

**PENGARUH MEDIA *FLASH START LIBA* (LINGKUNGAN
INDAH, BERSIH, DAN ASRI)UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SDN 115
REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Dajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH

**NADIA PURNAMA SARI
NIM: 19591149**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2023**

SURAT PENGAJUAN SIDANG MUNAQOSAH

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada Yth
Bapak Rektor IAIN Curup
Di-
Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

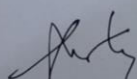
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Nadia Purnamasari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul PENGARUH MEDIA *FLASH START LIBA* (LINGKUNGAN INDAH, BERSIH, DAN ASRI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SDN 115 REJANG LEBONG sudah dapat diajukan dalam rangka sidang Munaqasya Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikianlah permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Mei 2023

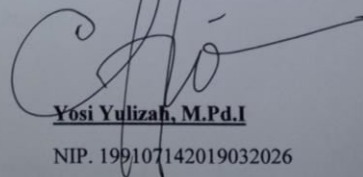
Pembimbing I



Dra. Ratnawati, M.Pd

NIP. 196709111994032002

Pembimbing II



Yosi Yulizah, M.Pd.I

NIP. 199107142019032026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini :

Nama : Nadia Purnamasari
Nim : 19591149
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media *Flash Start Liba* (Lingkungan Indah, Bersih, Dan Asri) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 115 Rejang Lebong.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan berkepentingan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Mei 2023

Penulis



Nadia Purnamasari
Nim : 19591149



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

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: /In.34/F.T/I/PP.00.9/07/2023

Nama : **Nadia Purnamasari**
NIM : **19591149**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Judul : **Pengaruh Media Flash Start LIBA (Lingkungan Indah, Bersih,
Dan Asri) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN
115 Rejang Lebong**

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

Hari/ Tanggal : **Kamis, 13 Juli 2023**
Pukul : **15.00 – 16.30 WIB**
Tempat : **Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah Ruang 01 IAIN Curup**

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

TIM PENGUJI

Ketua,

Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 196709111994032002

Penguji I,

Dra. Susilawati, M.Pd
NIP. 196609041994032001

Sekretaris,

Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 19910713202012202

Penguji II,

Dadan Supardan, S.Si., M Biotech
NIP. 198804032015031004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd.
NIP. 19650826 199903 1 001

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media *Flash Start Liba* (Lingkungan Indah, Bersih, Dan Asri) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 115 Rejang Lebong”**.

Shalawat beserta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita yakni Nabi besar Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari jaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang saat ini kita rasakan pada saat ini. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikannya dengan baik, namun peneliti menyadari jika masih terdapat kekurangan. Akan tetapi atas berkat rahmat Allah SWT, beserta dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, maka skripsi ini bisa terselesaikan. Oleh karena itu, penulis dengan tulus menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd., MM selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. KH. Ngadri, M.Ag, selaku Wakil Rektor II IAaIN Curup.
4. Bapak Dr. Fakhuruddin, S.Ag.,M.Pd, selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Ibu Tika Meldina, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

7. Bapak Dra. Ratnawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan juga motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan meluangkan waktu ditengah kesibukannya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini
9. Bapak H. Kurniawan, S.Ag, M.Pd selaku Penasihat Akademik (PA) yang telah memberi dukungan serta pengarahan selama masa perkuliahan.
10. Bapak Jamaludin, S.Pd selaku Kepala Sekolah SdN 115 Rejang Lebong yang Telah Bersedia menerima dan menyiapkan tempat kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
11. Ibu Asani, S.Pd selaku guru kelas I SDN 115 Rejang Lebong yang telah bersedia membantu dalam penelitian ini.
12. Seluruh Dosen dan Staf Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menempuh pendidikan di IAIN Curup hingga membantu penulis sampai dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
13. Seluruh teman-teman seperjuanganku terutama semua teman di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan, motivasi dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Atas semua bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, maka penulis mengucapkan banyak terimakasih. Penulis menyadari masih banyak terdapat kