didik terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas. Keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah akan semakin terasah.⁹

Peran teknologi dalam pembelajaran adalah sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran bisa memanfaatkan komputer sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Diharapkan dengan menggunakan media ini, para peserta didik dapat terangsang secara pikiran, perasaan, minat, dan perhatian secara baik, sehingga proses belajar mengajar berjalan lancar.¹⁰

Selain itu, penggunaan teknologi juga bisa membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berkreasi anak-anak sekolah dasar. Membahas bahwa dengan bantuan teknologi, anak-anak bisa belajar berpikir dengan lebih teratur, semakin tertarik untuk tahu, serta mengeksplorasi gagasan-gagasan baru. Mereka bisa melakukan penelitian, menganalisis

⁹ Pembelajaran Modern, “Pembelajaran Modern : Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21” 4, no. 1 (2021): 93–114.

¹⁰ Kualitatif Dan, Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta., n.d.

informasi,serta membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan melalui teknologi.¹¹

Berdasarkan teori tersebut, kemajuan teknologi berperan sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar secara efektif, dalam membantu siswa SD mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah. Dengan menggunakan teknologi sebagai sarana belajar dan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, siswa diajak untuk secara aktif mencari, menganalisis, serta memproses informasi. Ini tidak hanya membantu memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga merangsang kreativitas, rasa ingin tahunya, dan membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar.

Sketchfab adalah platform media visual yang menampilkan model 3D berbasis *website* yang sangat mudah digunakan. Membelajar model 3D bisa menjadi sarana bantu yang membantu menggambarkan objek abstrak dalam bentuk tiga dimensi, sehingga berpotensi meningkatkan semangat, ketertarikan, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang susah dipahami hanya dengan bacaan atau gambar biasa. Menggunakan *Sketchfab* sebagai alat bantu pembelajaran berbasis model 3D memungkinkan siswa melihat gambar objek dalam bentuk tiga dimensi, serta memutar, memperbesar, dan memperkecil penampilan objek tersebut. Membahas bahwa media visual seperti model 3D merupakan alat bantu belajar yang menarik dan lebih interaktif dibandingkan

¹¹ Kayla Aura Triana, Nana Hendra Cipta, and Siti Rokmanah, "Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Perkembangan Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar" 7 (2023): 24623–27.

media seperti gambar 2D yang tidak bergerak. *Sketchfab* adalah salah satu platform online untuk model 3D yang menawarkan visualisasi yang bisa bergerak dan dimanipulasi, sehingga tidak hanya membuat siswa tertarik, tetapi juga meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Sketchfab* memberikan dampak signifikan pada hasil belajar siswa, dengan pencapaian yang lebih baik dibandingkan kelas yang masih menerapkan metode pembelajaran tradisional.¹²

Berdasarkan teori tersebut, bisa diartikan bahwa *Sketchfab* sebagai platform media visual yang menggunakan model 3D memiliki peran penting dalam membantu proses belajar. Keunggulan utama *Sketchfab* adalah kemampuannya menampilkan objek abstrak dalam bentuk gambar tiga dimensi yang jelas, sehingga membantu siswa memahami konsep belajar yang rumit dengan lebih mudah. Fitur interaktif seperti memutar, memperbesar, dan memperkecil objek memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan aktif dibandingkan hanya menggunakan teks atau gambar dua dimensi yang tidak berubah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan manusia di kelas 5A SD IT Khoiru Ummah, diperoleh informasi mengenai kondisi peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Pembelajaran telah dilaksanakan berdasarkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta

¹² Putri Karimah and Arif Rahman Hakim, "Pengaruh *Sketchfab* Sebagai Media Pembelajaran Visual Model 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Unsur , Senyawa , Campuran" 10, no. 2 (2025): 48–62.

didik, pengembangan kompetensi, serta penguatan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*). Dalam pelaksanaannya, guru telah menggunakan media pembelajaran visual, seperti gambar organ pencernaan yang terdapat pada buku paket dan media presentasi. Namun, media visual tersebut masih bersifat dua dimensi sehingga belum mampu menampilkan struktur, letak, dan fungsi organ sistem pencernaan secara konkret dan interaktif. Akibatnya, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi secara menyeluruh.¹³

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi sistem pencernaan manusia karena objek yang dipelajari bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung. Peserta didik juga terlihat kurang aktif dalam bertanya, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan karakteristik Kurikulum Merdeka yang mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Sebagian besar peserta didik mengharapkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memanfaatkan teknologi sehingga materi IPAS lebih mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan objek pembelajaran secara nyata dan interaktif agar peserta didik dapat memahami konsep dengan lebih baik serta

¹³ Observasi di kelas 5A pada tanggal 23 Januari 2026

mengembangkan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan karakteristik pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas 5A untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa media pembelajaran visual yang digunakan selama ini telah membantu peserta didik memahami materi, namun masih memiliki keterbatasan dalam menampilkan objek secara tiga dimensi. Oleh karena itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menganalisis hubungan antara struktur dan fungsi organ sistem pencernaan, menghubungkan konsep, serta menarik kesimpulan berdasarkan materi yang dipelajari.¹⁴

Guru juga menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) peserta didik masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut terlihat dari rendahnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis informasi, mengevaluasi permasalahan, memberikan alasan yang logis, serta menyimpulkan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *Website 3D Sketchfab*, yang mampu menyajikan model organ sistem pencernaan manusia secara tiga dimensi dan interaktif. Penggunaan *Website 3D Sketchfab* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan *critical thinking* peserta didik pada mata pelajaran IPAS SD IT Khoiru Ummah.

¹⁴ Hasil Wawancara Syahdiah, wali kelas 5A, tanggal 24 februari 2026

Media pembelajaran berbasis visual 3D bisa jadi pilihan yang tepat dalam mengajar mata pelajaran IPAS, terutama pada topik sistem pencernaan manusia. Salah satu media belajar visual yang menggunakan teknologi adalah *website 3D Sketchfab*. *Sketchfab* adalah platform daring yang menampilkan objek tiga dimensi secara interaktif, sehingga murid bisa mengamati, memutar, memperbesar, serta menjelajahi objek dari berbagai arah.¹⁵

Menggunakan *website 3D Sketchfab* sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa melihat bentuk tiga dimensi dari organ-organ pencernaan manusia secara langsung, sehingga materi yang biasanya rumit dan abstrak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Dengan berinteraksi menggunakan model 3D, siswa diajak untuk mengamati, menganalisis, membandingkan, serta membuat kesimpulan dari hasil pengamatan mereka, sehingga secara tidak langsung membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.¹⁶

Teori pembelajaran konstruktivisme dan pembelajaran multimedia menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep dengan mengalami pembelajaran secara langsung dan melalui visualisasi yang memiliki makna. Media pembelajaran 3D seperti *Sketchfab* tidak hanya membantu dalam menyajikan gambar visual, tetapi juga bisa digunakan untuk membuat proses belajar lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, media ini sangat cocok dengan karakteristik siswa SD yang sedang berada di tahap operasional konkret.

¹⁵ Sonia Gandi Purba et al., "INTEGRASI MEDIA 3D SKETCHFAB DAN ALAT PERAGA KONVENSIONAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN" 3, no. 11 (2025).

¹⁶ Nisa et al., "Pemanfaatan Media AR 3D Web *Sketchfab* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Sistem Pernapasan Kelas V SDN Kedung Cowek 1/253."

Penggunaan media pembelajaran berupa *website 3D Sketchfab* didasarkan pada fitur yang mudah diakses, menarik, dan bisa berinteraksi, sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar. Media ini membantu siswa untuk berpikir kritis dalam memahami bagaimana struktur organ pencernaan berhubungan dengan fungsinya, bertanya tentang hal-hal yang mereka temukan, serta menyampaikan pendapat berdasarkan hasil eksplorasi model 3D yang ditunjukkan.

Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran berupa *website 3D Sketchfab* sebagai solusi alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia. Media ini dianggap bisa memperkuat semangat belajar, membuat siswa lebih aktif, serta memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap *Critical Thinking* Mata Pelajaran Ipas SD IT Khoiru Ummah.” Penelitian ini diharapkan bisa membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menjadi panduan bagi guru dalam membuat media pembelajaran IPAS yang inovatif serta menggunakan teknologi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, ada beberapa masalah dalam penelitian ini yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5A di SD IT Khoiru Ummah belum baik, terutama dalam materi sistem pencernaan manusia. Ini terlihat dari

bagaimana siswa kurang mampu menganalisis informasi, bertanya, dan merangkum konsep yang telah dipelajari.

2. Metode pembelajaran IPAS masih banyak menggunakan cara lama (ceramah), sehingga siswa menjadi lebih pasif dan tidak aktif dalam proses belajar.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang menarik dan baru, sehingga pembelajaran tentang sistem pencernaan belum bisa mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dengan baik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, untuk mencegah pembahasan yang terlalu luas serta menghindari kesalahan dalam penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada fokus masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SD IT Khoiru Ummah yang berjumlah 25 siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Website 3D Sketchfab* pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia di SD IT Khoiru Ummah.
3. Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) siswa SD IT Khoiru Ummah pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan tentang masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan *critical thinking* siswa mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran *website 3D Sketchfab* di SD IT Khoiru Ummah?
2. Bagaimana kemampuan *critical thinking* siswa mata pelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran *website 3D Sketchfab* di SD IT Khoiru Ummah?
3. Apakah mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *website 3D Sketchfab* terhadap *critical thinking* siswa mata pelajaran IPAS SD IT Khoiru Ummah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan *critical thinking* siswa pada IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran *website 3D Sketchfab* di SD IT Khoiru Ummah.
2. Untuk mengetahui kemampuan *critical thinking* siswa pada IPAS setelah menggunakan media pembelajaran *website 3D Sketchfab* di SD IT Khoiru Ummah.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *website* 3D *Sketchfab* terhadap kemampuan *critical thinking* siswa pada IPAS di SD IT Khoiru Ummah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi banyak orang, baik secara teori maupun praktik, seperti berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi dalam pengembangan ilmu, terutama di bidang pendidikan dasar, berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, yaitu *Website* 3D *Sketchfab*, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pelajaran IPAS. Penelitian ini juga diharapkan bisa menambah referensi ilmiah tentang seberapa efektif media pembelajaran tiga dimensi dalam membantu siswa memahami materi yang sulit dan abstrak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

ini diharapkan bisa membantu siswa kelas 5A SD IT Khoiru Ummah dalam meningkatkan minat dan semangat belajar di pelajaran IPAS, terutama tentang sistem pencernaan manusia. Selain itu, pemakaian media pembelajaran *Website* 3D *Sketchfab* diharapkan bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Ini termasuk keterampilan seperti menganalisis, mengamati, menyampaikan pendapat,

dan menarik kesimpulan, serta membantu siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep sistem pencernaan manusia dengan lebih jelas.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa jadi solusi alternatif bagi guru dalam membuat proses belajar yang lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* dapat membantu guru dalam menjelaskan materi tentang sistem pencernaan manusia dengan cara yang lebih menarik dan visual. Ini akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan hal-hal positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD IT Khoiru Ummah, khususnya di pelajaran IPAS. Selain itu, hasil dari penelitian ini bisa jadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari inovasi dalam belajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian serupa, baik dengan menggunakan variabel, materi, tingkat pendidikan, atau media pembelajaran yang berbeda, terutama yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam pendidikan adalah alat yang sangat penting dan berguna untuk mendukung proses belajar mengajar. Media ini memiliki pengaruh langsung terhadap siswa, sehingga keberadaannya sangat berpengaruh dalam membantu mencapai keberhasilan belajar.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memudahkan proses belajar agar bisa lebih efektif dan maksimal. Saat ini, proses belajar tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis saja, karena kini ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para guru, seperti media visual, media audio, dan media audio visual.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan guru untuk melibatkan semua indra, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap, saat memberikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara teratur, sehingga dapat mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berubah berbentuk visual, audiovisual, atau audio.

b Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian penting dalam sistem pembelajaran, dan juga memainkan peran yang sangat crucial dalam proses belajar mengajar. Secara garis besar fungsi media adalah :

- a) Membangkitkan minat maupun motivasi.
- b) Membawa anak didik (murid) turut serta dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung.
- c) Meningkatkan semangat dan ketertarikan anak didik dalam belajar.
- d) Memikat perhatian siswa maupun siswi.
- e) Membantu mengurangi penggunaan ruang, waktu, dan ukuran.
- f) Menghindari terjadinya verbalisme

c Manfaat Media Pembelajaran

Secara khusus, ada beberapa manfaat media yang lebih jelas menurut Kemp dan Dayton, yaitu sebagai berikut:¹

- a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses belajar menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f) Media memungkinkan proses belajar bisa berlangsung di mana saja dan kapan saja.

¹ Karsten SaThierbach et al., *Proceedings of the National Academy of Sciences* 3, no. 1 (2015): 1–15,

- g) Media bisa membantu siswa agar lebih suka belajar dan merasa senang dalam proses belajar.
- h) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan bermanfaat.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga proses belajar mengajar di kelas dapat berjalan lancar, baik dalam hal penyampaian materi maupun mengatur waktu belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan guru, sehingga kemajuan belajarnya juga akan menjadi lebih baik. Media pembelajaran juga membuat cara mengajar guru menjadi lebih interaktif, dengan bantuan media ini, setiap guru bisa bereksperimen dan berkreaitivitas dengan cara masing-masing, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan oleh para guru pun memiliki variasi yang beragam.

2. Media Website 3D *Sketchfab*

a. Pengertian *Sketchfab*

Website 3D Sketchfab adalah *platform* internet yang memungkinkan pengguna untuk mengakses serta mengedit model-model 3D. Objek dalam bentuk tiga dimensi secara interaktif. Dalam konteks pembelajaran, *Sketchfab* dapat digunakan sebagai media visualisasi yang memungkinkan siswa melihat struktur kompleks, seperti organ tubuh manusia, secara realistis dan dari berbagai sudut

pandang.² Media ini mendukung pembelajaran visual spasial, yang penting dalam memahami konsep IPAS yang sulit diamati langsung, seperti sistem organ dalam tubuh. Visualisasi 3D pada *Sketchfab* memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa tidak hanya melihat gambar statis, tetapi dapat mengeksplorasi bentuk dan posisi objek secara aktif.

b. Manfaat Media 3D *Sketchfab*

Adapun beberapa manfaat Media 3D *Sketchfab* , ialah sebagai berikut :

- 1) Memudahkan pemahaman materi kompleks dan meningkatkan kemampuan spasial

Model 3D membantu siswa melihat struktur seperti sistem pencernaan secara lebih nyata, sehingga konsep yang sulit lebih mudah dipahami dan kemampuan membayangkan bentuk/posisi organ meningkat.

- 2) Memotivasi siswa lewat penguatan minat dan usaha belajar

Tampilan interaktif dan menarik dari *Sketchfab* membuat siswa lebih tertarik, aktif belajar, dan lebih semangat mengeksplorasi materi.

- 3) Mendukung model pembelajaran berbasis proyek

² Nisa et al., “Pemanfaatan Media AR 3D Web *Sketchfab* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Sistem Pernapasan Kelas V SDN Kedung Cowek 1/253.”

Sketchfab dapat digunakan dalam tugas kelompok atau proyek, seperti membuat laporan atau presentasi dari hasil eksplorasi model 3D.

4) Tidak merugikan pemahaman dibanding media 2D tradisional

Penggunaan media 3D tidak membuat siswa bingung, justru dapat meningkatkan pemahaman karena penyajian materi lebih visual dan mendalam.

5) Mudah diakses tanpa instalasi dan mendukung teknologi AR

Sketchfab bisa dibuka di browser biasa tanpa aplikasi tambahan, dan mendukung *Sketchfab* bisa diakses lewat browser umum tanpa perlu aplikasi tambahan, dan mendukung *Augmented Reality* (AR) agar pengalaman belajar terasa lebih nyata dan realistis.

c. Langkah-langkah Media 3D *Sketchfab*

1. Menentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan dipelajari, serta memilih model tiga dimensi (3D) yang sesuai pada *Website Sketchfab*.
2. Membuka *Website Sketchfab* dan menampilkan model 3D yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui perangkat yang tersedia.
3. Memberikan pengenalan mengenai materi pembelajaran serta cara mengoperasikan media *Website Sketchfab*.

4. Mengamati model 3D yang ditampilkan dengan memanfaatkan fitur rotate, zoom in, dan zoom out untuk melihat objek dari berbagai sudut sehingga memudahkan pemahaman konsep.³
5. Melakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab berdasarkan hasil pengamatan terhadap model 3D untuk mendorong kemampuan berpikir kritis.
6. Mengerjakan tugas atau lembar kerja yang berkaitan dengan materi berdasarkan hasil pengamatan menggunakan *Website Sketchfab*.
7. Menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan umpan balik terhadap hasil kegiatan, serta melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan berpikir kritis setelah menggunakan media *Website 3D Sketchfab*.

3. *Critical Thinking* (Berpikir Kritis)

a. Pengertian *Critical Thinking*

Kemampuan berpikir kritis adalah salah satu keterampilan yang penting dan harus dikembangkan dalam proses belajar, terutama saat berada di jenjang sekolah dasar. Kemampuan ini bukan hanya tentang mengingat informasi, tetapi juga tentang proses berpikir yang lebih rumit seperti menganalisis, mengevaluasi, dan membuat kesimpulan. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk menghadapi perubahan di bidang pengetahuan dan teknologi.

³ Tablika Febriani and Suratmi, "Pengembangan Media Pembelajaran 3D Augmented Reality Menggunakan Platform Sketchfab Dan Assemblr Edu Materi Pencernaan Manusia," *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah* 13, no. 1 (2025): 162–72.

Menurut penelitian Nur Nafisatul Fithriyah dan Ulawiyah Isma, berpikir kritis adalah kemampuan yang melibatkan proses menganalisis, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi, sehingga siswa bisa memahami materi dengan lebih dalam.⁴ Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis biasanya lebih mampu memahami informasi dan menggunakan informasi tersebut dalam berbagai kondisi belajar. Ini menunjukkan bahwa berpikir kritis tidak hanya membantu memahami pelajaran, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir yang lebih rumit.

Selain itu, Imbalan Zakaria dkk. Membahas bahwa berpikir kritis memiliki beberapa aspek penting, seperti memahami makna, menganalisis, mengevaluasi, membuat kesimpulan, dan menjelaskan.⁵ Interpretasi adalah kemampuan untuk memahami dan memberi arti pada informasi, sedangkan analisis adalah kemampuan untuk menemukan hubungan antar konsep. Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk menilai apakah informasi tersebut benar atau salah, sedangkan inferensi adalah kemampuan untuk membuat kesimpulan berdasarkan data yang sudah ada. Penjelasan adalah kemampuan untuk menyampaikan hasil berpikir secara logis, sedangkan regulasi diri adalah kemampuan untuk mengontrol dan mengevaluasi cara berpikir sendiri.

⁴ Nur Nafisatul Fithriyah and Ulawiyah Isma, "Analisis Keterampilan Berfikir Kritis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia" 02, no. 02 (2024): 225–35.

⁵ Imbalan Zakaria and Endah Tri Priyatni, "Dimensi Berpikir Kritis," 2021, 1630–49.

Kemampuan berpikir kritis penting dalam belajar karena bisa membantu siswa dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang tepat. Siswa yang bisa berpikir secara kritis akan lebih semangat belajar, bisa menanyakan pertanyaan, serta bisa menjelaskan alasan yang masuk akal untuk jawaban yang diberikan.

Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memproses informasi secara logis serta membuat kesimpulan yang benar. Kemampuan ini sangat penting untuk dibangun dalam proses belajar karena bisa membuat pemahaman siswa lebih baik dan membantu mereka dalam menghadapi berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

b. Indikator *Critical Thinking*

Indikator berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan teori Peter A. Facione, Adapun indikator berpikir kritis sebagai berikut:⁶

- 1) Interpretasi : Interpretasi adalah kemampuan pertama dalam berpikir kritis yang digunakan untuk memahami, mengenali, dan memberi arti pada berbagai informasi yang diterima, seperti teks, gambar, data, atau peristiwa.
- 2) Analisis : Analisis adalah kemampuan untuk memecah informasi atau masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan

⁶ Imbalan Zakaria and Endah Tri Priyatni, "Dimensi Berpikir Kritis," 2021, 1630–49

memahami bagaimana bagian-bagian itu saling terkait. Orang yang bisa berpikir secara analitis bisa mengenali argumen, mengetahui hubungan antara penyebab dan akibat, membedakan antara fakta dan pendapat, serta mengenali asumsi yang menjadi dasar dari suatu pernyataan.

- 3) Evaluasi : Evaluasi adalah kemampuan untuk menilai apakah informasi atau argumen tersebut dapat dipercaya, akurat, dan kuat. Pada tahap ini, seseorang tidak hanya memahami dan menganalisis informasi, tetapi juga mengevaluasi apakah informasi tersebut bisa dipercaya atau tidak.
- 4) Inferensi : Inferensi adalah kemampuan untuk membuat kesimpulan atau tebakan yang masuk akal berdasarkan data, bukti, dan informasi yang sudah ada. Proses inferensi adalah cara mengerti fakta yang sudah ada, lalu menghubungkannya untuk membuat kesimpulan yang logis.
- 5) Penjelasan : Penjelasan adalah kemampuan untuk menyampaikan hasil berpikir dengan jelas, terstruktur, dan berlogika kepada orang lain. Orang yang memiliki kemampuan ini bisa menjelaskan pendapatnya dengan memberikan alasan dan bukti yang mendukung kesimpulan yang telah dibuat.

4. Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia adalah sistem yang membantu manusia memecah makanan dan minuman yang dikonsumsi menjadi bentuk yang lebih mudah dicerna oleh tubuh, sehingga nutrisi di dalamnya dapat diserap dan digunakan oleh organ-organ dalam serta berbagai bagian tubuh secara keseluruhan. Dalam pengertian lain, sistem pencernaan adalah cara tubuh mengolah makanan dan menyerap nutrisi yang dibutuhkan dengan bantuan enzim, yang berfungsi memecah makanan kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana sehingga tubuh dapat mencerna dan menyerapnya dengan mudah. Sistem pencernaan manusia adalah bagian dari tubuh yang berperan sebagai organ yang menerima makanan dari luar, lalu makanan tersebut diolah di dalam organ pencernaan, dimulai dari memakan makanan, mencernanya, menyerap nutrisi yang bisa diserap, dan kemudian membuang limbah hasil pencernaan. Pada manusia, proses pencernaan terjadi melalui organ-organ pencernaan, mulai dari mulut dan berakhir di usus, yaitu:⁷

a. Mulut

Faring - Esofagus (kerongkongan) - Lambung - Pankreas - Kantung empedu - Hati - Usus halus (usus dua belas jari, usus kosong, usus penyerapan) - Usus besar - Usus buntu - Umbi cacing - Rektum - Anus. Penjelasan sederhananya, makanan masuk ke mulut, lalu diunyah agar menjadi lebih halus. Proses ini disebut pencernaan mekanik. Kemudian makanan tersebut perlahan masuk ke dalam lambung

⁷ Alqur An and D A N Hadits, "Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia Berdasarkan Al-Quran Dan Hadits," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 3, no. 3 (2022): 244–51, <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>.

melalui kerongkongan. Setelah berada di lambung, makanan akan mengalami proses pencernaan secara kimia yang melibatkan enzim-enzim yang ada di dalam lambung. Makanan akan tinggal di lambung selama sekitar 3 sampai 4 jam. Setelah itu, makanan lanjut ke usus halus, di usus halus inilah makanan akan disaring untuk mengambil bagian yang dibutuhkan oleh tubuh dan sisa makanan akan tersisa.

b. Kerongkongan

Kerongkongan adalah saluran yang panjang dan sempit, berfungsi sebagai jalur untuk makanan dari mulut menuju lambung. Kerongkongan mampu melakukan gerakan peristaltik, yaitu gerakan memeras yang bertahap untuk mendorong makanan ke dalam lambung satu demi satu. Makanan berada di dalam kerongkongan selama sekitar enam detik. Bagian kerongkongan selalu basah. Hal itu membuat makanan yang sudah dihancurkan di mulut tetap basah dan licin, sehingga memudahkan makanan untuk bergerak ke lambung.⁸

c. Lambung

Lambung adalah sebuah kantung yang berada di antara kerongkongan dan usus halus. Fungsi lambung adalah menyimpan makanan yang masuk dari tenggorokan serta menghasilkan pepsinogen.

Getah lambung berperan dalam memecah makanan sehingga lebih mudah diserap oleh usus. Getah lambung dihasilkan oleh dinding lambung. Dalam getah lambung terdapat enzim-enzim:

⁸ Widodo et al, *Ilmu Pengetahuan Alam, Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014.

- 1) Pepsin, untuk mengubah protein menjadi pepton. Enzim pepsin yang belum aktif disebut pepsinogen.
- 2) Asam klorida dipakai untuk membunuh kuman yang masuk bersama makanan, membuat makanan menjadi asam di dalam lambung, serta mengubah pepsinogen menjadi bentuk pepsin yang dapat bekerja.
- 3) Renin membuat protein susu (kasein) mengendap dan membentuk air susu. Enzim ini terdapat pada bayi.

d. Usus Halus

Makanan yang sudah dihancurkan di lambung kemudian masuk ke usus halus. Di dalam usus halus, makanan dicampur dengan lendir pankreas dan lendir empedu. Makanan yang sudah tercampur akan dihancurkan oleh otot-otot usus. Sari makanan yang terbentuk diserap dan dibawa ke seluruh tubuh oleh darah. Getah yang ada dalam usus halus antara lain:

- 1) Getah pankreas, mengandung enzim:
 - a) amilase, berfungsi untuk menghancurkan zat tepung menjadi bentuk gula.
 - b) lipase, untuk mengubah lemak menjadi gliserol dan asam lemak. Gliserol dan asam lemak bisa diserap oleh usus.
 - c) tripsin, untuk mengubah protein menjadi asam amino.
- 2) Getah empedu bekerja untuk mengubah zat lemak menjadi bentuk cairan lemak. Cairan lemak bisa diserap oleh ujung-ujung

pembuluh darah yang ada di usus halus. Usus halus adalah bagian terpanjang dari sistem pencernaan.

e. Usus Besar

Usus besar berada di bagian bawah sebelah kanan tubuh. Usus besar bersambungan dengan usus halus. Permulaan usus besar disebut usus buntu. Di bagian usus buntu terdapat usus kecil yang disebut umbai cacing. Usus besar berakhir pada saluran yang berujung di anus. Dalam usus besar, proses penyerapan sari makanan sudah tidak terjadi lagi. Makanan yang sudah menjadi ampas akan di dorong ke usus besar. Di dalam usus besar, sisa makanan dihancurkan dengan bantuan bakteri pembusuk. Bakteri pembusuk membantu membusukkan makanan yang sudah tidak digunakan menjadi kotoran.

f. Anus

Setelah penuh, feses akan keluar dari tubuh melalui anus. Sehingga anus merupakan organ yang menjadi bagian akhir atau ujung dari proses pencernaan pada manusia. Anus adalah tempat yang digunakan untuk mengeluarkan sisa makanan yang sudah dicerna dan dihancurkan oleh bakteri pembusuk.⁹

⁹ Widodo et al.

5. Proses pencernaan makanan

Proses pencernaan manusia dan organ-organ yang terlibat, serta beberapa kebiasaan sederhana yang bisa membantu sistem pencernaan tetap sehat dan berjalan dengan baik. Berikut ini tipsnya:¹⁰

- a) Pilih makanan yang kaya akan serat, seperti sayuran, buah, dan biji-bijian utuh.
- b) Tambahkan lemak sehat seperti alpukat, kacang, atau ikan berlemak.
- c) Minum air putih setidaknya 8 gelas setiap hari agar kebutuhan cairan tubuh terpenuhi.
- d) Kurangi konsumsi makanan cepat saji.
- e) Hindari kebiasaan yang tidak sehat seperti merokok, minum minuman beralkohol, dan makan terlambat.

6. Pencernaan mekanik dan kimiawi

a) Proses Pencernaan Mekanik

Proses pencernaan mekanik adalah cara tubuh mengolah makanan dengan melakukan gerakan seperti mengunyah, menelan, memompa, menghancurkan, dan meremas makanan. Pencernaan mekanik bertujuan mengurangi ukuran makanan agar lebih mudah diolah oleh tubuh. Proses pencernaan secara mekanis terjadi di dalam mulut dan perut, terutama saat makanan dihancurkan oleh gerakan otot-otot perut.

b) Proses Pencernaan Kimiawi

¹⁰ Dietary Fiber, "Serat Makanan Dan Peranannya Bagi Kesehatan (" 1, no. November (2006): 45–54.

Sementara itu, proses pencernaan kimiawi adalah cara tubuh mengubah makanan menjadi bentuk yang bisa diserap dengan bantuan enzim. Proses Pencernaan secara kimia bertujuan untuk mengubah partikel makanan yang ukurannya kecil menjadi bentuk yang bisa diserap oleh tubuh. Proses pencernaan secara kimia terjadi di mulut, tenggorokan, perut, hati, pankreas, kantung empedu, dan usus.¹¹

7. Gangguan pada sistem pencernaan

- a) Sembelit (Konstipasi): Kesulitan buang air besar. Cara mencegahnya adalah dengan makan makanan yang banyak serat, minum air secukupnya, dan berolahraga secara teratur.
- b) Diare: BAB encer dan terjadi secara sering. Cara mencegahnya adalah dengan menjaga kebersihan makanan dan minuman, serta menghindari memakan makanan yang bisa menyebabkan diare.
- c) Penyakit Asam Lambung (GERD): Kondisi ketika asam lambung naik ke tenggorokan. Cara mencegahnya adalah dengan menghindari makanan yang terlalu berlemak dan pedas, tidak berbaring setelah makan, serta menjaga berat badan tetap ideal.¹²
- d) Radang usus buntu (apendisitis): Terjadi peradangan pada organ usus buntu. Kondisi ini memerlukan penanganan medis segera.

¹¹ Suci Hati Lase et al., “Tahapan Proses Pencernaan Makanan Pada Manusia : Kajian Teoritis Berdasarkan Literatur” 9 (2025): 21562–68.

¹² Abstrak Gerd et al., “MODIFIKASI GAYA HIDUP DAN KAJIAN PENGobatan PADA PENDERITA GASTROESOPHAGEAL REFLUX DISEASE (GERD) Lifestyle Modifications and Treatment Studies in Patients with Gastroesophageal Reflux Disease (GERD) Aura Khansa Zean Putri , Popi Sopiah , Heri Ridwan” 9, no. 2 (2023).

8. Cara menjaga kesehatan sistem pencernaan

a) Makan banyak serat

Memenuhi kebutuhan serat harian sebanyak 25 gram setiap hari bisa membuat sistem pencernaan Anda berjalan lebih lancar. Sumber serat yang paling baik adalah sayuran, buah-buahan, kacang-kacangan, dan biji-bijian

b) Mengonsumsi probiotik

Probiotik adalah bakteri baik yang membantu mencegah pertumbuhan bakteri buruk, meningkatkan kemampuan tubuh menyerap nutrisi, dan memperkuat daya tahan tubuh. Sumber probiotik dapat ditemukan pada makanan yang sudah difermentasi, seperti tempe, yogurt, dan oncom.¹³

c) Membatasi konsumsi lemak

Lemak merupakan jenis makanan bergizi yang baik, namun membutuhkan waktu lebih lama untuk dicerna dibandingkan jenis makanan lainnya. Pilih sumber lemak tak jenuh, contohnya alpukat, kacang-kacangan, telur, atau ikan. Tetap batasi juga porsi makanan tinggi lemak.

d) Minum banyak air

Asupan cairan yang cukup bisa membuat buang air besar lebih lancar dan mencegah sembelit.

¹³ Probiotik Dalam and Menjaga Kesehatan, “Jurnal Abdimas Kesosi” 6, no. 1 (2023).

e) Tidak tidur setelah makan

Berbaring atau tidur setelah makan bisa membuat masalah pada sistem pencernaan kamu. Jika Anda merasa lelah dan ingin tidur setelah makan, sebaiknya tunggu selama 2 hingga 3 jam lebih dulu.

f) Aktif bergerak

Tahukah Anda, kegiatan yang membuat tubuh bergerak aktif justru membantu kerja lambung, usus halus, dan usus besar. Coba lakukan aktivitas fisik ringan seperti lari atau jalan kaki selama 30 menit setiap hari.

g) Mengelola stres dengan baik

Hormon stres bisa memengaruhi kerja sistem gastrointestinal. Coba ikuti berbagai aktivitas yang membuat kamu merasa senang dan hindari hal-hal yang bisa membuat kamu stres.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan dan patokan bagi peneliti dalam melakukan penelitian mereka. Selain itu, penelitian yang relevan bisa menunjukkan kesamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya, sehingga dapat diketahui sejauh mana penelitian ini memberikan kontribusi baru. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

Nama & Jenis	Judul	persamaan	perbedaan
Faradina Afifah, Wakhida Nurhayati, dan Suciati (2024) ¹⁴	"Pemanfaatan Website 3D Sketchfab dalam Memfasilitasi Pembelajaran yang Menarik di Era Digitalisasi	sama-sama menggunakan website 3D Sketchfab sebagai alat pembelajaran dan membahas penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.	Penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam bidang pendidikan anak usia dini, sedangkan penelitian ini menerapkan metode kuantitatif eksperimen dengan desain satu kelompok pra-pengukuran dan pasca-pengukuran, dilakukan pada siswa kelas 5A SD, serta mendekatkan kemampuan berpikir kritis terhadap materi sistem pencernaan manusia.
Syarif Alisyafiq, B. Hardiyana, dan R. P. Dhaniawaty ¹⁵	"Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan	Keduanya menggunakan media pembelajaran berbasis	Penelitian sebelumnya lebih fokus pada membuat produk media AR dan menguji

¹⁴ Faradina Afifah, Wakhida Nurhayati, and Suciati Suciati, "Pemanfaatan 3D Website Sketchfab.Com Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Yang Menarik Di Era Digitalisasi," *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan* 2, no. 02 (2024): 176–80, <https://doi.org/10.70508/literaksi.v2i02.769>.

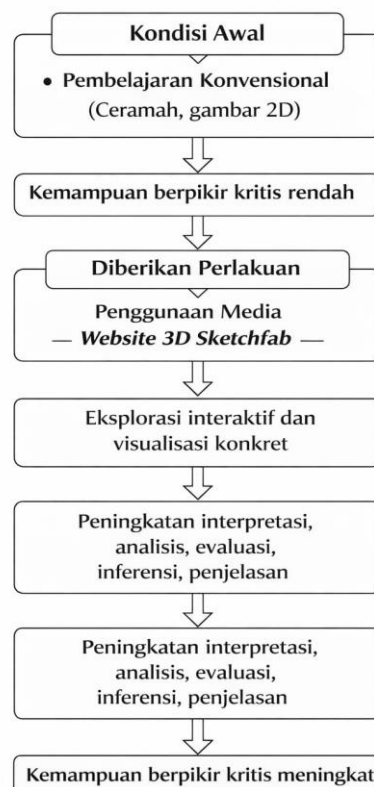
¹⁵ Maret Rista Karentius and Oktavia Hardiyantari, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia," *Jambura Journal of Informatics* 7, no. 1 (2025): 36–45, <https://doi.org/10.37905/jji.v1i1.29708>.

Nama & Jenis	Judul	persamaan	perbedaan
	Manusia Berbasis <i>Augmented Reality</i> "	teknologi visual interaktif dan diterapkan pada materi sistem pencernaan manusia.	apakah produk itu cocok digunakan oleh siswa SMP, sedangkan penelitian ini lebih memperhatikan pengaruh penggunaan <i>Website</i> 3D <i>Sketchfab</i> terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD. enelitian terdahulu berfokus pada pengembangan produk media AR dan pengujian kelayakannya pada siswa SMP, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan <i>Website</i> 3D <i>Sketchfab</i> terhadap kemampuan critical thinking siswa kelas 5A SD.
Febriani T. dan Suratmi (2025) ¹⁶	"Pengembangan Media Pembelajaran 3D <i>Augmented Reality</i> Menggunakan <i>Platform</i>	Keduanya sama-sama menggunakan teknologi sebagai cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran	Penelitian sebelumnya menggunakan cara pengembangan (R&D) untuk membuat produk pembelajaran, sedangkan

¹⁶ Febriani and Suratmi, "Pengembangan Media Pembelajaran 3D Augmented Reality Menggunakan Platform Sketchfab Dan Assemblr Edu Materi Pencernaan Manusia."

Nama & Jenis	Judul	persamaan	perbedaan
	<i>Sketchfab</i> Dan Assemblr Edu Materi Pencernaan Manusia"	serta hasil belajar siswa.	penelitian ini menggunakan cara eksperimen untuk melihat dampak penggunaan media <i>Website 3D Sketchfab</i> terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar, terutama pada materi sistem pencernaan manusia, membutuhkan siswa untuk tidak hanya menghafal nama dan fungsi organ-organ tersebut, tetapi juga memahami langkah-langkah pencernaan secara berurutan dan masuk akal. Namun, dalam kenyataannya, proses belajar masih sering kali berjalan secara konvensional, lebih mengutamakan peran guru, dan menggunakan media dua dimensi yang tidak cukup mampu menunjukkan struktur tubuh secara realistis. Hal itu membuat siswa kesulitan memahami konsep dengan baik dan kurang diasah kemampuan berpikir kritisnya.

Berpikir kritis menurut Peter A. Facione mencakup kemampuan untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, membuat kesimpulan, dan menjelaskan. Kemampuan ini perlu dikembangkan saat belajar IPAS karena siswa diharapkan bisa menganalisis suatu proses, memahami hubungan antara sebab dan akibat, serta membuat kesimpulan berdasarkan fakta-fakta ilmiah. Agar pemikiran kritis bisa berkembang, diperlukan alat belajar yang interaktif dan bisa menampilkan objek secara jelas dan nyata. Salah satu media yang bisa digunakan adalah situs web 3D berbasis Sketchfab. Platform ini memungkinkan siswa melihat model organ pencernaan dalam bentuk 3D yang bisa diputar 360 derajat, diperbesar, dan diamati dengan rinci. Visualisasi 3D membantu siswa memahami bentuk dan tugas organ dengan lebih mudah dibandingkan hanya melihat gambar biasa.

1. Melalui penggunaan media *website 3D Sketchfab*, siswa dapat:

2. Mengamati bentuk dan letak organ pencernaan secara nyata (interpretasi).
3. Menganalisis hubungan antarorgan dalam proses pencernaan (analisis).
4. Mengevaluasi penyebab gangguan sistem pencernaan (evaluasi).
5. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan (inferensi).
6. Menjelaskan kembali proses pencernaan secara runtut (penjelasan)

D. Hipotesis Penelitian

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat dibuat hipotesis penelitian seperti berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berupa *website 3D Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam mempelajari IPAS untuk kelas 5A SD.

H_1 : Penggunaan media pembelajaran berupa *Website 3D Sketchfab* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam mempelajari IPAS di kelas 5A SD.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental (*Pre-Experimental Design*), yaitu penelitian eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembanding (kelompok kontrol). Metode eksperimen digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* tanpa adanya kelas pembanding.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain yang menggunakan satu kelompok dengan pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Pada desain ini, peneliti hanya menggunakan satu kelompok sampel tanpa melibatkan kelompok kontrol.¹ Sebelum diberikan perlakuan, siswa diminta mengerjakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis pada materi sistem pencernaan manusia. Selanjutnya, siswa

¹ Natriani Syam, "JUARA SD : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 1 Nomor 3 November Tahun 2022 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Siklus Air Kelas V UPTD SPF SD Negeri 51 Tonrong Kabupaten Soppeng" 1 (2022).

diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab*, kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan.

Berikut adalah tabel desain penelitian *one group pretest-posttest*.

Tabel 3.1

Desain Penelitian *One group Presttest-posttest*

Pretest	Treatment	Posttest
O₁	X	O₂

Keterangan:

O₁ : Tes Awal (*Prettest*) Dilakukan sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan (*Treatmen*) Diberikan kepada siswa dengan menggunakan media *website 3D Sketchfab*

O₂ : Tes Akhir (*Posttest*) Dilakukan setelah diberikan perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar IT KHOIRU UMMAH Rejang Lebong, alamatnya Jalan Bhayangkara 1 Sukowati, Kecamatan Curup Tengah. Penelitian akan dilakukan dari tanggal 11 Maret hingga 11 Juni 2026, Berdasarkan tanggal surat izin penelitian yang dikeluarkan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah seluruh individu atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran penelitian. Populasi merupakan sumber data yang akan diteliti sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi kelompok tersebut. Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5A di SD IT Khoiru Ummah yang berjumlah 25 orang. Seluruh siswa kelas 5A dijadikan sebagai populasi karena mereka merupakan subjek yang menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Website 3D Sketchfab pada mata pelajaran IPAS.²

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling, karena jumlah siswa dalam satu kelas 5A cukup kecil, yaitu terdiri dari 25 siswa.³ Total sampling adalah cara mengambil sampel di mana semua orang dalam kelompok yang diteliti menjadi sampel penelitian. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5A yang berjumlah 25 siswa.

² M Syahrani Jailani and Firdaus Jeka, "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis" 7 (2023): 26320–32.

³ M Syahrani Jailani and Firdaus Jeka, "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis" 7 (2023): 26320–32.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa	Jenis kelamin	
			Laki- laki	Perempuan
1.	5A	25	16	9

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yang variabel independent (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Variabel bebas adalah "variabel yang menyebabkan perubahan dan berpengaruh terhadap variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang mengalami perubahan karena adanya variabel bebas".⁴

1. Variabel Bebas

Variabel independen adalah variabel yang menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah media pembelajaran berupa *website 3D Sketchfab*.

2. Variabel Terikat

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang terpengaruhi atau terjadi karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel yang menjadi fokus utama adalah kemampuan berpikir kritis siswa.

⁴ Jurnal Hikmah, "PROSES PENELITIAN, MASALAH, VARIABEL DAN PARADIGMA PENELITIAN Nikmatur Ridha" 14, no. 1 (2017): 62–70.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut sugiyono, Instrumen pengumpulan data adalah alat atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dalam sebuah penelitian.⁵ Ini menggunakan berbagai cara dan peralatan, misalnya kuesioner, wawancara, observasi, dan pengukuran. Instrumen ini dibuat supaya bisa mengumpulkan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan dan pertanyaan penelitian yang sudah ditentukan. Jadi, instrumen pengumpulan data adalah alat atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif atau kuantitatif. Pendekatan ini menekankan bahwa pemilihan dan metode yang digunakan. Artinya, memilih alat yang didapat sesuai, tepat, dan cocok dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini menggunakan beberapa alat untuk mengumpulkan data yaitu sebagai berikut :

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Tes ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menerima pengaruh tertentu. Tes ini bertujuan untuk mendapatkan data berbentuk angka yang menunjukkan perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa karena penggunaan media pembelajaran berbasis *website 3D Sketchfab*.

1) Pretest

⁵ Dan, Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Pretest dilaksanakan sebelum siswa menerima perlakuan pembelajaran. Tujuan dari *pretest* adalah untuk memahami kemampuan berpikir kritis siswa sebelum mempelajari materi tentang sistem pencernaan manusia. Hasil *pretest* digunakan sebagai acuan untuk membandingkan peningkatan kemampuan siswa setelah menerima perlakuan.

2) *Posttest*

Posttest diberikan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Tujuan *posttest* adalah mengukur kemampuan berpikir kritis siswa setelah mereka menerima perlakuan, sehingga dapat mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berupa *website 3D Sketchfab*.

3) Bentuk

Tes yang digunakan adalah bentuk soal uraian. Soal ini dibuat sesuai dengan indikator berpikir kritis, seperti interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan penjelasan, serta disesuaikan dengan materi tentang sistem pencernaan kelas 5A SD. Data hasil tes dianalisis secara statistik agar dapat mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis para siswa.

b. Dokumentasi

Dalam membuat media pembelajaran, peneliti mengumpulkan data dengan cara memotret atau mengambil foto, serta merekam video

saat wawancara dengan guru yang mengajar di kelas 5A, serta saat proses mengajar dan belajar di dalam kelas 5A.

2. Instrumen pengumpulan data

Alat penelitian adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data secara teratur dan adil, dengan tujuan untuk menjawab suatu masalah atau menguji suatu hipotesis. Instrumen penelitian adalah alat yang sangat penting dalam proses pengumpulan data agar hasil yang didapat memiliki nilai yang benar, dan konsisten, dan dapat dipercaya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soal uraian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis siswa.

a. Tes Tertulis Uraian

Dalam penelitian ini, digunakan tes tertulis berupa soal uraian yang totalnya ada 20 soal. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa tentang materi sistem pencernaan manusia dalam pembelajaran IPAS secara lebih dalam dan menyeluruh.

Tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum dilakukan pengujian (*pretest*) dan setelah dilakukan pengujian (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa sebelum mereka diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *website 3D Sketchfab*. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa meningkat setelah menerima perlakuan yang diberikan.

Instrumen tes dibuat berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis yang merujuk pada taksonomi Bloom yang direvisi, yang mencakup kognitif yaitu C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Soal uraian ini dibuat berdasarkan HOTS (Higher Order Thinking Skills), sehingga meminta siswa untuk mampu menerapkan konsep, menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, serta merancang atau menyampaikan solusi secara logis dan terstruktur mengenai sistem pencernaan manusia.

Tabel 3.3 Kisi - kisi Tes *Pre Test*

No	Materi	Sub Materi	Indikator	Level	Soal
1.	Sistem Pencernaan Manusia	Proses pencernaan	Menjelaskan tahapan proses pencernaan makanan	C3	1
2.	Sistem Pencernaan Manusia	Pola makan sehat	Memberikan contoh pola makan sehat	C3	2
3.	Sistem Pencernaan Manusia	Organ pencernaan	Menganalisis hubungan mulut, kerongkongan, dan lambung	C4	3
4.	Sistem Pencernaan Manusia	Organ pencernaan	Menganalisis fungsi masing-masing organ pencernaan	C4	4
5.	Sistem Pencernaan Manusia	Lambung	Menganalisis fungsi lambung	C4	5
6.	Sistem Pencernaan Manusia	Gangguan pencernaan	Menganalisis penyebab sakit perut	C4	6

7.	Sistem Pencernaan Manusia	Serat makanan	Menganalisis akibat kekurangan serat	C4	7
8.	Sistem Pencernaan Manusia	Makanan cepat saji	Menganalisis dampak makanan cepat saji	C4	8
9.	Sistem Pencernaan Manusia	Makanan berlemak	Menganalisis dampak makanan berminyak	C4	9
10.	Sistem Pencernaan Manusia	Proses pencernaan	Menyimpulkan proses pencernaan makanan	C5	10
11.	Sistem Pencernaan Manusia	Air putih	Mengevaluasi pentingnya minum air putih	C5	11
12.	Sistem Pencernaan Manusia	Pola makan	Mengevaluasi menu makanan sehat	C5	12
13.	Sistem Pencernaan Manusia	Menjaga kesehatan	Menilai solusi menjaga kesehatan pencernaan	C5	13
14.	Sistem Pencernaan Manusia	Gaya hidup sehat	Membuat contoh pola hidup sehat	C6	14
15.	Sistem Pencernaan Manusia	Menu sehat	Menyusun menu sehat untuk satu hari	C6	15

Tabel 3.4 Kisi - kisi Tes *Post Test*

No	Materi	Sub Materi	Indikator	Level	Soal
1.	Sistem Pencernaan Manusia	Jalur pencernaan	Menjelaskan perjalanan makanan dalam tubuh	C3	1
2.	Sistem Pencernaan Manusia	Usus halus	Menjelaskan fungsi usus halus	C3	2
3.	Sistem Pencernaan Manusia	Kerongkongan	Menganalisis fungsi kerongkongan	C4	3
4.	Sistem Pencernaan Manusia	Lambung	Menganalisis fungsi asam lambung	C4	4
5.	Sistem Pencernaan Manusia	Protein	Menganalisis proses pencernaan protein	C4	5
6.	Sistem Pencernaan Manusia	Enzim pencernaan	Menganalisis dampak kekurangan enzim	C4	6
7.	Sistem Pencernaan Manusia	Jenis makanan	Menganalisis makanan yang mudah dicerna	C4	7
8.	Sistem Pencernaan Manusia	Kebiasaan makan	Menganalisis kebiasaan makan terburu-buru	C4	8
9.	Sistem Pencernaan Manusia	Makanan cepat saji	Menganalisis solusi mengurangi konsumsi makanan cepat saji	C4	9
10	Sistem Pencernaan Manusia	Sayur dan buah	Mengevaluasi kebiasaan tidak makan sayur dan buah	C5	10

11.	Sistem Pencernaan Manusia	Air putih	Mengevaluasi dampak kurang minum air	C5	11
12.	Sistem Pencernaan Manusia	Kebiasaan sehari-hari	Mengevaluasi kebiasaan makan pedas dan langsung tidur	C5	12
13.	Sistem Pencernaan Manusia	Menjaga kesehatan	Menilai cara menjaga kesehatan organ pencernaan di sekolah	C5	13
14.	Sistem Pencernaan Manusia	Pola makan sehat	Menyusun program makan sehat selama tiga hari	C6	14
15.	Sistem Pencernaan Manusia	Makanan sehat	Merancang menu sehat untuk menjaga sistem pencernaan	C6	15

F. Validitas dan Reliabilitas Data

1. Uji Validitas oleh Ahli

Penguji validitas ini dilakukan dengan meminta pendapat ahli yaitu ibu Rosety sebagai validator. Validator dalam penelitian ini bertugas menguji dan memberikan informasi mengenai instrumen yang sudah disiapkan.

Hasil dari validator, lembar kisi-kisi instrument dan indikator, serta soal *pretest* dan *posttest*. Memberikan petunjuk dan saran mengenai soal untuk menghilangkan beberapa soal yang tidak layak.

2. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan seberapa baik instrumen penelitian tersebut mampu mengukur kemampuan yang ingin diukur. Instrumen yang valid digunakan menunjukkan bahwa soal tes dapat mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.⁶

Rumus yang digunakan untuk memeriksa apakah alat pengukur itu valid adalah dengan menggunakan rumus korelasi Product-Moment:

Rumus Validitas

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

⁶ Febrianawati Yusup et al., "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS" 7, no. 1 (2018): 17–23.

r_{xy} : Angka Indeks Korelasi “r”

N : Number Of Cases (Jumlah Sampel)

$\sum xy$: Jumlah Hasil Perkalian Antara Skor X Dan Y

$\sum x$: Jumlah Seluruh Skor X

$\sum y$: Jumlah Seluruh Skor Y

Kriteria Pengujian Jika:

$r_{hitung} > r_{tabel} \rightarrow$ soal valid

$r_{hitung} \leq r_{tabel} \rightarrow$ soal tidak valid

Butir soal yang valid digunakan sebagai instrumen penelitian.

Setelah dilakukan uji coba terhadap instrumen, tahap berikutnya adalah melakukan uji validitas. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan bantuan software SPSS versi 24. Untuk menilai apakah sebuah soal valid, peneliti membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . Nilai r_{tabel} diperoleh dari perhitungan derajat kebebasan dengan rumus $df = n - 2$, pada tingkat signifikansi 5%. Jika hasil r_{hitung} tinggi dari r_{tabel} , maka soal tersebut dianggap valid dan layak diguna dalam penelitian. Penelitian tersebut melakukan uji coba instrumen soal pada satu kelas, yaitu kelas 5A SD IT Khoiru Ummah Rejang Lebong. Yang berjumlah 25 siswa. Setelah dilakukan uji coba soal yang berjumlah 30 butir soal, diperoleh hasil bahwa 20 soal yang dinyatakan valid dan 10 soal yang dinyatakan tidak valid. Oleh karena itu, soal yang digunakan dalam penelitian berjumlah 20 butir soal yang telah memenuhi kriteria validitas.

Tabel 3.5 Ringkasan Data Analisis Validitas dan Isi Butir Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Valid	1,3,4,5,6,7,8,9,10,14,17,18,19 ,20,21,22,23,26,17,28	20
2.	Tidak valid	2,11,12,13,15,16,24,25,29,30	10
Jumlah		30	30

Pada uji coba terbatas sebagai berikut.

Tabel 3.6 Validitas Hasil Tes Instrument

No.soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,520	0,396	Valid
2.	0,219	0,396	Tidak valid
3.	0,503	0,396	Valid
4.	0,526	0,396	Valid
5.	0,457	0,396	Valid
6.	0,402	0,396	Valid
7.	0,670	0,396	Valid
8.	0,580	0,396	Valid
9.	0,508	0,396	Valid
10.	0,570	0,396	Valid
11.	0,064	0,396	Tidak Valid
12.	0,167	0,396	Tidak valid
13.	0,314	0,396	Tidak Valid
14.	0,619	0,396	Valid
15.	0,024	0,396	Tidak Valid
16.	0,234	0,396	Tidak Valid
17.	0,517	0,396	Valid
18.	0,742	0,396	Valid
19.	0,509	0,396	Valid
20.	0,653	0,396	Valid

21.	0,533	0,396	Valid
22.	0,505	0,396	Valid
23.	0,585	0,396	Valid
24.	0,298	0,396	Tidak Valid
25.	0,103	0,396	Tidak Valid
26.	0,791	0,396	Valid
27.	0,779	0,396	Valid
28.	0,779	0,396	Valid
29.	0,176	0,396	Tidak Valid
30.	0,324	0,396	Tidak Valid

Berdasarkan hasil yang diperoleh tabel diatas di ketahui bahwa dari 30 soal total item tersebut 20 soal valid sedangkan 10 soal tidak valid yaitu terdapat pada soal no 2,11,12,13,15,16,24,25,29, dan 30 karena apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$.

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah cara untuk mengevaluasi seberapa baik alat pengumpul data bisa memberikan hasil yang sama setiap kali digunakan dan bisa dipercaya. Pengujian ini bertujuan agar alat ukur bisa menghasilkan informasi yang benar dan konsisten, bahkan ketika digunakan di waktu yang berbeda untuk mengukur kondisi yang sama pada sekelompok orang (responden).“Reliabilitas berarti alat ukur itu bisa dipercaya dan digunakan untuk mengumpulkan data karena alat tersebut sudah teruji dan cukup baik”.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach yang diciptakan oleh Lee Cronbach, yaitu:

Rumus Reliabilitas

$$r_1 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sigma^2_{\frac{b}{t}}}{\sigma^2_t} \right)$$

Keterangan:

r_1 : Reliabilitas Yang Dicari

$\sum \alpha^2_{\frac{b}{t}}$: Jumlah Varians Skor Tiap-Tiap Item

α^2_t : Varians Total

k : Banyak Item Pertanyaan

Dalam memberi interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes

(r_1) maka digunakan patokan sebagai berikut:

- a) Jika r_1 sama dengan atau tidak lebih dari 0,60 maka hasil tes belajar dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi (=reliabel).
- b) Jika r_1 lebih kecil dari 0,60, maka hasil tes belajar tersebut dianggap belum memiliki reliabilitas yang tinggi (=un-reliabel). Oleh karena itu, dalam penelitian ini r_1 yang digunakan adalah $\geq 0,70$.

Dalam analisis menggunakan SPSS, metode yang sering digunakan untuk mengetahui reliabilitas adalah *Cronbach's Alpha*, yaitu teknik yang menilai seberapa konsisten instrumen tersebut.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas *pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,739	10

Berdasarkan analisis reliabilitas yang dilakukan menggunakan program SPSS versi 24 dan terlihat pada Tabel 3.5, ada beberapa butir item yang memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,739. Karena nilai Cronbach's Alpha $0,739 > 0,60$, berdasarkan standar penilaian reliabilitas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa 10 item soal esai tersebut memiliki tingkat keandalan atau konsistensi yang cukup baik.

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas *posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,747	10

hasil analisis reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 24 dan terlihat pada Tabel 3.5, menunjukkan bahwa ada beberapa butir item yang memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,739. Karena nilai Cronbach's Alpha adalah $0,747 > 0,60$, maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas diatas, dapat disimpulkan bahwa 10 item soal esai tersebut adalah reliable atau konsisten.

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran menunjukkan seberapa sulit sebuah soal itu. Tingkat kesukaran diberi simbol P, yang merupakan singkatan dari kata “Proporsi”. Kriteria tingkat kesukaran soal adalah $P \leq 0,30$ termasuk soal sukar, 0,31 sampai 0,70 termasuk soal sedang, dan $0,71 \leq P$ termasuk soal

mudah. Tingkat kesukaran menunjukkan keseimbangan antara soal-soal yang sukar, sedang dan mudah.⁷

Menggunakan rumus :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyak siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Ada beberapa kriteria yang digunakan untuk mengetahui seberapa rumit suatu soal, yaitu:

Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai p	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

⁷ Butir So5al et al., “PERBANDINGAN TINGKAT KESUKARAN , DAYA PEMBEDA PELAJAR6AN EKONOMI” 6, no. 1 (2014): 41–55.

Tabel 3.10 Hasil Uji Kesukaran

No. Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,94	Mudah
2	0,88	Mudah
3	0,72	Mudah
4	0,54	Sedang
5	0,50	Sedang
6	0,50	Sedang
7	0,48	Sedang
8	0,42	Sedang
9	0,72	Mudah
10	0,45	Sedang
11.	0,87	Mudah
12.	0,68	Sedang
13.	0,67	Sedang
14.	0,74	Mudah
15.	0,67	Sedang
16.	0,75	Mudah
17.	0,72	Mudah
18.	0,69	Sedang
19.	0,67	Sedang
20.	0,69	Sedang

Dalam penelitian ini menguji validitas instrumen menggunakan SPSS Statistics 24. Berdasarkan hasil tabel diatas diketahui dari 20 soal tes valid tingkat kesukaran tiap soal dari 20 butir soal semuanya.

5. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sebuah soal untuk menggambarkan perbedaan antara siswa yang berbakat (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang berbakat (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan seberapa baik soal mampu membedakan antara peserta tes yang berbakat dan yang kurang berbakat disebut indeks diskriminasi. Nilai ini menunjukkan Kemampuan soal dalam membedakan antara kelompok peserta tes yang memiliki kemampuan tinggi dengan kelompok yang memiliki kemampuan rendah.⁸

rumus daya pembeda :

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

DP : Indeks daya pembeda

BA : Banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

BB : Banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

JA : Banyak peserta tes kelompok atas

JB : Banyak peserta tes kelompok bawah

⁸ Soal et al.

Tabel 3.11 Kriteria daya pembeda

Nilai r	Kategori
0,40 – 1,00	Sangat baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang

Tabel 3.12 Hasil Uji Daya Pembeda

No. Soal	Indeks Daya Beda (Total Correlation)	Kategori
1	0,05	Kurang
2	0,21	Cukup
3	0,39	Baik
4	0,69	Sangat Baik
5	0,44	Sangat baik
6	0,74	Sangat Baik
7	0,41	Sangat Baik
8	0,33	Baik
9	0,52	Sangat Baik
10	0,39	Baik
11.	0,06	Kurang
12.	0,51	Sangat Baik
13.	0,77	Sangat Baik
14.	0,25	Cukup
15.	0,77	Sangat Baik
16.	0,08	Kurang
17.	0,20	Cukup
18.	0,48	Sangat Baik
19.	0,77	Sangat Baik
20.	0,77	Sangat Baik

Dari hasil analisis yang ditampilkan pada tabel 3.13, terdapat 6 soal yang memiliki daya pembeda sangat baik, 2 soal cukup, ada 2 soal kurang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 10 soal tersebut bisa digunakan sebagai instrument untuk menilai kemampuan siswa.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk memeriksa dan mengevaluasi data yang sudah dikumpulkan. Tabulasi adalah metode untuk mengatur data dalam bentuk tabel sehingga data tersebut dapat diatur kembali sesuai dengan kebutuhan untuk dianalisis. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan metode statistik deskriptif kuantitatif berdasarkan persentase. Selanjutnya, untuk memperkuat hasil data kuantitatif yang sudah didapatkan, peneliti melakukan analisis terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 yang menggunakan media pembelajaran berupa *Website 3D Sketchfab* dalam pelajaran materi sistem pencernaan.

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari penelitian ini, beberapa cara mengolah data akan digunakan. Berikut ini adalah langkah-langkah data yang akan digunakan:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian tersebut mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui bantuan preangkat lunak statistik. Jika angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut dianggap memiliki distribusi normal.

Karena penelitian ini menggunakan sampel yang jumlahnya kurang dari 50, maka digunakan uji *Shapiro Wilk* untuk melakukan pengujian tersebut. Dengan ketentuan tersebut, uji *Shapiro Wilk* menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika $P\text{value} > 0,05$, dan distribusi tidak normal jika $p\text{value} < 0,05$. Dalam arti hal ini, uji *Shapiro Wilk* dan SPSS 25.0 digunakan untuk pengujian normalitas. Adapun rumus yang digunakan adalah *Shapiro Wilk*.

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^n a_i (X_{n-i+1} - X_i)]^2, \text{ dengan } D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{x})^2$$

Keterangan :

- T_3 : uji *Shapiro Wilk*
 a_i : koefisiensien uji *Shapiro Wilk*
 X_{n-i+} : data ke $n-i+1$
 X_i : data ke i
 $\bar{x}$: rata-rata data

Kriteria pengujian adalah H_0 diterima $T_3 > p\text{-value}$ H_0 ditolak jika $T_3 \leq p\text{-value}$ dengan α (taraf nyata) = 5% atau 0,05.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berupa *Website 3D Sketchfab* memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa dalam mempelajari materi sistem pencernaan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t berpasangan yaitu (*Paired Sample t-test*).

Uji t berpasangan digunakan untuk membandingkan hasil uji *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama, yaitu siswa kelas 5A SD IT Khoiru Ummah sebelum dan setelah diberikan pengaruh berupa penggunaan media pembelajaran berupa *Website 3D Sketchfab*. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem pencernaan.

H_1 : Penggunaan media pembelajaran berupa *Website 3D Sketchfab* memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa dalam mempelajari materi sistem pencernaan.

Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig.) dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan media pembelajaran berupa *Website 3D Sketchfab* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
- b) Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti tidak ada pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah cara untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan kemampuan belajar siswa setelah mereka diberi perlakuan tertentu, seperti menggunakan media pembelajaran berbasis *Website 3D Sketchfab*. Dalam penelitian ini, metode N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa mengenai materi sistem pencernaan untuk siswa kelas 5A SD.

Nilai N-Gain Ternormalisasi (N-Gain) digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media berupa *Website 3D Sketchfab*. Peningkatan tersebut dihitung dengan melihat perbedaan antara nilai ujian *pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh siswa. N-Gain adalah perbandingan antara skor gain yang berhasil dicapai dengan skor gain tertinggi yang mungkin dicapai. Skor gain aktual adalah peningkatan nilai yang benar-benar diraih siswa setelah belajar, Sedangkan skor gain maksimum adalah peningkatan nilai tertinggi yang bisa dicapai oleh siswa.

Nilai N-Gain yang positif menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat setelah mereka belajar menggunakan media *Website 3D Sketchfab*, Sedangkan nilai yang negatif menunjukkan penurunan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa mengalami penurunan. Perhitungan N-Gain dapat menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Pos\ test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pre\ Test}$$

Keterangan:

N-Gain : Gain ternormalisasi

Skor Posttest : Skor yang diperoleh siswa setelah proses belajar (tes akhir)

Skor Pretest : Skor yang didapat siswa sebelum proses pembelajaran dimulai (tes awal)

Skor Maksimum : Skor tertinggi yang bisa dicapai (skor ideal)

Tabel 3.13 Kategori Pembagian N-gain score

Nilai N- Gain	Kategori
$g > 0,7$,	Tinggi
$0,3 \geq g \geq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Selain kategori pembagian skor N-Gain, ada juga kategori penjelasan mengenai efektivitas skor N-Gain yang terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 3.14 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

Presentasi(%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1 Sejarah Singkat Lokasi Penelitian

SD IT Khoiru Ummah berada di jalan. Politeknik Bhayangkara 1 Sukowati Curup, Rejang Lebong, Bengkulu, didirikan pada tanggal 1 Maret 2008, dan mendapatkan akreditasi A pada tanggal 22 Oktober 2015. SDIT KU didirikan di bawah yayasan Al-AMIN yang dipimpin oleh Sutikno, SKM.MARS. Pendirian SDIT Khoiru Ummah diawali oleh beberapa orang, yaitu **(Puadi Al Pajri, S. Ag., M.Pd, Ade Ali Hambali, M. Pd., Herizal Apriansyah, S. Sos., Markos, S. Pd., dan Sutikno, S. KM)**. Mulai dari harapan dan keinginan orang tua, terutama warga Rejang Lebong, agar anak-anak mereka, baik laki-laki maupun perempuan, bisa tumbuh menjadi generasi yang berakhlak baik dan beriman.

Selain itu, sebagai pengurus dan anggota yayasan Al-amin Curup, mereka merasa bahwa yayasan yang sudah berdiri sejak tahun 1999 sudah cukup mampu untuk menangani tugas tersebut sebagai wujud kontribusi dan amal yang baik. Yayasan tersebut juga berhasil mendirikan sekolah dasar sebagai kelanjutan dari program pendidikan TK A-Qur'an Khoiru Ummah yang sudah berjalan. Dari keinginan yang baik itu, beberapa orang sepakat untuk mendirikan sebuah Sekolah Dasar Islam Terpadu, yang akhirnya diberi nama SDIT Khoiru Ummah. Dari

beberapa sekolah yang menerapkan konsep pendidikan Islam Terpadu yang sudah berkembang di provinsi Bengkulu, seperti SDIT IQRO'dan Generasi Rabbani di kota Bengkulu. Berdasarkan IT, beberapa orang kemudian mulai mengambil langkah-langkahnya dengan mengikuti tahapan berikut: Menyebarkan ide pendirian SDIT Khoiru Ummah, terutama kepada orang tua santri TK Khoiru Ummah, rekan kerja dan masyarakat sekitar.

- a Membuat yayasan Al Amin yang akan menjadi penyangga untuk SDIT Khoiru Ummah.
- b Memilih lokasi tempat untuk membangun sekolah tersebut.
- c Melakukan persiapan teknis untuk mengelola sekolah, seperti memeriksa daftar siswa yang akan diakui, menerima pendaftaran siswa baru, memilih guru yang akan ditempatkan, dan hal-hal lainnya yang terikat.
- d Pada bulan juli 2008, kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah dimulai untuk pertama kalinya dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang siswa dan tiga orang guru, yaitu Puadi Al Pajri, S.Ag,M.Pd (merangkap kepala sekolah), Ropianto, S.Pd.I (Merangkap sebagai TU) dan Titin nggraini (Merangkap Wali Kelas). Setelah itu, pengembangan dilakukan secara bertahap, baik dalam meningkatkan kemampuan manajemen, menyediakan sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas penyelenggaraan KBM, pembinaan SDM maupun pembinaan siswa.

2 Identitas Sekolah

Tabel 4.1 Identitas SD IT Khoiru Ummah

Nama Sekolah	: SD IT KHOIRU UMMAH
NPSN	: 10703526
Alamat	: JL.Bhayangkara 1 Sukowati
Desa/Kelurahan	: TALANG RIMBO LAMA
Kecamatan/Kota(LN)	: KEC.CURUP TENGAH
Kab.Kota/Negara(LN)	: KAB. REJANG LEBONG
Propinsi/Luar Negeri(LN)	: PROV.BENGKULU
Status Sekolah	: SWASTA
Bentuk Pendidikan	: SD
Jenjang pendidikan	: DIKDAS
menteri Pnanggung Jawab	:menteri Pendidikan Dasar dan Menengah
Naungan	: Yayasan AL-AMIN CURUP
NPYP	: AO4537
No. SK. Pendirian	: C-223. HT.03.01-Th.2006
Tanggal SK. Pendirian	: 03-12-2010
Nomor SK Operasional	: 800/2541/Set.3.dikbud/2025
Tanggal SK Operasional	: 29-09-2025
File SK Operasional	: Lihat SK Operasional
Tanggal Upload SK Op	: 10-02-2026 06:55:02
Akreditasi	: A

3 Visi /Misi Sekolah

a. Visi

“Mewujudkan Sekolah Islam BAES (Berprestasi-Amanah-Excellent-Religius)”

b. Misi

1. Membangun kemampuan untuk memahami perasaan sendiri dan orang lain, berinteraksi dengan orang di sekitar, berpikir secara cerdas, serta merasa damai dan bermakna spiritual
2. Meningkatkan prestasi akademik maupun non akademik
3. Berusaha menciptakan lembaga pendidikan islam yang dapat dipercaya dan memiliki berpengalaman yang baik
4. Membiasakan diri untuk selalu bersikap tertib, jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli, pada orang lain,tidak mudah berubah, berbicara dan bertindak dengan sopan.
5. Membuat lingkungan belajar yang lebih baik, menciptakan ide baru, berpikir kreatif, hasilnya baik, menyenangkan dan semua orang bisa ikut serta dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi.
6. Membentuk kepribadian peserta didik yang baik di bidang IMTAQ dan IPTEK
7. Membentuk kepribadian siswa yang senantiasa mencintai Al-Qur'an dan menerapkan ajaran AL-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari. Membiasakan lingkungan sekolah yang bersih, nyaman, indah, asri dan sehat.

4 Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Guru

Tabel 4.2 keadaan guru

Rajab Effendi, M. Pd. Gr	Kepala Sekolah
Etri Jayanti, S.Pd.I	Waka Kurikulum
Suherman Saputra,S.Pd.I	Waka kesiswaan
Musni Mulyana, S.Pd.I	Bendahara Sekolah
Wandra Kusuma, S.Pd	Waka Sarpras
Nita	Bendahara Tabungan
Ranum Wijaya, S. Pd	Kepala TU
Reci, M.Pd	Staf TU
Emi Susilawati, S.Pd	Waka T2Q
Sumarnik, SP	Waka BPI
Marmianti,S.Pd.I	Koor. Hadits Do'a
Silhanudin,S.Pd.I	Koordinator Masjid & Praktik Ibadah
Ika Kurnia Dewi,S.Pd.I	Wali Kelas 1A
Heni Herliani, S.Pd.I	Pendamping Kelas 1A
Lasmi Iriani, S. Pd	Wali Kelas 1B
Ajeng Sekar Kinasih, S. Pd	Pendamping 1B
Artalasoki, SH	Wali Kelas 1C
Elly Fitriani,S.Pd.I	Pendamping Kelas 1C
Idaiyati, S.Pd.I	Wali Kelas 2A
Siti Muniroh,S.Pd.I	Wali Kelas 2B

Meta Anggraini, S.Pd	Wali Kelas 2C
Emi Wijayanti, S.Pd.I	Wali kelas 2D
Lindawati, S.Pd.I	Wali Kelas 3A
Surya Gustina,S.Pd. Gr	Wali Kelas 3B
Desi Marlina,S.Pd.I	Wali Kelas 3C
Mesika Yustika,S.Pd	Wali Kelas 4A
Reda Ayu Lestari, S.S.T	Wali Kelas 4B
Syahdiah, S.Pd	Wali Kelas 5A
Darma Nopendra, S.Pd	Wali Kelas 5B
Dwi Sekar Arum, S. Pd	Wali Kelas 5C
Fitri Andriyani, S.Pd.I. Gr	Wali Kelas 6A
Titik Handayani, S.Pd	Wali Kelas 6B
Ema Lesa,S.Pd.I. Gr	Wali Kelas 6C
Agil Ramadhan, S.Pd, Gr	Wali Kelas 6D
Alzairi Hendrik Bintara, S. Pd	Guru Mata Pelajaran
Anun Halima, S.Pd	Guru Mata Pelajaran
Hendri Kusnadi S. Pd. Gr	Guru Mata Pelajaran
Harniyah, S.Pd.I	Guru Mata Pelajaran
Ice Turina Sari,S.Pd.I	Guru Mata Pelajaran
Warham, S. Pd	Guru Mata Pelajaran
Idaiyati, S.Pd.I	Guru Mata Pelajaran
Sukamto, S.Pd.I, Gr	Guru Mata Pelajaran

Carles	Satpam
Desmani, S.Pd.I	Guru Mata Pelajaran
Supinto	Satpam
A Tegoh Al Mukarram,S.Pd	Guru Mata Pelajaran
Nursaniawaty,S.Pd.I	Guru Mata Pelajaran
Sugi Hartoyo, S.Pd	Guru Mata Pelajaran
Eko Setio, S.Pd	Guru Mata Pelajaran
Ilham Yazid	Guru Mata Pelajaran
Miftahudin, SE	Guru Mata Pelajaran
Meilia Eka Utami S. Pd. I	Guru Mata Pelajaran
Naufal Zaki Fatin, . Sos	Guru Mata Pelajaran
Nusaibah Taghyirotu Shofa, S.T	Guru Mata Pelajaran
Anisah Dzakirah, S. Ag	Guru Mata Pelajaran
Subakti	Kebersihan

b. Keadaan Sekolah

SDIT Khoiru Ummah adalah sebuah sekolah yang menerapkan dasar agama islam dan berada di lokasi curup. Yang saat ini terdiri dari PAUD, TK, SD,SMP,SMK dan SMK. SDIT Khoiru Ummah berada di bawah wewenang yayasan Al Amin Curup. SDIT khoiru Ummah memiliki sekitar 52 orang tenaga pendidik, yang terdiri dari ustad dan ustadzah. Di antara mereka, jumlah ustadzah lebih banyak daripada ustad. SDIT Khoiru Ummah memiliki 20 kelas, yaitu dari

kelas 1 sampai kelas 6. Para guru di SDIT Khoiru Ummah semuanya sudah lulus sarjana dan memiliki kemampuan keprofesionalan dalam mengajar anak-anak dengan baik, sehingga mampu membentuk santri yang berkualitas dan memiliki perilaku yang baik. Berikut adalah daftar jabatan di SDIT Khoiru Ummah.

5 Sarana/Prasarana

Tabel 4.3 sarana/prasarana SD IT Khoiru Ummah

N O	SARANA/PRASARANA		KONDISI			JUMLAH	TAHUN	KETERANGAN
			B	RM BD	RT BD			
1	Tanah Sekolah (Lunas Tanah M2) 2080m2							
2	Gedung							
	1	Musholla	√			1	Th 2010	
	2	Ruang Guru	√			1	Th 2010	
	3	Perpustakaan	√			1	Th 2010	
	4	Kantor TU	√			1	Th 2015-2019	
	5	Kelas I A	√			1	Th 2015-2019	
	6	Kelas I B	√			1	Th 2015-2019	
	7	Kelas II A	√			1	Th 2015-2019	
	8	Kelas II B	√			1	Th 2015-2019	
	9	Kelas II C	√			1	Th 2015-2019	
	10	Kelas III A	√			1	Th 2015-2019	
	11	Kelas III B	√			1	Th 2015-2019	
	12	Kelas III C	√			1	Th 2015-2019	
	13	Kelas IV A	√			1	Th 2015-2019	
	14	Kelas IV B	√			1	Th 2015-2019	
	15	Kelas V A	√			1	Th 2015-2019	
	16	Kelas V B	√			1	Th 2015-2019	
	17	Kelas VI A	√			1	Th 2015-2019	
	18	Kelas VI B	√			1	Th 2015-2019	
	19	Kelas VI C	√			1	Th 2015-2019	
3	WC		√			8	Th 2010-2021	
4	Rumah Penjaga Sekolah		√			1	Th 2010	

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Khoiru Ummah. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 5A yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain penelitian eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Melalui desain ini, kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab*, sehingga perubahan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah perlakuan dapat diketahui secara lebih jelas.

1. Data Hasil *PreTest* Siswa Sebelum Dan *PostTest* Siswa Sesudah Menggunakan Media *Website 3D Sketchfab*

a. Data *PreTest* Siswa

Satu kelompok, yaitu kelas 5a SD IT Khoiru Ummah, digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Untuk mengetahui dan mengukur kemampuan berpikir kritis awal peserta didik, pada tahap awal penelitian diberikan instrumen *pretest* yang terdiri atas 10 butir soal. Data hasil *pretest* yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan program SPSS versi 24 dan menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 4,4 Deskriptif Data *Pretest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	32	67	51,28	10,192
Valid N (listwise)	25				

Tabel 4.5 Hasil tes awal (Pre test)

No	Nama responden	P/L	Nilai
1	Aidan Zahid Farista Lingge	L	37
2	Al Ghaza Bilal Hardiansyah	L	42
3	Alesha Zahra	P	65
4	Arkana Nandra Abhinaya	L	40
5	Ayesha Alifah Fakhirah	P	60
6	Daffa Rajendra Al Khady	L	55
7	Dzakiyya Talita Sakhi	P	57
8	Fadhilah Verel Bramasta	P	45
9	Faiqah Arsyfah	L	55
10	Fauzan El Azzam	L	40
11	Juwita Maharani	P	60
12	Kemas Abdul Aliim El Hamzah	L	47
13	Libna Mahira Azarine	P	60
14	M.Rakha Azhari Ramadhan	L	42
15	Muhammad Affan Alfajri	L	62
16	Muhammad Faqih Aufa	L	32
17	Muhammad Farhan Al Aziz	L	55
18	Muhammad Naufal Castora	L	45
19	Muhammad Yusuf Sholihin	L	40
20	Naila Intania	P	47
21	Qeanu Al Fatih Permana	L	60
22	Qiandra	P	67
23	Tazkiah Firzana Rianda	P	57
24	Yaghdan Raka Assaid	L	45
25	Zello Aditya khairansyah	L	67
Jumlah Rata-rata			1282
			51,28

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa *pretest* diikuti oleh 25 peserta didik. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 51,28, dengan nilai tertinggi 67 dan nilai terendah 32. Total skor keseluruhan peserta didik adalah 1.282, dengan standar deviasi sebesar 10,192.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,28 atau 51,28% menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis awal peserta didik berada pada kategori sedang.

b. Data Hasil *PostTest* Siswa

Penelitian ini melibatkan satu kelompok, yaitu kelas 5A SD IT Khoiru Ummah, sebagai sampel penelitian. Pada tahap akhir penelitian, peserta didik diberikan instrumen *posttest* yang terdiri atas 10 butir soal untuk mengetahui dan mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Data hasil *posttest* kemudian dianalisis menggunakan program SPSS versi 24.

Tabel 4,6 Deskriptif *Post Test*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	25	70	90	79,68	5,202
Valid N (listwise)	25				

Tabel 4.7 Hasil Tes Akhir (*Post Test*)

No	Nama responden	P/L	Nilai
1	Aidan Zahid Farista Lingge	L	70
2	Al Ghaza Bilal Hardiansyah	L	80
3	Alesha Zahra	P	85
4	Arkana Nandra Abhinaya	L	75
5	Ayesha Alifah Fakhirah	P	80
6	Daffa Rajendra Al Khady	L	74
7	Dzakiyya Talita Sakhi	P	78
8	Fadhilah Verel Bramasta	P	75
9	Faiqah Arsyfah	L	80
10	Fauzan El Azzam	L	75
11	Juwita Maharani	P	88
12	Kemas Abdul Aliim El Hamza	L	82
13	Libna Mahira Azarine	P	87
14	M.Rakha Azhari Ramadhan	L	79
15	Muhammad Affan Alfajri	L	86
16	Muhammad Faqih Aufa	L	75
17	Muhammad Farhan Al Aziz	L	77
18	Muhammad Naufal Castora	L	80
19	Muhammad Yusuf Sholihin	L	77
20	Naila Intania	P	75
21	Qeanu Al Fatih Permana	L	90
22	Qiandra	P	86
23	Tazkiah Firzana Rianda	P	78
24	Yaghdan Raka Assaid	L	75
25	Zello Aditya khairansyah	L	85
Jumlah Rata-rata			1992
			79,68

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa posttest diikuti oleh 25 peserta didik. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 79,68, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70. Jumlah keseluruhan nilai peserta didik adalah 1.992, dengan standar deviasi sebesar 5,202. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar

peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Website 3D Sketchfab*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata posttest sebesar 79,68 atau 79,68% menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik berada pada kategori tinggi.

Tabel 4,8 Perbandingan Hasil Nilai *pre Test* Dan *Post Test*

No	Nama responden	P/L	Nilai	
			Pre Test	Post Test
1	Aidan Zahid Farista Lingge	L	37	70
2	Al Ghaza Bilal Hardiansyah	L	42	80\
3	Alesha Zahra	P	65	85
4	Arkana Nandra Abhinaya	L	40	75
5	Ayesha Alifah Fakhirah	P	60	80
6	Daffa Rajendra Al Khady	L	55	74
7	Dzakiyya Talita Sakhi	P	57	78
8	Fadhilah Verel Bramasta	P	45	75
9	Faiqah Arsyfah	L	55	80
10	Fauzan El Azzam	L	40	75
11	Juwita Maharani	P	60	88
12	Kemas Abdul Aliim El Hamza	L	47	82
13	Libna Mahira Azarine	P	60	87
14	M.Rakha Azhari Ramadhan	L	42	79
15	Muhammad Affan Alfajri	L	62	86
16	Muhammad Faqih Aufa	L	32	75
17	Muhammad Farhan Al Aziz	L	55	77
18	Muhammad Naufal Castora	L	45	80
19	Muhammad Yusuf Sholihin	L	40	77
20	Naila Intania	P	47	75
21	Qeanu Al Fatih Permana	L	60	90
22	Qiandra	P	67	86

23	Tazkiah Firzana Rianda	P	57	78
24	Yaghdan Raka Assaid	L	45	75
25	Zello Aditya khairansyah	L	67	85
Jumlah Rata-rata			1282	1992
			51,28	79,68

Tabel 4,9 Distribusi Perbandingan *Pre Test* dan *Post Test*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	32	67	51,28	10,192
Posttest	25	70	90	79,68	5,202
Valid N(listwise)	25				

Selanjutnya, berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 51,28, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 79,68. Selain itu, nilai minimum meningkat dari 32 menjadi 70, nilai maksimum meningkat dari 67 menjadi 90, sedangkan standar deviasi menurun dari 10,192 pada pretest menjadi 5,202 pada posttest. Penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menjadi lebih merata setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab*.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata peserta didik dari sebelum perlakuan (*pretest*) ke setelah perlakuan (*posttest*), sehingga media *Website 3D Sketchfab* dapat

membantu peserta didik memahami materi secara lebih interaktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai salah satu persyaratan sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 24 menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,162	25	,088	,940	25	,145
Posttest	,155	25	,122	,942	25	,161

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,145 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,161. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Oleh karena itu, data telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test*.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 24.

Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai $\text{Sig} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai $\text{Sig} > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-28,40000	7,26292	1,45258	-31,39799	-25,40201	-19,551	24	,000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test, diperoleh nilai Sig.

(2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada IPA kelas V SD IT Khoiru Ummah.

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1 H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada IPAS kelas V SD IT Khoiru Ummah.
- 2 H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada IPAS kelas V SD IT Khoiru Ummah.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 24, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,5816 atau 58,16%.

Tabel 4.12 Hasil Uji N-gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	25	,42	,75	,5816	,07750
Ngain_persen	25	42,22	75,00	58,1647	7,75013
Valid N (listwise)	25				

Nilai 0,5816 berada pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kategori sedang setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Website 3D Sketchfab*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran

Website 3D Sketchfab memberikan peningkatan yang cukup efektif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

C. Pembahasan

1. Kemampuan *Critical Thinking* Siswa Kelas V SD IT Khoiru Ummah Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berupa *Website 3D Sketchfab*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* diketahui melalui hasil pretest. Pretest diberikan kepada 25 siswa kelas 5A SD IT Khoiru Ummah. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh nilai terendah sebesar 32, nilai tertinggi sebesar 67, nilai rata-rata sebesar 51,28, dan standar deviasi sebesar 10,192. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* masih tergolong rendah.

Hasil tersebut sesuai dengan teori Nur Nafisatul Fithriyah dan Ulawiyah Isma yang menjelaskan bahwa berpikir kritis melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi. Hasil tersebut juga sesuai dengan teori Imbalan Zakaria dkk. yang menjelaskan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan memahami makna, menganalisis, mengevaluasi, membuat kesimpulan, dan menjelaskan. Selain itu, teori Peter A. Facione menjelaskan bahwa

kemampuan berpikir kritis meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan penjelasan.

Berdasarkan hasil *pretest*, kemampuan siswa dalam memahami materi, menganalisis hubungan antarorgan sistem pencernaan, menarik kesimpulan, dan memberikan penjelasan masih belum optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* masih rendah.

2. Kemampuan *Critical Thinking* Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berupa *Website 3D Sketchfab* dalam materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Kelas V SD IT Khoiru Ummah

Berdasarkan hasil penelitian setelah menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab*, kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan. Hasil *posttest* menunjukkan nilai terendah sebesar 70, nilai tertinggi sebesar 90, nilai rata-rata sebesar 79,68, dan standar deviasi sebesar 5,202. Jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 28,40 poin, yaitu dari 51,28 menjadi 79,68.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab*, siswa lebih mampu memahami materi sistem pencernaan manusia. Hal ini sesuai dengan teori Nur Nafisatul Fithriyah dan Ulawiyah Isma bahwa berpikir kritis melibatkan kemampuan mengevaluasi, dan menggabungkan informasi.

Selain itu, teori Imbalan Zakaria dkk. menjelaskan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan memahami makna, menganalisis, mengevaluasi, membuat kesimpulan, dan menjelaskan. Teori Peter A. Facione juga mendukung kemampuan tersebut melalui indikator interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan penjelasan.

Penggunaan *Website 3D Sketchfab* membantu siswa memahami materi melalui tampilan objek sistem pencernaan dalam bentuk tiga dimensi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* mengalami peningkatan.

3. Pengaruh Media Pembelajaran *Website 3D Sketchfab* Terhadap *Critical Thinking* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD IT Khoiru Ummah

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab*.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Pengaruh tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 51,28 pada

pretest menjadi 79,68 pada *posttest*, sehingga terjadi peningkatan sebesar 28,40 poin.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dapat terjadi karena penggunaan *Website 3D Sketchfab* memberikan pengalaman belajar melalui tampilan objek dalam bentuk tiga dimensi. Materi sistem pencernaan manusia terdiri atas berbagai organ yang memiliki bentuk, letak, fungsi, dan hubungan yang berbeda-beda. Apabila materi tersebut hanya dijelaskan secara lisan atau melalui gambar dua dimensi, sebagian siswa mungkin mengalami kesulitan dalam membayangkan bentuk dan hubungan antarorgan tersebut. Melalui tampilan tiga dimensi, siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai objek yang sedang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga sesuai teori Nur Nafisatul Fithriyah dan Ulawiyah Isma yang menjelaskan bahwa berpikir kritis melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi. Melalui penggunaan *Website 3D Sketchfab*, siswa memperoleh informasi yang dapat diamati dan dipelajari secara lebih jelas. Informasi tersebut kemudian dapat digunakan untuk memahami materi, menghubungkan konsep, menganalisis hubungan antarorgan, dan mengevaluasi permasalahan yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia.

Kemampuan berpikir kritis tidak hanya terbentuk karena siswa memperoleh informasi, tetapi juga karena siswa melakukan proses

pengolahan terhadap informasi tersebut. Dalam pembelajaran menggunakan *Website 3D Sketchfab*, siswa dapat mengamati objek, memahami informasi, menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya, serta menggunakan pengetahuan yang diperoleh untuk menjawab permasalahan. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan kemampuan berpikirnya secara lebih aktif.

Dengan demikian, penggunaan media *Website 3D Sketchfab* dapat membantu siswa melakukan proses berpikir yang lebih mendalam. Siswa tidak hanya menerima informasi melalui penjelasan guru, tetapi juga dapat mengamati objek pembelajaran secara visual. Kegiatan tersebut membantu siswa menghubungkan informasi yang dilihat dengan konsep yang sedang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori Imbalan Zakaria dkk. yang menjelaskan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan memahami makna, menganalisis, mengevaluasi, membuat kesimpulan, dan menjelaskan. Penggunaan *Website 3D Sketchfab* membantu siswa mengembangkan kemampuan tersebut dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia.

Pada kemampuan memahami makna, siswa dapat memahami informasi mengenai bentuk, letak, dan fungsi organ-organ sistem pencernaan melalui tampilan tiga dimensi. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai organ yang sebelumnya hanya

dipelajari melalui tulisan atau gambar. Dengan melihat objek secara visual, siswa dapat menghubungkan informasi yang diterima dengan bentuk objek yang dipelajari.

Siswa juga dapat membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh. Setelah mempelajari organ, fungsi, dan proses sistem pencernaan, siswa dapat menghubungkan berbagai informasi tersebut untuk memperoleh kesimpulan yang sesuai. Selain itu, siswa dapat menjelaskan hasil pemikirannya dengan memberikan alasan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.

Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan teori Peter A. Facione yang menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis terdiri atas lima indikator, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan penjelasan. Kelima indikator tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media *Website 3D Sketchfab*.

Pada indikator interpretasi, siswa mampu memahami dan memberikan makna terhadap informasi yang diperoleh mengenai sistem pencernaan manusia. Tampilan tiga dimensi membantu siswa memahami objek yang dipelajari secara lebih jelas. Siswa dapat mengamati organ-organ sistem pencernaan dan memahami informasi yang berkaitan dengan bentuk, letak, serta fungsi organ tersebut.

Pada indikator analisis, siswa mampu mengidentifikasi hubungan antara organ-organ pencernaan dan proses pencernaan makanan. Siswa

dapat memahami bahwa organ-organ sistem pencernaan memiliki fungsi yang berbeda, tetapi saling berkaitan dalam proses pencernaan manusia. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat menguraikan informasi dan memahami hubungan antarbagian dalam suatu sistem.

Pada indikator evaluasi, siswa mampu memberikan penilaian terhadap permasalahan yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia berdasarkan informasi yang telah dipelajari. Siswa dapat menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menentukan jawaban dan memberikan alasan terhadap suatu permasalahan. Proses tersebut menunjukkan bahwa siswa telah menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menilai informasi dan menentukan jawaban yang tepat.

Pada indikator inferensi, siswa mampu menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh dari proses pembelajaran. Siswa dapat menghubungkan informasi mengenai organ, fungsi, dan proses pencernaan untuk memperoleh kesimpulan yang sesuai. Kemampuan menarik kesimpulan menjadi bagian penting dalam berpikir kritis karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah informasi tersebut menjadi suatu pemahaman.

Pada indikator penjelasan, siswa mampu menyampaikan hasil pemikirannya dengan memberikan alasan dan penjelasan yang logis. Siswa dapat menjelaskan jawaban berdasarkan informasi yang telah dipelajari. Kemampuan memberikan penjelasan menunjukkan bahwa

siswa mampu mengkomunikasikan hasil pemikirannya dan memberikan alasan yang mendukung jawaban yang diberikan.

Berdasarkan kelima indikator tersebut, penggunaan *Website 3D Sketchfab* dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara lebih menyeluruh. Media tersebut tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan proses berpikir mulai dari memahami informasi, menganalisis, mengevaluasi, menarik kesimpulan, hingga menjelaskan hasil pemikirannya.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh hasil uji N-Gain. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5816 yang termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, persentase N-Gain sebesar 58,16% termasuk dalam kategori cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Nilai N-Gain tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Website 3D Sketchfab*. Meskipun peningkatan berada pada kategori sedang, hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media. Hal ini juga menunjukkan bahwa media *Website 3D Sketchfab* dapat memberikan

kontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia.

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, peningkatan nilai rata-rata dari 51,28 menjadi 79,68, serta hasil uji N-Gain sebesar 0,5816 dalam kategori sedang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada IPAS di SD IT Khoiru Ummah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* terhadap kemampuan *critical thinking* siswa pada IPAS di SD IT Khoiru Ummah, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan *critical thinking* siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* masih tergolong rendah. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 51,28. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem pencernaan manusia sebelum menerima perlakuan masih belum berkembang secara baik.
2. Setelah menggunakan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab*, kemampuan berpikir kritis siswa meningkat. Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata skor sebesar 79,68, yang artinya siswa lebih mampu memahami materi sistem pencernaan manusia setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Website 3D Sketchfab*.
3. Penggunaan media pembelajaran *Website 3D Sketchfab* memiliki dampak yang cukup besar terhadap kemampuan *critical thinking* siswa ketika belajar materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD IT Khoiru Ummah. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak

dan H_1 diterima. Selisih rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* mencapai 28,40 poin, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat setelah menerima perlakuan tersebut. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,5816 menunjukkan bahwa penggunaan media *Website 3D Sketchfab* berada dalam kategori sedang dan bisa dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran seperti berikut :

1. Bagi Guru

Guru diajukan untuk menggunakan *Website 3D Sketchfab* sebagai salah satu pilihan media belajar IPAS, terutama untuk materi yang bersifat abstrak. Menggunakan media ini bisa siswa lebih rajin, memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep, dan juga membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diingatkan untuk lebih giat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sumber belajar. Dengan menggunakan objek 3D di *Website 3D Sketchfab*, siswa bisa memperbaiki pemahaman mereka tentang konsep, kemampuan menganalisis, dan kemampuan berpikir kritis.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan sarana dan bantuan yang cukup dalam menggunakan teknologi untuk belajar, sehingga guru bisa menciptakan metode mengajar yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya diharapkan bisa melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan metode eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih banyak, serta berbagai materi pembelajaran yang berbeda, agar bisa mendapatkan hasil yang lebih luas dan dalam mengenai seberapa efektif media *Website 3D Sketchfab* dalam proses belajar.

5. Bagi Pengembangan Pembelajaran IPAS

Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi visual interaktif seperti *Website 3D Sketchfab* harus terus diperluas sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran IPA. Media ini bisa menjadi cara yang membantu siswa lebih memahami materi yang sulit, membuat siswa lebih aktif dalam belajar, serta memperkuat kemampuan berpikir secara mendalam dan kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Faradina, Wakhida Nurhayati, and Suciati Suciati. "Pemanfaatan 3D Website Sketchfab.Com Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Yang Menarik Di Era Digitalisasi." *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan* 2, no. 02 (2024): 176–80. <https://doi.org/10.70508/literaksi.v2i02.769>.
- Amini, Qonita, Khofifah Rizkyah, Siti Nuralviah, Nurvia Urfany, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar" 2, no. September 2020 (n.d.): 375–85.
- Amir HM. "Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Al-Qur'an: Suatu Kajian Dari Surat Al-Ghasiyyah Ayat 17-20." *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 19, no. 2 (2020): 1040–46.
- An, Alqur, and D A N Hadits. "Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia Berdasarkan Al-Quran Dan Hadits." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 3, no. 3 (2022): 244–51. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>.
- Artawan, Putu, Arvin Efriani, and Imam Wahyudi. *Media Pembelajaran*, n.d.
- Dalam, Probiotik, and Menjaga Kesehatan. "Jurnal Abdimas Kesosi" 6, no. 1 (2023).
- Dasar, Sekolah. "Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar," no. November (2021): 1–7.
- Febriani, Tablika, and Suratmi. "Pengembangan Media Pembelajaran 3D Augmented Reality Menggunakan Platform Sketchfab Dan Assemblr Edu Materi Pencernaan Manusia." *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah* 13, no. 1 (2025): 162–72.
- Fiber, Dietary. "Serat Makanan Dan Peranannya Bagi Kesehatan (" 1, no. November (2006): 45–54.
- Fithriyah, Nur Nafisatul, and Ulawiyah Isma. "Analisis Keterampilan Berfikir Kritis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia" 02, no. 02 (2024): 225–35.
- Gerd, Abstrak, Lower Esophageal Spinchter, Literature Review, Teknik Observasi, and Gastroesophageal Reflux Disease. "MODIFIKASI GAYA HIDUP DAN KAJIAN PENGobatan PADA PENDERITA GASTROESOPHAGEAL REFLUX DISEASE (GERD) Lifestyle Modifications and Treatment Studies in Patients with Gastroesophageal Reflux Disease (GERD) Aura Khansa Zean Putri , Popi Sopiah , Heri Ridwan" 9, no. 2 (2023).
- Hikmah, Jurnal. "PROSES PENELITIAN, MASALAH, VARIABEL DAN PARADIGMA PENELITIAN Nikmatur Ridha" 14, no. 1 (2017): 62–70.

- Jailani, M Syahran, and Firdaus Jeka. "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis" 7 (2023): 26320–32.
- Karimah, Putri, and Arif Rahman Hakim. "Pengaruh Sketchfab Sebagai Media Pembelajaran Visual Model 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Unsur , Senyawa , Campuran" 10, no. 2 (2025): 48–62.
- Lase, Suci Hati, Titi Krisnawati Telaumbanua, Agneris Zalukhu, and Kharisman Hulu. "Tahapan Proses Pencernaan Makanan Pada Manusia : Kajian Teoritis Berdasarkan Literatur" 9 (2025): 21562–68.
- Maylia, Elma Citra, Aghista Putri Amelia, Dina Mayadiana Suwarna, and Izzah Muyassaroh. "Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD" 10, no. 01 (2024).
- Modern, Pembelajaran. "Pembelajaran Modern : Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21" 4, no. 1 (2021): 93–114.
- Moto, Maklonia Meling. "Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan" 3, no. 1 (2019): 20–28.
- Nisa, Najwa Salma Khoirun, Roukhil Ummu Hani', Fadilatul Fitriyah, Indrastuti Ratih Fidela, Adinda Fransiska D.P.A, Icha Berliana Putri Maharani, and Ika Dian Rahmawati. "Pemanfaatan Media AR 3D Web Sketchfab Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Sistem Pernapasan Kelas V SDN Kedung Cowek 1/253." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 2 (2025): 707–17. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1805>.
- Purba, Sonia Gandi, Irene Paulina Napitupulu, Josua Boni Hutasoit, Retno Dwi Suyanti, Sri Masnita Pardosi, Universitas Negeri Medan, Kenangan Baru, and Deli Serdang. "INTEGRASI MEDIA 3D SKETCHFAB DAN ALAT PERAGA KONVENSIIONAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN" 3, no. 11 (2025).
- Rista Karentius, Maret, and Oktavia Hardiyantari. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia." *Jambura Journal of Informatics* 7, no. 1 (2025): 36–45. <https://doi.org/10.37905/jji.v1i1.29708>.
- SaThierbach, Karsten, Stefan Petrovic, Sandra Schilbach, Daniel J. Mayo, Thibaud Perriches, Emily J. E.J. Emily J Rundlet, Young E. Jeon, et al. "No Title." *Proceedings of the National Academy of Sciences* 3, no. 1 (2015): 1–15. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056%0Ahttps://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827%0Ainternal-pdf://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02>.

005%0Ahttp://dx.doi.org/10.10.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta., n.d.

Soal, Butir, D A N Reliabilitas, T E S Bentuk, and Nani Hanifah. "PERBANDINGAN TINGKAT KESUKARAN , DAYA PEMBEDA PELAJARAN EKONOMI" 6, no. 1 (2014): 41–55.

Syam, Natriani. "JUARA SD : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 1 Nomor 3 November Tahun 2022 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Siklus Air Kelas V UPTD SPF SD Negeri 51 Tonronge Kabupaten Soppeng" 1 (2022).

Triana, Kayla Aura, Nana Hendra Cipta, and Siti Rokmanah. "Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Perkembangan Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar" 7 (2023): 24623–27.

Widodo et al. *Ilmu Pengetahuan Alam. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014.

Yusup, Febrianawati, Program Studi, Tadris Biologi, Universitas Islam, and Negeri Antasari. "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS" 7, no. 1 (2018): 17–23.

Zakaria, Imbalan, and Endah Tri Priyatni. "Dimensi Berpikir Kritis," 2021, 1630–49.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1

SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor 374 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- | | |
|----------------------|--|
| Menimbang | a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud. |
| Mengingat | b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II. |
| | 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, |
| | 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup, |
| | 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup, |
| | 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/UJ/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi; |
| | 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026. |
| | 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup |
| | 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup. |
| Memperhatikan | 1. Permohonan Sdr. Nur Hasanah Tanggal 18 November 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengejutan Pembimbing Skripsi |
| | 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025 |

M E M U T U S K A N :

- | | |
|---------------------------|---|
| Menetapkan Pertama | 1. Guntur Puta Jaya, S.Sos.,MM 196904131999031005 |
| | 2. Jauhari Kumara Dewi, M.Pd 199108242020122005 |

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Nur Hasanah**

N I M : **22591148**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D Sketchfab terhadap Critical Thinking pada Materi Sistem Pencernaan Kelas 5 SDIT Khoiru Ummah**

- | | |
|----------------|--|
| Kedua | Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ; |
| Ketiga | Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan , |
| Keempat | Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku , |
| Kelima | Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya , |
| Keenam | Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan , |
| Ketujuh | Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ; |

Ditetapkan di Curup,
pada tanggal 18 November 2025



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerjs sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2

Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. A.K. Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 256/In.34/FT/PP.00.9/03/2026
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

10 Maret 2026

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Nur Hasanah
 NIM : 22591148
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D Sketchfab terhadap Critical Thinking
 pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V SDIT Khoiru Ummah
 Waktu Penelitian : 10 Maret s.d 10 Juni 2026
 Tempat Penelitian : SDIT Khoiru Ummah

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I

Dr. Saku Andhori, S.Pd., M.Hum
 NIP. 198110202005641002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 3

SK Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/98/IP/DPMPTSP/III/2026

TENTANG PENELITIAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 256/In.34/FT/PP.00.9/03/2026 tanggal 10 Maret 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Nur Hasanah / Tambang Sawah, 16 April 2002
NIM	: 22591148
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: S1 PGMI /Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D Sketchfab Terhadap Critical Thinking Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas 5 SD IT Khoiru Ummah "
Lokasi Penelitian	: SD IT Khoiru Ummah
Waktu Penelitian	: 11 Maret 2026 s.d 11 Juni 2026
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 11 Maret 2026



An.Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong
 Plt Sekretaris,

ACHMAD FAISAL ADRYAN, S.Sos
 Penata Tingkat I/ III.d
 NIP.19811017 200212 1 004

Tembusan:

1. Wakil Dekan I IAIN Curup
2. Kepala Sekolah SD IT Khoiru Ummah
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 4

SK Telah Melakukan Penelitian

	YAYASAN AL-AMIN CURUP SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT) KHOIRU UMMAH Jln. Bhayangkara 1 Sukowati-Curup Tengah Izin Operasional Nomor : 800/2541/set.3.dikbud/2020	
---	---	---

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: 800/214/K. SDIT-KU/S.Ket/V/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rajab Effendi, M. Pd
NIPY : 69969153 201705 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah SDIT Khoiru Ummah

Dengan ini Menerangkan bahwa:

Nama : Nur Hasanah
Nim : 22591148
Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Tarbiyah
Judul : *Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D Sketchfab Terhadap Critical Thinking pada Materi Sistem Pencernaan Kelas 5 SDIT Khoiru Ummah*
Lokasi : SDIT Khoiru Ummah
Lamanya : 11 Maret s.d 1 Mei 2026

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SDIT Khoiru Ummah Rejang Lebong. Sehubungan dengan penyusunan Skripsi yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D Sketchfab Terhadap Critical Thinking pada Materi Sistem Pencernaan Kelas 5 SDIT Khoiru Ummah*

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya

Curup Tengah, 12 Mei 2026
Mengetahui
Kepala Sekolah

Rajab Effendi, M. Pd. Gr
NIPY. 69969153 201705 1 001

Lampiran 5

Kartu Pembimbing Skripsi


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Nur Hasanah
NIM	: 22591148
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Guntur Puta Sarta, S. Sos., MM
DOSEN PEMBIMBING II	: Jauhari Kurnara Dwi, M. Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D sketchfab terhadap Critical Thinking Pada Materi sistem Pencernaan Bab 5 SDIF khairu ummah
MULAI BIMBINGAN	: 17 Desember 2015
AKHIR BIMBINGAN	: 17 Juni 2016

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	09-01-2016	Konsultasi judul penelitian dan penyusunan latar belakang masalah.	
2.	15-01-2016	Revisi Bab I (latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian)	
3.	20-02-2016	Bimbingan Bab II (kajian teori, penelitian relevan dan kerangka berpikir)	
4.	23-02-2016	Revisi Bab II dan penyusunan hipotesis penelitian	
5.	09-03-2016	Ace Penelitian	
6.	20-03-2016	Bimbingan Bab III	
7.	18-04-2016	Uji instrumen dan pelaksanaan penelitian	
8.	22-05-2016	Analisis Data (bab IV)	
9.	02-06-2016	Penyusunan Bab V (kesimpulan dan saran)	
10.	10-06-2016	Revisi Bab IV dan V, daftar pustaka, dan lampiran.	
11.	17/06/2016	Ace skripsi akhir.	
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Guntur Puta Sarta, S. Sos., MM
NIP. 196904131990031005

CURUP, 17 Juni 2016
PEMBIMBING II,

Jauhari Kurnara Dwi, M. Pd
NIP. 19910824200122005

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Nur Hasanah
NIM	: 22591148
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Guntur, Putra Janta, S.Sos, MM
PEMBIMBING II	: Saubhari Kumara Dewi, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D Sketchfab terhadap Critical Thinking pada Materi Sistem Pencernaan kelas 5 SD IT Khoirul Ummah
MULAI BIMBINGAN	: 14 Desember 2015
AKHIR BIMBINGAN	: 17 Juni 2016

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	17-12-2015	Pembahasan latar belakang penelitian serta penentuan fokus penelitian skripsi dan metode kuantitatif umum-khusus	
2.	09-01-2016	Pembahasan latar belakang harus ada perbandingan teori satu dan 79 lain.	
3.	15-01-2016	Pembahasan latar belakang penelitian serta penentuan fokus penelitian khususnya terkait SD	
4.	10-02-2016	Pembahasan latar belakang untuk mencari rumusan masalah dan memahami konsep penelitian.	
5.	23-02-2016	Pembahasan bab III metode penelitian, pada jenis penelitian dan desain penelitian.	
6.	06-03-2016	acc penelitian	
7.	02-06-2016	Perbaikan Bab 4	
8.	08-06-2016	Revisi Bab 4 dan 5	
9.	10-06-2016	Lengkapi lampiran	
10.	12-06-2016	Revisi Abstrak	
11.	13-06-2016	Lengkapi lampiran	
12.	15-06-2016	Acc Ujian Skripsi	
13.			
14.			
15.			
16.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 17 Juni 2016

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

Dr. Guntur Putra Janta, S.Sos, MM
NIP. 196904131999031005

Saubhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 199108242020122005

Lampiran 6

Bukti Hasil Uji Turnitin dari Prodi

NURHASANAH Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D Sketchfab terhadap Critical Thinking | Sistem Pencernaan Kelas V SD IT Khoiru Ummah

ORIGINALITY REPORT

35% SIMILARITY INDEX	35% INTERNET SOURCES	17% PUBLICATIONS	15% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source
3	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper
4	andariarum5899.blogspot.com Internet Source
5	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source
6	hellosehat.com Internet Source
7	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source
8	repository.unissula.ac.id Internet Source
9	repository.umsu.ac.id Internet Source
10	repository.ucb.ac.id Internet Source
11	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper
12	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper
13	repository.usd.ac.id Internet Source
14	acopen.umsida.ac.id Internet Source

Lampiran 7

Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosety Aprilia, M.Pd

Jabatan : Dosen

Intansi : IAIN Curup

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Nur Hasanah

Nim : 22591148

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D Sketchfab Terhadap
Critical Thinking Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas 5 SD IT
Khoiru Ummah**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

☒

Layak digunakan

☐

layak digunakan dengan perbaikan

☐

Tidak layak digunakan

Curup, Mei 2026

Validator



Rosety Aprilia, M.Pd.I

Lampiran 8

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM *PRETEST*

INFORNASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Nama Penyusun	Nur Hasanah
Satuan Pendidikan	SDIT KHOIRU UMMAH
Tahun Ajaran	2026
Mata Pelajaran	IPAS
Jenjang/kelas	SD/5A (Lima)
Bab/Topik Spesifik	Sistem Pencernaan Manusia
Alokasi Waktu	2 (JP) @60menit
B. Identifikasi Murid	
Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik sebagian besar sudah mengenal bahwa makanan yang dimakan akan dicerna di dalam tubuh. Mereka mengetahui beberapa organ pencernaan seperti mulut, lambung, dan usus. Namun, masih ada peserta didik yang belum memahami urutan sistem pencernaan secara lengkap serta fungsi masing-masing organ. Sebagian peserta didik juga masih kesulitan membedakan antara pencernaan mekanik dan pencernaan kimiawi. Selain itu, peserta didik mengaitkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari belum sepenuhnya mampu mengaitkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

Minat	Peserta didik tertarik mempelajari sistem pencernaan manusia karena berkaitan langsung dengan aktivitas sehari-hari, seperti makan dan minum. Mereka cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung seperti diskusi, tanya jawab, dan berbagi pengalaman tentang kebiasaan makan. Beberapa peserta didik juga antusias saat diminta menjelaskan kembali proses pencernaan dengan bahasa mereka sendiri atau saat terlibat dalam kegiatan bermain peran sederhana tanpa bantuan media khusus.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan penjelasan yang runtut dan mudah dipahami mengenai urutan sistem pencernaan manusia beserta fungsi setiap organ. Pembelajaran perlu dirancang melalui metode yang bervariasi seperti penjelasan langsung dari guru, diskusi kelompok, tanya jawab, serta latihan soal berbasis berpikir kritis. Peserta didik memerlukan latihan bertahap, mulai dari mengidentifikasi organ pencernaan dan fungsinya, menjelaskan proses pencernaan, hingga menganalisis hubungan antara pola makan dan kesehatan sistem pencernaan. Selain itu, peserta didik juga membutuhkan bimbingan untuk mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.
C. Materi Pelajaran Poin - poin utama materi yang akan dipelajari dalam bab ini meliputi: 1. Pengertian sistem pencernaan manusia	

- 2 Organ-organ sistem pencernaannya dan fungsinya
3. Proses pencernaan makanan
4. Pencernaan mekanik dan kimiawi
5. Gangguan pada sistem pencernaan
6. Cara menjaga kesehatan sistem pencernaan

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhlak Mulia	Siswa memahami bahwa sistem pencernaan manusia merupakan ciptaan Tuhan yang harus disyukuri dan dijaga kesehatannya. Siswa menunjukkan perilaku hidup sehat sebagai bentuk rasa syukur, seperti memilih makanan yang baik dan menjaga kebersihan makanan serta tubuh
Gotong – royong	Siswa membiasakan diri menerapkan pola hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, seperti makan teratur, memilih makanan bergizi, minum air yang cukup, serta menjaga kebersihan sebelum dan sesudah makan tanpa harus selalu diingatkan oleh guru atau orang tua.
Bernalar Kritis	Siswa mampu menganalisis proses sistem pencernaan manusia, membedakan fungsi setiap organ pencernaan, serta mengevaluasi dampak kebiasaan makan terhadap kesehatan sistem pencernaan. Siswa juga mampu menarik kesimpulan

	tentang pentingnya menjaga kesehatan organ pencernaan.
Berkebhinnekaan global	Siswa memahami bahwa pola makan sehat dapat berbeda di setiap budaya, namun tetap memiliki tujuan yang sama yaitu menjaga kesehatan tubuh. Siswa menghargai kebiasaan makan orang lain serta menunjukkan sikap terbuka terhadap berbagai jenis makanan schat dari berbagai daerah atau budaya

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Elemen Pemahaman Seni Rupa)	Peserta didik memahami sistem organ tubuh manusia, khususnya sistem pencernaan, serta keterkaitannya dengan kesehatan. Peserta didik mampu mengidentifikasi organ-organ pencernaan dan fungsinya, menjelaskan proses pencernaan makanan, serta menyajikan hasil pengamatan atau kajian tentang cara menjaga kesehatan sistem pencernaan dalam kehidupan sehari-hari.
Lintas Displin Ilmu	Pendidikan Agama & budi pekerti: Mensyukuri tubuh sebagai ciptaan Tuhan dengan menjaga kesehatan, termasuk pola makan yang baik.
Tujuan Pembelajaran	1) Mengidentifikasi organ-organ sistem pencernaan manusia beserta fungsinya 2) Menjelaskan proses pencernaan

	makanan dalam tubuh manusia secara runtut 3) Menganalisis hubungan antara pola makan dengan kesehatan pencernaan sistem 4) Menerapkan kebiasaan hidup sehat untuk menjaga sistem pencernaan dalam kehidupan sehari-hari
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	Model Pembelajaran: Project Based Learning(PJBL) Metode: • Pembelajaran Bermakna (Meaningful): Siswa mengaitkan konsep sistem pencernaan dengan pengalaman sehari-hari, seperti kebiasaan makan dan gangguan pencernaan yang pernah dialami. • Pembelajaran Menyenangkan(Joyful): Pembelajaran dilakukan melalui diskusi, tanya jawab, serta kegiatan bermain peran (misalnya siswa berperan sebagai organ pencernaan) agar suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan. • Pembelajaran Penuh Kesadaran (Mindful): Siswa diajak menyadari pentingnya menjaga kesehatan pencernaan dengan memahami dampak dari kebiasaan makan yang tidak sehat terhadap tubuh.
Pemanfaatan Digital	Guru menggunakan sumber belajar sederhana seperti buku paket, gambar pada

	papan tulis, serta penjelasan langsung. Guru juga memberikan contoh nyata melalui pengalaman sehari-hari siswa terkait makanan dan kesehatan pencernaan.
Lingkungan Belajar	Pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah, seperti kantin sekolah. Siswa dapat mengamati langsung kebiasaan makan sehat, seperti memilih makanan bergizi, mencuci tangan sebelum makan, dan menjaga kebersihan lingkungan setelah makan.
Kemitraan	Kolaborasi antar guru dalam lintas mata pelajaran, seperti: Guru IPAS bekerja sama dengan guru PJOK untuk membiasakan pola hidup sehat. Guru Bahasa Indonesia membantu siswa menyampaikan hasil pemahaman dalam bentuk cerita atau laporan sederhana. Guru Pendidikan Agama membantu menanamkan nilai menjaga kesehatan sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Aktor di Balik Gerakan Kita (Topik A: sistem pencernaan manusia)

Pertemuan 1: sistem pencernaan manusia

- Kegiatan Awal (15 menit)**

- 1) Guru menyapa peserta didik dan mengajak memulai pembelajaran dengan doa.
- 2) Aktivitas Penuh Kesadaran (Mindful Learning):
Guru mengajak peserta didik menutup mata sejenak dan menarik

napas dalam-dalam. Guru berkata:

"Bayangkan jika kita makan makanan setiap hari, tetapi tubuh kita tidak bisa mencerna makanan tersebut. apa yang akan terjadi pada tubuh kita?"

3) Guru mengajukan pertanyaan pemantik:

"Apa yang terjadi pada makanan setelah kita makan?"

"Mengapa kita harus mengunyah makanan dengan baik sebelum menelannya?"

4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran:

Hari ini kita akan belajar mengenal organ-organ sistem pencernaan manusia, proses pencernaan makanan, serta pentingnya menjaga kesehatan sistem pencernaan dalam keludupan sehari-hari

5) Guru mulai membuka website sketchfab dan memperhatikan model 3D sistem pencernaan

• **Kegiatan Inti (30 menit)**

1. Aktivitas Pemahaman (Joyful Learning)

Guru memberikan gambar secara sederhana sistem pencernaan manusia dan menjelaskan secara singkat alur perjalanan makanan (mulut - kerongkongan - lambung -usus).

Guru juga memberikan contoh nyata, misalnya proses mengunyah makanan sebagai pencernaan mekanik

2. Diskusi dan Eksplorasi

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil

Setiap kelompok mendiskusikan

- Urutan organ pencernaan manusia
- Fungsi masing-masing organ
- Contoh kebiasaan yang baik dan buruk bagi kesehatan pencernaan

Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara sederhana

3. Peserta Penuh Kesadaran (Mindful Learning)

Setelah presentasi, guru mengajak refleksi

"Bagaimana perasaan kalian setelah mengetahui proses pencernaan dalam tubuh?"

"Apa yang akan terjadi jika kita sering makan makanan tidak sehat?"

"Apa kebiasaan yang bisa kalian ubah agar pencernaan tetap sehat?"

4. Penguatan Konsep dan evaluasi

Guru menegaskan kembali konsep utama

Urutan sistem pencernaan

Fungsi setiap organ pencernaan

Pentingnya menjaga pola makan sehat untuk kesehatan tubuh

• Kegiatan Penutup (15 menit)

1) Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.

"Apa yang kamu pelajari tentang sistem pencernaan manusia?"

2) Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan menanyakan:

Guru bertanya.

"Apa yang bisa kalian lakukan mulai hari ini agar sistem pencernaan kalian tetap sehat?"

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Tanya Jawab Lisan: Di awal pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan pemantik "Apa yang terjadi pada makanan setelah kita makan?" "Sebutkan organ pencernaan yang kalian ketahui!" Observasi: Guru mengamati pemahaman awal siswa tentang sistem pencernaan serta kebiasaan mereka dalam menjaga kesehatan (misalnya kebiasaan makan dan kebersihan sebelum makan).

Asesmen Formatif (Proses)	Penilaian Kinerja: Dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat kemampuan siswa dalam: Menjelaskan urutan sistem pencernaan Mengemukakan pendapat dalam diskusi. Observasi: Catatan anekdot guru tentang: Keaktifan dalam diskusi kelompok, Kemampuan bekerja sama ketepatan dalam menjelaskan fungsi prgan pencernaan.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	Proyek Analisis Cerita (Kinerja): Siswa membuat penjelasan atau bagan sederhana tentang sistem pencernaan manusia beserta fungsinya. Tes Tulis Singkat: uratan singkat Siswa membuat penjelasan atau bagan sederhana tentang sistem pencernaan manusia beserta fungsinya. Tes lisan: Menilai kemampuan siswa menjelaskan proses pencernaan dengan kata-kata sendiri

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Kegiatan Pengayaan :**
 - Media: kertas karton / buku tulis
 - Siswa membuat cerita atau penjelasan sederhana tentang
 - Proses perjalanan makanan dalam tubuh
 - Kebiasaan hidup sehat untuk menjaga sistem pencernaan
 - Siswa dapat membuat poster sederhana tentang "Cara Menjaga Kesehatan Pencernaan"
- **kegiatan Remedial :**
 - Guru menggambar atau menunjukkan ilustrasi sederhana organ

pencernaan di papan tulis.

- Guru melakukan tanya jawab langsung (sederhana), seperti
- "Apa fungsi mulut dalam pencernaan?"
- "Ke mana makanan pergi setelah dari lambung?"
- Siswa dibimbing untuk menyebutkan kembali urutan organ pencernaan secara bertahap

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

Refleksi Diri Peserta Didik:

Setelah mempelajari bab ini, jawablah pertanyaan berikut di buku tulismu:

- 1) Apa yang saya pelajari hari ini tentang sistem pencernaan?
- 2) Apakah saya sudah memahami proses pencernaan makanan?
- 3) Kebiasaan apa yang akan saya lakukan untuk menjaga kesehatan pencernaan?
- 4) Bagian mana yang paling saya sukai dari pembelajaran hari ini?

Refleksi Diri Pendidik:

- 1) Apakah tujuan pembelajaran hari ini telah tercapai?
- 2) Apakah siswa sudah memahami urutan dan fungsi sistem pencernaan?
- 3) Apa kendala yang saya hadapi selama pembelajaran?
- 4) Bagaimana tingkat keaktifan dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung?

Guru Kelas

Syahdiah,S.Pd
NIP Y,-

Kepala Sekolah
SD IT KHOIRU UMMAH

Rajab Effendi,M.Pd.Gr
NIP Y. 699691532017051001

Curup Tengah,11 Mei 2026
Mahasiswa

Nur Hasanah
NIP.22591148

Wakasek. Kurikulum

Etri Jayanti,S.Pd.I
NIP Y. 107035262011072007

Mengetahui,

Lampiran 9

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM *POSTTEST*

INFORMASI UMUM

C. Identitas Modul

Nama Penyusun	Nur Hasanah
Satuan Pendidikan	SDIT KHOIRU UMMAH
Tahun Ajaran	2026
Mata Pelajaran	IPAS
Jenjang/kelas	SD/5A (Lima)
Bab/Topik Spesifik	Sistem Pencernaan Manusia
Alokasi Waktu	2 (JP) @60menit

D. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik sebagian besar sudah mengenal bahwa makanan yang dimakan akan dicerna di dalam tubuh. Mereka mengetahui beberapa organ pencernaan seperti mulut, lambung, dan usus. Namun, masih ada peserta didik yang belum memahami urutan sistem pencernaan secara lengkap serta fungsi masing-masing organ. Sebagian peserta didik juga masih kesulitan membedakan antara pencernaan mekanik dan pencernaan kimiawi. Selain itu, peserta didik mengaitkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari belum sepenuhnya mampu mengaitkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

Minat	Peserta didik tertarik mempelajari sistem pencernaan manusia karena berkaitan langsung dengan aktivitas sehari-hari. Mereka sangat antusias ketika menggunakan media visual interaktif seperti model 3D, terutama saat dapat melihat dan mengeksplorasi organ tubuh secara langsung melalui website.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan penjelasan yang konkret, visual, dan interaktif. Penggunaan media 3D Sketchfab membantu siswa memahami struktur dan fungsi organ pencernaan secara lebih jelas. Siswa juga memerlukan aktivitas diskusi, eksplorasi, dan analisis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

C. Materi Pelajaran

Poin-poin utama materi yang akan dipelajari dalam bab ini meliputi:

1. Pengertian sistem pencernaan manusia
2. Organ-organ sistem pencernaan dan fungsinya
3. Proses pencernaan makanan
4. Pencernaan mekanik dan kimiawi
5. Gangguan pada sistem pencernaan
6. Cara menjaga kesehatan sistem pencernaan

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhlak Mulia	Siswa memahami bahwa sistem pencernaan manusia merupakan ciptaan Tuhan yang harus disyukuri dan dijaga kesehatannya. Siswa menunjukkan perilaku hidup sehat sebagai bentuk rasa syukur, seperti memilih makanan

	yang baik dan menjaga kebersihan makanan serta tubuh
Gotong – royong	Siswa membiasakan diri menerapkan pola hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, seperti makan teratur, memilih makanan bergizi, minum air yang cukup, serta menjaga kebersihan sebelum dan sesudah makan tanpa harus selalu dungatkan oleh guru atau orang tua.
ernalar Kritis	Siswa mampu menganalisis proses sistem pencernaan manusia, membedakan fungsi setiap organ pencernaan, serta mengevaluasi dampak kebiasaan makan terhadap kesehatan sistem pencernaan. Siswa juga mampu menarik kesimpulan tentang pentingnya menjaga kesehatan organ pencernaan.
Berkebhinnekaan global	Siswa memahami bahwa pola makan sehat dapat berbeda di setiap budaya, namun tetap memiliki tujuan yang sama yaitu menjaga kesehatan tubuh. Siswa menghargai kebiasaan makan orang lain serta menunjukkan sikap terbuka terhadap berbagai jenis makanan schat dari berbagai daerah atau budaya
E. Desain Pembelajaran	
Komponen	Deskripsi

Capaian Pembelajaran (Elemen Pemahaman Seni Rupa)	Peserta didik memahami sistem organ tubuh manusia, khususnya sistem pencernaan, serta keterkaitannya dengan kesehatan. Peserta didik mampu mengidentifikasi organ-organ pencernaan dan fungsinya, menjelaskan proses pencernaan makanan, serta menyajikan hasil pengamatan atau kajian tentang cara menjaga kesehatan sistem pencernaan dalam kehidupan sehari-hari.
Lintas Displin Ilmu	Pendidikan Agama & budi pekerti: Mensyukuri tubuh sebagai ciptaan Tuhan dengan menjaga kesehatan, termasuk pola makan yang baik.
Tujuan Pembelajaran	1. Mengidentifikasi organ sistem pencernaan melalui media 3D 2. Menjelaskan proses pencernaan secara runtut 3. Menganalisis hubungan pola makan dengan kesehatan 4. Menerapkan hidup sehat
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	Model Pembelajaran: Project Based Learning(PJBL) Metode: a. Pembelajaran Bermakna (Meaningful): Siswa mengaitkan konsep sistem pencernaan dengan pengalaman sehari-hari, seperti kebiasaan makan dan gangguan pencernaan yang pernah dialami.

	b. Pembelajaran Menyenangkan(Joyful): Pembelajaran dilakukan melalui diskusi, tanya jawab, serta kegiatan bermain peran (misalnya siswa berperan sebagai organ pencernaan) agar suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan. c. Pembelajaran Penuh Kesadaran (Mindful): Siswa diajak menyadari pentingnya menjaga kesehatan pencernaan dengan memahami dampak dari kebiasaan makan yang tidak sehat terhadap tubuh.
Pemanfaatan Digital	Guru menggunakan website sketchfab (model 3D sistem pencernaan manusia): Menampilkan organ pencernaan secara interaktif Memutar,memperbesar, dan mengeksplorasi bagian organ Membantu siswa memahami struktur dan fungsi secara nyata
Lingkungan Belajar	Pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah, seperti kantin sekolah Siswa dapat mengamati langsung kebiasaan makan sehat, seperti memilih makanan bergizi, mencuci tangan sebelum makan, dan menjaga kebersihan lingkungan setelah makan.
Kemitraan	Kolaborasi antar guru dalam lintas mata pelajaran, seperti: Guru IPAS bekerja sama dengan guru PJOK untuk membiasakan pola

	hidup sehat Guru Bahasa Indonesia membantu siswa menyampaikan hasil pemahaman dalam bentuk cerita atau laporan sederhana. Guru Pendidikan Agama membantu menanamkan nilai menjaga kesehatan sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan.
--	--

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Aktor di Balik Gerakan Kita (Topik A: sistem pencernaan manusia)

Pertemuan 1: sistem pencernaan manusia

- **Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Guru menyapa peserta didik dan mengajak memulai pembelajaran dengan doa.
2. Aktivitas Penuh Kesadaran (Mindful Learning):
Guru mengajak peserta didik menutup mata sejenak dan menarik napas dalam-dalam. Guru berkata:
"Bayangkan jika tubuh kita tidak bisa mencerna makanan"
3. Guru mengajukan pertanyaan pemantik:
"Apa yang terjadi pada makanan setelah kita makan?"
"Mengapa kita harus mengunyah makanan dengan baik sebelum menelannya?"
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran:
Hari ini kita akan belajar mengenal organ-organ sistem pencernaan manusia, proses pencernaan makanan, serta pentingnya menjaga kesehatan sistem pencernaan dalam keludupan sehari-hari
5. Guru mulai membuka *website sketchfab* dan memperhatikan model 3D sistem pencernaan

- **Kegiatan Inti (30 menit)**

1. Aktivitas Pemahaman (Joyful Learning)

a. Membuka *Website Sketchfab*

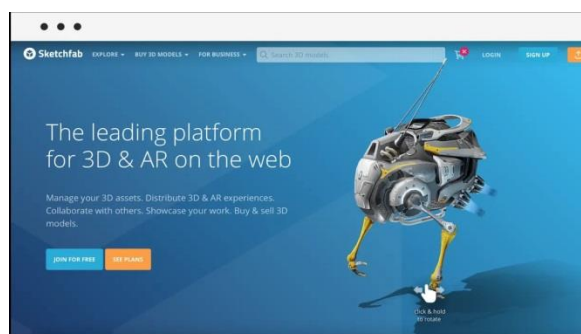
Pada tahap awal, peneliti membuka *Website Sketchfab* melalui peramban (browser) pada laptop atau komputer dengan mengakses alamat <https://sketchfab.com/>. Setelah website berhasil dibuka, peneliti menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.1 Tampilan *Website Sketchfab*

b. Menampilkan Halaman Utama *Website Sketchfab*

Setelah *Website Sketchfab* berhasil dibuka, sistem akan menampilkan halaman utama yang berisi berbagai menu serta koleksi model tiga dimensi (3D) dari berbagai kategori pembelajaran.

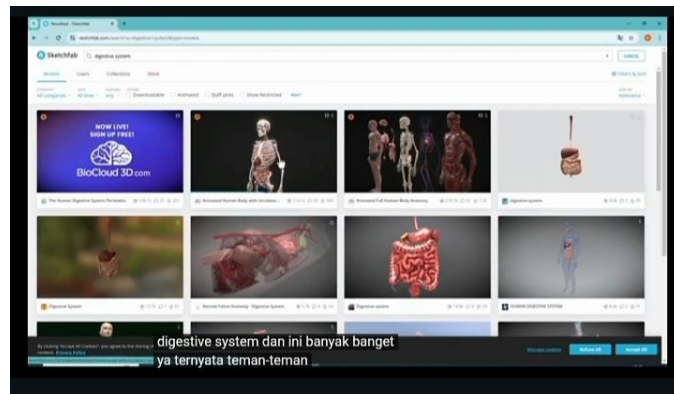


Gambar 4.2 Halaman awal membuka *Website Sketchfab*

c. Mencari Materi Sistem Pencernaan Manusia

Selanjutnya, peneliti mengetik kata kunci *Human Digestive System* atau Sistem Pencernaan Manusia pada kolom pencarian sehingga muncul berbagai model 3D yang berkaitan dengan

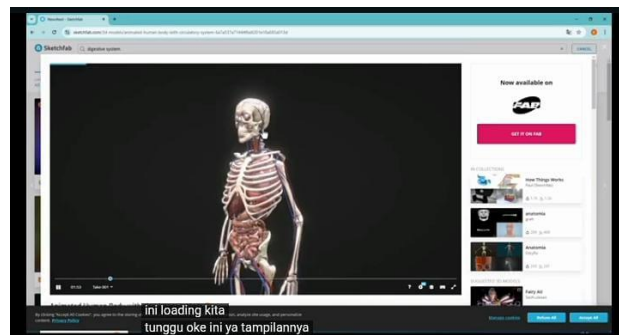
materi pembelajaran.



Gambar4.3 Tampilan mencari model Sistem Pencernaan

d. Memilih Model 3D yang Sesuai

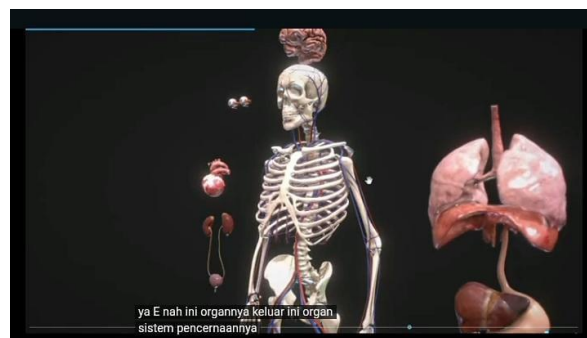
Peneliti memilih salah satu model 3D Sistem Pencernaan Manusia yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik.



Gambar 4.4 Model 3D Sistem Pencernaan Manusia

e. Membuka Model 3D

Setelah model dipilih, peneliti membuka model tersebut sehingga peserta didik dapat melihat tampilan organ-organ sistem pencernaan secara tiga dimensi.



Gambar 4.5 Tampilan model 3D pada *Sketchfab*

f. Mengamati Model 3D

Peneliti memperlihatkan model 3D kepada peserta didik. Model dapat diputar 360°, diperbesar (zoom in), diperkecil (zoom out), dan diamati dari berbagai sudut sehingga peserta didik dapat memahami bentuk dan letak organ pencernaan dengan lebih jelas.



Gambar 4.6 Tampilan model yang dapat diputar 360°

g. Kegiatan Pembelajaran

Peneliti menjelaskan fungsi setiap organ sistem pencernaan, kemudian peserta didik berdiskusi, mengamati model, serta menjawab pertanyaan yang diberikan untuk melatih kemampuan berpikir kritis.



Gambar 4.7 Kegiatan menggunakan Website *Sketchfab*

h. Evaluasi Pembelajaran

Pada tahap akhir, peneliti memberikan soal evaluasi untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Website 3D *Sketchfab*.



Gambar 4.8 Pelaksanaan evaluasi pembelajaran

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, penggunaan *Website 3D Sketchfab* pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih nyata, interaktif, dan menarik. Model tiga dimensi yang dapat diputar dan diamati dari berbagai sudut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan hanya menggunakan gambar dua dimensi pada buku.

Selama proses pembelajaran, peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta mampu menganalisis fungsi setiap organ pencernaan dengan lebih baik. Penggunaan *Website 3D Sketchfab* juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga melakukan pengamatan, menganalisis, dan menarik kesimpulan berdasarkan model yang diamati. Dengan demikian, penggunaan *Website 3D Sketchfab* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas V SD IT Khoiru Ummah.

2. Diskusi dan Eksplorasi

- a) Peserta didik mengamati model 3D sistem pencernaan manusia yang ditampilkan melalui *Website Sketchfab*.
- b) Guru menjelaskan fungsi setiap organ sistem pencernaan sambil menunjukkannya pada model 3D.

- c) Guru memanggil peserta didik secara bergiliran untuk maju ke depan kelas.
 - d) Setiap peserta didik diminta menunjukkan salah satu organ pada model 3D, kemudian menyebutkan nama organ, menjelaskan fungsinya, serta mengurutkan jalannya makanan melalui organ tersebut.
 - e) Guru memberikan pertanyaan kepada setiap peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kritis, seperti mengapa organ tersebut penting dalam proses pencernaan atau apa yang terjadi jika organ tersebut tidak berfungsi dengan baik.
 - f) Peserta didik lain memperhatikan, memberikan tanggapan, atau melengkapi jawaban temannya apabila diperlukan.
 - g) Guru memberikan penguatan dan meluruskan jawaban yang masih kurang tepat sehingga seluruh peserta didik memahami konsep sistem pencernaan manusia dengan benar.
3. Penuh Kesadaran (Mindful Learning)
- Guru mengajak peserta didik mengamati kembali model 3D secara saksama.
 - Guru memberikan pertanyaan reflektif, seperti:
 “Mengapa kita harus menjaga kesehatan sistem pencernaan?”
 “Bagaimana kebiasaan makan yang baik agar organ pencernaan tetap sehat?”
 - Peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari.
4. Penguatan Konsep dan evaluasi
- Guru bersama peserta didik menyimpulkan jalannya proses pencernaan makanan berdasarkan model 3D.
 - Guru memberikan penguatan terhadap konsep yang masih kurang dipahami.
 - Guru memberikan soal evaluasi untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan *Website* 3D

Sketchfab.

- **Kegiatan Penutup (15 menit)**

- 1) Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- 2) Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan menanyakan:
 - Apa yang telah dipelajari hari ini?
 - Bagaimana *Website Sketchfab* membantu memahami sistem pencernaan?
 - Apa manfaat menjaga kesehatan sistem pencernaan?
- 3) Guru memberikan umpan balik dan motivasi.
- 4) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Tanya Jawab Lisan: Di awal pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan pemantik "Apa yang terjadi pada makanan setelah kita makan?" "Sebutkan organ pencernaan yang kalian ketahui!" Observasi: Guru mengamati pemahaman awal siswa tentang sistem pencernaan serta kebiasaan mereka dalam menjaga kesehatan (misalnya kebiasaan makan dan kebersihan sebelum makan).
Asesmen Formatif (Proses)	Penilaian Kinerja: Dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat kemampuan siswa dalam: Menjelaskan urutan sistem pencernaan Mengemukakan pendapat dalam diskusi. Observasi: Catatan anekdot guru tentang: Keaktifan dalam diskusi kelompok,

	Kemampuan bekerja sama ketepatan dalam menjelaskan fungsi prgan pencernaan.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	Proyek Analisis Cerita (Kinerja): Siswa membuat penjelasan atau bagan sederhana tentang sistem pencernaan manusia beserta fungsinya. Tes Tulis Singkat: uratan singkat Siswa membuat penjelasan atau bagan sederhana tentang sistem pencernaan manusia beserta fungsinya. Tes lisan: Menilai kemampuan siswa menjelaskan proses pencernaan dengan kata-kata sendiri

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Kegiatan Pengayaan :**
 - Siswa membuat penjelasan berdasarkan model sketchfab
 - Membuat presentasi sederhana tentang sistem pencernaan
- **kegiatan Remedial :**
 - Guru membimbing kembali menggunakan model 3D
 - Tanya jawab sederhana berbasis visual

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

Refleksi Diri Peserta Didik:

Setelah mempelajari bab ini, jawablah pertanyaan berikut di buku tulismu:

- 1) Apa yang saya pelajari hari ini tentang sistem pencernaan?
- 2) Apakah saya sudah memahami proses pencernaan makanan?
- 3) Kebiasaan apa yang akan saya lakukan untuk menjaga kesehatan pencernaan?
- 4) Bagian mana yang paling saya sukai dari pembelajaran hari ini?

Refleksi Diri Pendidik:

- 1) Apakah tujuan pembelajaran hari ini telah tercapai?
- 2) Apakah siswa sudah memahami urutan dan fungsi sistem pencernaan?

- 3) Apa kendala yang saya hadapi selama pembelajaran?
- 4) Bagaimana tingkat keaktifan dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung?

Curup Tengah, 12 Mei 2026
Mahasiswa

Guru Kelas

Syahdiah, S.Pd
 NIP Y,-

Nur Hasanah
 NIP.22591148

Mengetahui,

Kepala Sekolah
SD IT KHOIRU UMMAH

Wakasek. Kurikulum

Rajab Effendi, M.Pd.Gr
 NIP Y. 699691532017051001

Etri Jayanti, S.Pd.I
 NIP Y. 107035262011072007

Lampiran 10

3.3 Kisi - kisi Tes Pre Test

No	Materi	Sub Materi	Indikator	Level	Soal
1.	Sistem Pencernaan Manusia	Proses pencernaan	Menjelaskan tahapan proses pencernaan makanan	C3	1
2.	Sistem Pencernaan Manusia	Pola makan sehat	Memberikan contoh pola makan sehat	C3	2
3.	Sistem Pencernaan Manusia	Organ pencernaan	Menganalisis hubungan mulut,kerongkongan,dan lambung	C4	3
4.	Sistem Pencernaan Manusia	Organ pencernaan	Menganalisis fungsi masing-masing organ pencernaan	C4	4
5.	Sistem Pencernaan Manusia	Lambung	Menganalisis fungsi lambung	C4	5
6.	Sistem Pencernaan Manusia	Gangguan pencernaan	Menganalisis penyebab sakit perut	C4	6
7.	Sistem Pencernaan Manusia	Serat makanan	Menganalisis akibat kekurangan serat	C4	7
8.	Sistem Pencernaan Manusia	Makanan cepat saji	Menganalisis dampak makanan cepat saji	C4	8
9.	Sistem Pencernaan Manusia	Makanan berlemak	Menganalisis dampak makanan berminyak	C4	9
10	Sistem Pencernaan	Proses	Menyimpulkan proses	C5	10

	Manusia	pencernaan	pencernaan makanan		
11.	Sistem Pencernaan Manusia	Air putih	Mengevaluasi pentingnya minum air putih	C5	11
12.	Sistem Pencernaan Manusia	Pola makan	Mengevaluasi menu makanan sehat	C5	12
13.	Sistem Pencernaan Manusia	Menjaga kesehatan	Menilai solusi menjaga kesehatan pencernaan	C5	13
14.	Sistem Pencernaan Manusia	Gaya hidup sehat	Membuat contoh pola hidup sehat	C6	14
15.	Sistem Pencernaan Manusia	Menu sehat	Menyusun menu sehat untuk satu hari	C6	15

Tabel 3.4 Kisi - kisi Tes *Post Test*

No	Materi	Sub Materi	Indikator	Level	Soal
1.	Sistem Pencernaan Manusia	Jalur pencernaan	Menjelaskan perjalanan makanan dalam tubuh	C3	1
2.	Sistem Pencernaan Manusia	Usus halus	Menjelaskan fungsi usus halus	C3	2
3.	Sistem Pencernaan Manusia	Kerongkongan	Menganalisis fungsi kerongkongan	C4	3
4.	Sistem Pencernaan Manusia	Lambung	Menganalisis fungsi asam lambung	C4	4
5.	Sistem Pencernaan	Protein	Menganalisis proses pencernaan	C4	5

	Manusia		protein		
6.	Sistem Pencernaan Manusia	Enzim pencernaan	Menganalisis dampak kekurangan enzim	C4	6
7.	Sistem Pencernaan Manusia	Jenis makanan	Menganalisis makanan yang mudah dicerna	C4	7
8.	Sistem Pencernaan Manusia	Kebiasaan makan	Menganalisis kebiasaan makan terburu-buru	C4	8
9.	Sistem Pencernaan Manusia	Makanan cepat saji	Menganalisis solusi mengurangi konsumsi makanan cepat saji	C4	9
10	Sistem Pencernaan Manusia	Sayur dan buah	Mengevaluasi kebiasaan tidak makan sayur dan buah	C5	10
11.	Sistem Pencernaan Manusia	Air putih	Mengevaluasi dampak kurang minum air	C5	11
12.	Sistem Pencernaan Manusia	Kebiasaan sehari-hari	Mengevaluasi kebiasaan makan pedas dan langsung tidur	C5	12
13.	Sistem Pencernaan Manusia	Menjaga kesehatan	Menilai cara menjaga kesehatan organ pencernaan di sekolah	C5	13
14.	Sistem Pencernaan Manusia	Pola makan sehat	Menyusun program makan sehat selama tiga hari	C6	14
15.	Sistem Pencernaan Manusia	Makanan sehat	Merancang menu sehat untuk menjaga sistem pencernaan	C6	15

Lampiran 11

Instrumen Tes *Pretest*

Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : Va
Materi pokok : Sistem Pencernaan
Waktu : 30 menit
Petunjuk Pengerjaan Soal

- 1 Tuliskan identitas anda pada lembar jawaban secara lengkap dan jelas.
- 2 Perhatikan seluruh soal, jika terdapat soal yang kurang jelas silakan ditanyakan pada pengawas ruangan.
- 3 kerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu.
- 4 Kerjakan soal secara mandiri.
- 5 Waktu pengerjaan soal 30 menit.

Kerjakan soal berikut dengan jawaban yang tepat dan benar!

- 1 Jelaskan tahapan proses pencernaan makanan dalam tubuh manusia secara urut!
- 2 Analisis fungsi masing-masing organ pencernaan dalam tubuh manusia!
- 3 Buatlah kesimpulan tentang bagaimana proses pencernaan makanan berlangsung!
- 4 Berikan contoh penerapan pola makan sehat dalam kehidupan sehari-hari!
- 5 Analisis fungsi lambung dalam proses pencernaan makanan!
- 6 Seorang anak sering mengalami sakit perut setelah makan sembarangan. Analisis penyebabnya!
- 7 Analisis akibat yang terjadi jika seseorang kekurangan serat dalam makanan!
- 8 Menurutmu pendapatmu, apakah kebiasaan jarang minum air putih baik untuk sistem pencernaan? Jelaskan alasanmu!
- 9 Menurut pendapatmu, apakah kebiasaan makan cepat saji baik untuk pencernaan? Jelaskan!
- 10 Buatlah contoh pola hidup sehat yang dapat mencegah gangguan pencernaan!

Lampiran 12

Kunci jawaban Instrumen Tes *pretest*

- 1 Tahapan proses pencernaan makanan:
 - Makanan masuk ke mulut dan dikunyah.
 - Makanan melewati kerongkongan menuju lambung.
 - Di lambung makanan dicerna dan dihaluskan.
 - Makanan masuk ke usus halus untuk penyerapan sari-sari makanan.
 - Sisa makanan menuju usus besar untuk penyerapan air.
 - Sisa makanan dikeluarkan melalui anus.
- 2 Fungsi organ pencernaan:
 - Mulut: mengunyah makanan.
 - Kerongkongan: menyalurkan makanan.
 - Lambung: mencerna makanan.
 - Usus halus: menyerap sari makanan.
 - Usus besar: menyerap air.
 - Anus: mengeluarkan sisa makanan.
- 3 Kesimpulan: Proses pencernaan berlangsung dari mulut hingga anus melalui proses penghancuran makanan, penyerapan zat gizi, dan pengeluaran sisa makanan.
- 4 Contoh pola makan sehat: Makan sayur dan buah. Minum air putih cukup. Makan teratur. Mengurangi makanan cepat saji.
- 5 Fungsi lambung:
 - Mengaduk makanan.
 - Menghasilkan asam lambung dan enzim.
 - Membantu menghancurkan makanan terutama protein.
- 6 Penyebab sakit perut: Karena makanan sembarangan mungkin mengandung kuman, terlalu pedas, atau tidak higienis sehingga mengganggu pencernaan.
- 7 Akibat kekurangan serat:
 - Sulit buang air besar.
 - Pencernaan terganggu.
 - Perut terasa tidak nyaman.
- 8 Kebiasaan makan tidak teratur, seperti sering menunda waktu makan atau makan dengan porsi berlebih secara acak, sangat mengganggu sistem metabolisme dan pencernaan.
- 9 Kebiasaan makan cepat saji: Tidak baik jika terlalu sering karena mengandung banyak lemak dan sedikit serat sehingga dapat mengganggu pencernaan.
- 10 Contoh pola hidup sehat: Sarapan setiap pagi.
 - Makan buah dan sayur. Tidur cukup. Tidak jajan sembarangan.

Lampiran 13

Instrumen Tes *Posttest*

Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : Va
Materi pokok : Sistem Pencernaan
Waktu : 30 menit
Petunjuk Pengerjaan Soal

- 1 Tuliskan identitas anda pada lembar jawaban secara lengkap dan jelas.
- 2 Perhatikan seluruh soal, jika terdapat soal yang kurang jelas silakan ditanyakan pada pengawas ruangan.
- 3 kerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu.
- 4 Kerjakan soal secara mandiri.
- 5 Waktu pengerjaan soal 30 menit.

Kerjakan soal berikut dengan jawaban yang tepat dan benar!

1. Mengapa makanan harus dikunyah dengan baik sebelum ditelan? Jelaskan akibatnya jika makanan tidak dikunyah dengan benar!
2. Apa yang terjadi jika kerongkongan tidak dapat mendorong makanan dengan baik ke lambung? Jelaskan!
3. Mengapa lambung membutuhkan asam (asam lambung) untuk mencerna makanan? Jelaskan fungsinya!
4. Seseorang mengonsumsi makanan tinggi protein. Jelaskan bagaimana proses pencernaan makanan tersebut di dalam tubuh!
5. Apa yang akan terjadi jika tubuh kekurangan enzim pencernaan? Jelaskan dampaknya bagi tubuh!
6. Mengapa usus halus disebut sebagai tempat penyerapan sari-sari makanan? Jelaskan dengan bahasamu sendiri!
7. Seorang anak tidak suka makan sayur dan buah. Nilailah kebiasaan tersebut terhadap kesehatan sistem pencernaan dalam jangka panjang!
8. Menurutmu, mana yang lebih mudah dicerna tubuh: makanan berlemak atau makanan yang mengandung karbohidrat? Jelaskan alasanmu!
9. Perhatikan kebiasaan berikut:
 Sering makan pedas
 Langsung tidur setelah makan
 Menurutmu, apakah kebiasaan tersebut baik untuk lambung? Jelaskan!
10. Rancanglah cara sederhana yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kesehatan organ pencernaan di lingkungan sekolah!

Lampiran 14

Kunci jawaban Instrumen Tes *posttest*

- 1 Jawaban: Makanan harus dikunyah agar: menjadi halus, mudah dicerna
Jika tidak dikunyah: sulit dicerna, lambung bekerja lebih berat
- 2 Jawaban: Jika kerongkongan tidak bekerja: makanan sulit turun ke lambung, bisa tersangkut, pencernaan terganggu
- 3 Jawaban: Asam lambung berfungsi: membantu mencerna makanan, membunuh kuman, membantu kerja enzim
- 4 Jawaban: Proses protein: Mulut: belum dicerna, Lambung: protein → pepton (pepsin), Usus halus: pepton → asam amino (tripsin) Diserap ke darah
- 5 Jawaban: Jika kekurangan enzim: makanan tidak tercerna sempurna, tubuh kekurangan nutrisi, tubuh bisa lemas
- 6 Jawaban: Karena: tempat penyerapan sari makanan, memiliki banyak pembuluh darah, makanan diserap ke seluruh tubuh
- 7 Jawaban: Dampak: Kekurangan serat → sembelit, Gangguan pencernaan, Risiko penyakit usus
- 8 Jawaban: Karbohidrat lebih mudah dicerna, karena: prosesnya lebih cepat, lemak membutuhkan waktu lebih lama
- 9 Jawaban: Tidak baik, karena: makanan pedas bisa mengiritasi lambung, tidur setelah makan bisa menyebabkan asam lambung naik
- 10 Jawaban: Contoh: Membawa bekal sehat, Minum air cukup, Tidak jajan sembarangan, Edukasi teman

Lampiran 15

Lembar Jawaban Siswa Pretest

LEMBAR JAWABAN ESSAY

Nama : Tazkia
 Kelas : 5A
 Hari/Tanggal : Senin / 11 Mei 2020

1. mulut → kerongkongan → lambung → usus halus → usus besar → anus.
2.
 - mulut: mengunyah makanan
 - faring: menghubungkan mulut dengan kerongkongan
 - kerongkongan: Saluran panjang yang tipis yang menghubungkan mulut dengan lambung
 - lambung: makanan berada di lambung selama 3-4 jam
 - pankreas: menghasilkan getah pankreas yang mengandung enzim
 - hati: menghasilkan empedu yang berfungsi mengemulsikan
 - kantung empedu: Menyimpan empedu yang dihasilkan hati dan menyalurkannya ke usus halus
 - usus halus: Tempat pencernaan kimiawi
 - usus besar: membentuk feses
 - usus buntu: Tonjolan kecil di awal usus besar
 - Rektum: Tempat penyimpanan sementara feses sebelum dikeluarkan
 - Anus: lubang tempat keluarnya feses
3. Pencernaan mekanik memecah makanan secara fisik, sedangkan pencernaan kimiawi memecah makanan secara kimiawi oleh enzim
4. Makanan teratur, makan makanan bergizi seimbang, jaga kebersihan
5. makanan diaduk dan dicampur dengan getah lambung Protein dipecah menjadi Pepton
6. makanan basi, Pengolahan makanan tidak higienis, kontaminasi virus
7. Sembelit
8. Pencernaan tidak bekerja dengan optimal
9. tidak baik
10. makan teratur

LEMBAR JAWABAN ESSAY

Nama : Qlandra
 Kelas : # 5A
 Hari/Tanggal : Senin/11/05/2026

- 4 ① Mulut, Faring, kerongkongan, lambung, Pankreas, hati, kantung empedu, usus halus, usus besar, usus buntu, rektum, anus
 mulut → kerongkongan → lambung → usus halus → usus besar → rektum → anus
- 4 ② Mulut: Menerima makanan dari luar, Faring: menghubungkan mulut dengan kerongkongan, kerongkongan: Saluran Panjang yg. tipis yg. menghubungkan mulut dengan lambung, lambung: Makanan berada di lambung 3-4 jam, Pankreas: Menghasilkan getah yg. mengandung enzim: amilase: memecah zat tepung menjadi gula, hati: menghasilkan empedu yg. berfungsi mengemulsikan agar mudah dicerna, kantung empedu: Menyimpan empedu yang dihasilkan hati dan menyalurkannya ke usus halus, usus halus: terdiri dari: usus 12 jari, usus kosong dan usus penyerapan, usus besar: membentuk feses, usus buntu: tonjolan kecil di awal usus besar, Rektum: Lempat Penyimpanan Feses sementara, anus: lubang tempat keluarnya feses
- 3 ③ Makanan masuk → dikunyah di mulut → dicerna di lambung → diserap di usus halus → sisa dibuang melalui anus
- 3 ④ Makan makanan bergizi, Perbanyak serat, minum air Putih yang cukup, makan teratur, hindari makanan berlemak & Pedas berlebihan, jaga kebersihan, olahraga teratur, istirahat cukup, jangan menahan BAB, hindari rokok/narkoba
- 2 ⑤ Kantung berotot untuk menampung makanan. Terjadi Pencernaan kimiawi dengan bantuan getah lambung (enzim, HCl, Pepsin)
- 3 ⑥ Makanan basi, Pengolahan makanan tidak higienis, kontaminasi bakteri/virus
- 2 ⑦ Sembelit (konstipasi)
- 2 ⑧ Gigit Perut
- 2 ⑨ Tidak, karena makanan cepat saji mengandung banyak karbohidrat
- 2 ⑩ Pilih makanan tinggi serat, tambahkan lemak sehat, cukupi kebutuhan cairan, kurangi konsumsi makanan cepat saji, hindari kebiasaan buruk

Lampiran 16

Lembar Jawaban Siswa Posttest

LEMBAR JAWABAN ESSAY

Nama : Libna Mahira A
 Kelas : 5A Al-Hakim
 Hari/Tanggal : Selasa 12 Mei 2016

- 4 ① jika tidak dikunyah Makanan susah dicerna jika tidak di kunyah bisa tersedak atau susah untuk di cerna
- 4 ② tersedak sehingga dapat Menyebabkan Pengasapan
- 4 ③ asam lambung berguna untuk mengaduk makanan jika tidak ada usus susah mencerna
- 4 ④ makanan masuk mulut dikunyah hingga halus lalu lalat mem bantu gigitan Makanan ditelan Masuk kerongkongan
- 3 ⑤ Masuk lambung lalu masuk usus kecil usus besar Menjadi feses tubuh
- 3 ⑥ tidak mudah untuk dicerna tubuh
- 2 ⑦ karena itu terdiri dari 12 jari, usus kosong, penyerapan
- 2 ⑧ kurang nya protein dll hingga membuat sakit parah jika di biarin
- 2 ⑨ karbohidrat kereng berlemak mengandung gula dan tepung yg banyak hingga lebih susah dicerna
- 3 ⑩ tidak, itu malah membuat organ tubuh menjadi lebih susah dicerna atau organ melambat
- 4 ⑪ tidak belanja seborang, banyak minum, kurangi Minyak pada Makanan

LEMBAR JAWABAN ESSAY

Nama : Dzakiyya Latifa Sakhi

Kelas : 5A

Hari/Tanggal : Selasa, 12 Mei 2026

41. dikunyah oleh gigi dan di campur lendir serta enzim amilase (enzim ludah)
32. terjadinya kesedek dan sesak napas
23. supaya makanan halus dan lebih mudah cerna
9. mulut = amilase dalam air liur mengubah zat tepung menjadi gula sederhana
- 4 2. lambung = getah lambung mengubah Protein jadi pepton
3. usus halus = makanan di campur getah pankreas dan empeda enzim bekerja mengubah makanan menjadi bentuk yang sederhana dan siap di serap
35. maka makanan tidak tercerna dengan sempurna
6. karena usus halus mampu untuk memproses
- 4 satu-satu makanan dengan sempurna
37. kesehatan maka feses anak itu menjadi keras
20. makanan yang mengandung karbohidrat
9. kebiasaan tidak baik karena bisa menyebabkan
- 3 penyakit
- 3 10. tidak makan sembarangan

Lampiran 17

Rubrik Penilaian Soal

No Soal	Kriteria Penilaian	Skor	Bobot
1.	menjelaskan urutan proses pencernaan secara lengkap dan benar (mulut- anus)	4	10
	Menjelaskan sebagian besar urutan proses pencernaan	3	
	Menjelaskan sebagian kecil proses pencernaan	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
2.	Menjelaskan fungsi setiap organ pencernaan secara lengkap dan tepat	4	10
	Menjelaskan sebagian besar fungsi organ	3	
	Menjelaskan sebagian kecil organ	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
3.	Memebuat kesimpulan proses pencernaan secara lengkap dan runtut	4	10
	Memebuat kesimpulan cukup lengkap	3	
	Kesimpulan masih kurang	2	
	Jawaban sangat kurang	1	
	Tidak menjawab	0	
4.	Memberikan contoh pola makan sehat beserta manfaatnya bagi pencernaan	4	10
	Memberikan beberapa contoh pola makan sehat	3	
	Menyebutkan satu contoh pola makan sehat	2	
	Jawaban kurang sehat	1	
	Tidak menjawab	0	

5.	Menjelaskan fungsi lambung dan asam lambung secara lengkap	4	10
	Menjelaskan fungsi lambung dengan cukup tepat	3	
	Menjelaskan sebagian fungsi lambung	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
6.	Menganalisis penyebab sakit perut akibat makan sembarangan secara lengkap	4	10
	Menjelaskan beberapa penyebab sakit perut	3	
	Menyebutkan satu penyebab sakit perut	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
7.	Menjelaskan akibat kekurangan serat bagi pencernaan secara lengkap	4	10
	Menjelaskan sebagian akibat kekurangan serat	3	
	Menyebutkan satu akibat kekurangan serat	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
8.	Menjelaskan kebiasaan makan tidak teratur terhadap pencernaan secara lengkap	4	10
	Menjelaskan sebagian dampak makan tidak teratur	3	
	Menyebutkan satu dampak makan tidak teratur	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
9.	Menilai dampak makanan cepat saji terhadap sistem pencernaan secara lengkap	4	10
	Menjelaskan sebagian dampak makanan cepat saji	3	
	Menyebutkan satu dampak makanan cepat saji	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	

10.	Menjelaskan pola hidup sehat untuk menjaga pencernaan secara lengkap	4	10
	Menjelaskan beberapa pola hidup sehat	3	
	Menyebutkan beberapa pola hidup sehat	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
11.	Menjelaskan pentingnya mengunyah makanan beserta akibatnya secara lengkap	4	10
	Menjelaskan fungsi mengunyah dengan cukup tepat	3	
	Menyebutkan salah satu fungsi mengunyah	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
12.	Menjelaskan akibat gangguan pada kerongkongan secara lengkap	4	10
	Menjelaskan sebagian gangguan akibat gangguan kerongkongan	3	
	Menyebutkan satu akibat gangguan kerongkongan	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
13.	Menjelaskan fungsi asam lambung dalam pencernaan secara lengkap	4	10
	Menjelaskan sebagian fungsi asam lambung	3	
	Menyebutkan satu fungsi asam lambung	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
14.	Menjelaskan proses pencernaan protein dalam tubuh secara lengkap	4	10
	Menjelaskan sebagian proses pencernaan protein	3	
	Menyebutkan sebagian proses	2	
	Jawaban kurang tepat	1	

	Tidak menjawab	0	
15.	Menjelaskan dampak kekurangan encim pencernaan secara lengkap	4	10
	Menjelaskan sebagian dampak kekurangan enzim	3	
	Menyebutkan satu dampak kekurangan enzim	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
16.	Menjelaskan fungsi usus halus sebagian tempat penyerapan makanan secara lengkap	4	10
	Menjelaskan sebagian fungsi usus halus	3	
	Menyebutkan sebagian fungsi usus halus	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
17.	Menilai dampak tidak makan sayur dan buah terhadap pencernaan secara lengkap	4	10
	Menjelaskan sebagian dampak	3	
	Menyebutkan satu dampak	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
18.	Menjelaskan makanan yang lebih mudah dicerna beserta alasannya secara lengkap	4	10
	Menjelaskan alasan dengan cukup tepat	3	
	Menyebutkan jawaban tanpa alasan lengkap	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	
19.	Menilai dampak makan pedas dan langsung tidur terhadap lambung secara lengkap	4	10
	Menjelaskan sebagian dampak terhadap lambung	3	
	Menyebutkan satu dampak terhadap lambung	2	
	Jawaban kurang tepat	1	

	Tidak menjawab	0	
20.	Merancang cara menjaga kesehatan organ pencernaan di sekolah secara lengkap	4	10
	Menjelaskan beberapa cara menjaga kesehatan pencernaan	3	
	Menyebutkan satu cara menjaga kesehatan pencernaan	2	
	Jawaban kurang tepat	1	
	Tidak menjawab	0	

Lampiran 18

Hasil Uji Validitas Pretest

Correlations																	
		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	skorha sil
soal 1	Pearson Correlation	1	-,007	,410 [*]	,057	,064	,092	,350	,268	,859 ^{**}	,490 [*]	,194	,106	,045	,589 ^{**}	,053	,520 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		,973	,037	,781	,756	,655	,080	,186	,000	,011	,342	,607	,826	,002	,798	,006
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 2	Pearson Correlation	-,007	1	,068	,106	,223	,171	,105	,074	,097	,056	,287	-,224	,000	,013	-,088	,219
	Sig. (2-tailed)	,973		,741	,605	,275	,404	,608	,719	,637	,786	,154	,272	1,000	,951	,670	,282
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 3	Pearson Correlation	,410 [*]	,068	1	,374	,390 [*]	,490 [*]	,363	,243	,255	,948 ^{**}	-,204	,044	,044	,921 ^{**}	-,089	,503 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,037	,741		,060	,049	,011	,068	,233	,209	,000	,318	,832	,831	,000	,666	,009
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 4	Pearson Correlation	,057	,106	,374	1	,787 [*]	,623 [*]	,855 [*]	,740 ^{**}	-,038	,299	-,143	-,090	,138	,282	,147	,526 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,781	,605	,060		,000	,001	,000	,000	,854	,138	,485	,660	,501	,162	,475	,006
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 5	Pearson Correlation	,064	,223	,390 [*]	,787 [*]	1	,584 [*]	,679 [*]	,548 ^{**}	,000	,291	-,273	-,117	,090	,262	,182	,457 [*]
	Sig. (2-tailed)	,756	,275	,049	,000		,002	,000	,004	1,000	,150	,177	,570	,661	,196	,374	,019

	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 6	Pearson Correlation	,092	,171	,490*	,623*	,584*	1	,637*	,333	-,061	,379	-,391*	-,145	,370	,350	,031	,402*
	Sig. (2-tailed)	,655	,404	,011	,001	,002		,000	,097	,767	,057	,048	,479	,063	,080	,879	,042
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 7	Pearson Correlation	,350	,105	,363	,855*	,679*	,637*	1	,708**	,282	,343	,004	-,055	,049	,389*	,078	,670**
	Sig. (2-tailed)	,080	,608	,068	,000	,000	,000		,000	,163	,086	,984	,788	,813	,050	,706	,000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 8	Pearson Correlation	,268	,074	,243	,740*	,548*	,333	,708*	1	,231	,159	-,091	-,123	,040	,241	-,009	,580**
	Sig. (2-tailed)	,186	,719	,233	,000	,004	,097	,000		,256	,439	,659	,549	,846	,235	,967	,002
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 9	Pearson Correlation	,859*	,097	,255	-,038	,000	-,061	,282	,231	1	,366	,265	,160	-,049	,475*	,067	,508**
	Sig. (2-tailed)	,000	,637	,209	,854	1,000	,767	,163	,256		,066	,191	,434	,814	,014	,745	,008
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 10	Pearson Correlation	,490*	,056	,948*	,299	,291	,379	,343	,159	,366	1	-,058	,268	,040	,973**	-,146	,570**
	Sig. (2-tailed)	,011	,786	,000	,138	,150	,057	,086	,439	,066		,779	,186	,845	,000	,477	,002
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 11	Pearson Correlation	,194	,287	-,204	-,143	-,273	-	,004	-,091	,265	-,058	1	-,064	-,064	,007	-,137	,064
	Sig. (2-tailed)	,342	,154	,318	,485	,177	,048	,984	,659	,191	,779		,756	,755	,973	,506	,754

	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 12	Pearson Correlation	,106	-,224	,044	-,090	-,117	-,145	-,055	-,123	,160	,268	-,064	1	,124	,278	-,015	,167
	Sig. (2-tailed)	,607	,272	,832	,660	,570	,479	,788	,549	,434	,186	,756		,547	,169	,942	,416
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 13	Pearson Correlation	,045	,000	,044	,138	,090	,370	,049	,040	-,049	,040	-,064	,124	1	,082	,162	,314
	Sig. (2-tailed)	,826	1,000	,831	,501	,661	,063	,813	,846	,814	,845	,755	,547		,690	,428	,118
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 14	Pearson Correlation	,589 [*]	,013	,921 [*]	,282	,262	,350	,389 [*]	,241	,475 [*]	,973 ^{**}	,007	,278	,082	1	-,153	,619 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,002	,951	,000	,162	,196	,080	,050	,235	,014	,000	,973	,169	,690		,456	,001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 15	Pearson Correlation	,053	-,088	-,089	,147	,182	,031	,078	-,009	,067	-,146	-,137	-,015	,162	-,153	1	,024
	Sig. (2-tailed)	,798	,670	,666	,475	,374	,879	,706	,967	,745	,477	,506	,942	,428	,456		,907
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
skor hasi l	Pearson Correlation	,520 [*]	,219	,503 [*]	,526 [*]	,457 [*]	,402 [*]	,670 [*]	,580 ^{**}	,508 ^{**}	,570 ^{**}	,064	,167	,314	,619 ^{**}	,024	1
	Sig. (2-tailed)	,006	,282	,009	,006	,019	,042	,000	,002	,008	,002	,754	,416	,118	,001	,907	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

soal 6	Pearson Correlation	,030	,025	,201	,393*	,566*	1	,679*	,053	-,104	-,013	,350	,241	,241	,013	,356	,533**
	Sig. (2-tailed)	,883	,905	,325	,047	,003		,000	,796	,614	,949	,080	,236	,236	,949	,074	,005
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 7	Pearson Correlation	,235	,125	,155	,009	,456*	,679*	1	,130	,090	,107	,502**	,270	,270	,032	,311	,505**
	Sig. (2-tailed)	,247	,544	,449	,965	,019	,000		,526	,663	,602	,009	,183	,183	,876	,122	,008
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 8	Pearson Correlation	-,019	,392*	,487*	,216	,310	,053	,130	1	,282	,118	,469*	,513**	,513**	,320	,101	,585**
	Sig. (2-tailed)	,925	,048	,012	,290	,123	,796	,526		,163	,566	,016	,007	,007	,111	,623	,002
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 9	Pearson Correlation	,099	,006	,208	,126	-,031	-,104	,090	,282	1	,197	,234	,422*	,422*	-,037	,123	,298
	Sig. (2-tailed)	,629	,978	,309	,540	,879	,614	,663	,163		,335	,251	,032	,032	,858	,549	,139
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 10	Pearson Correlation	-,433*	,105	,010	-,192	-,243	-,013	,107	,118	,197	1	,158	,286	,286	,625**	,463*	,103
	Sig. (2-tailed)	,027	,611	,961	,348	,232	,949	,602	,566	,335		,440	,157	,157	,001	,017	,617
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 11	Pearson Correlation	,347	,279	,394*	,189	,356	,350	,502*	,469*	,234	,158	1	,867**	,867**	,459*	,459*	,791**
	Sig. (2-tailed)	,083	,167	,047	,356	,075	,080	,009	,016	,251	,440		,000	,000	,018	,018	,000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal 12	Pearson Correlation	,198	,274	,413*	,341	,263	,241	,270	,513**	,422*	,286	,867**	1	1,000**	,457*	,457*	,779**
	Sig. (2-tailed)	,333	,175	,036	,088	,195	,236	,183	,007	,032	,157	,000		,000	,019	,019	,000

Lampiran 20

HASIL UJI RELIABILITAS

UJI RELIABILITAS PRETEST

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	25	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,739	10

UJI RELIABILITAS POSTTEST

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	25	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,747	10

Lampiran 21**HASIL NILAI PRETEST SISWA**

Statistics		
Skor_Prettest		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		51,28
Median		55,00
Mode		60
Minimum		32
Maximum		67
Sum		1282

Lampiran 22**HASIL NILAI POSTTEST SISWA**

Statistics		
posttest		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		79,68
Median		79,00
Mode		75
Minimum		70
Maximum		90

Lampiran 23**HASIL NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA**

Statistics			
		Pretest	Posttest
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		51,28	79,68
Median		55,00	79,00
Mode		60	75
Minimum		32	70
Maximum		67	90

Lampiran 24

HASIL UJI NORMALITAS

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Pretest	Mean		51,28	2,038
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	47,07	
		Upper Bound	55,49	
	5% Trimmed Mean		51,42	
	Median		55,00	
	Variance		103,877	
	Std. Deviation		10,192	
	Minimum		32	
	Maximum		67	
	Range		35	
	Interquartile Range		18	
	Skewness		-,091	,464
	Kurtosis		-1,207	,902
	Posttest	Mean		79,68
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	77,53	
		Upper Bound	81,83	
5% Trimmed Mean		79,62		
Median		79,00		
Variance		27,060		
Std. Deviation		5,202		
Minimum		70		
Maximum		90		
Range		20		
Interquartile Range		10		
Skewness		,364	,464	
Kurtosis		-,736	,902	

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,162	25	,088	,940	25	,145
Posttest	,155	25	,122	,942	25	,161

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 25

HASIL UJI T/HIPOTESIS

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	51,2800	25	10,19199	2,03840
	Posttest	79,6800	25	5,20192	1,04038

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	25	,737	,000

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
		Mean	Std. Deviation	Mean			t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-28,40000	7,26292	1,45258	-31,39799	-25,40201	-19,551	24	,000

Lampiran 26

HASIL UJI N-GAIN

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	25	,42	,75	,5816	,07750
Ngain_persen	25	42,22	75,00	58,1647	7,75013
Valid N (listwise)	25				

Lampiran 27**Dokumentasi Uji Validitas**

Pelaksanaan *pretest*



Media pembelajaran *Sketchfab*



Pelaksanaan *Posttest*



Lampiran 28

Biodata

Riwayat hidup penulis



Nur Hasanah adalah penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 16 April 2002 di Lebong, Kecamatan Pinang Belapis, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu. Penulis merupakan anak kelima dari pasangan Bapak Erianto dan Ibu Salni. Penulis memulai pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 08 Pinang Belapis pada tahun 2010-2016. Kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 03 Lebong pada tahun 2017-2019. Kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Keatas (SMK) di SMKS 6 Muhammadiyah Lebong Utara pada tahun 2020-2022. Pada tahun 2022, penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan pada tahun 2026 penulis dinyatakan Lulus dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan.

Dengan ketekunan dan motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pekerjaan penulisan skripsi ini. Semoga dengan adanya penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT dan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu demi terselesaikannya skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Website 3D *Sketchfab* Terhadap Critical Thinking Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V SD IT Khoiru Ummah".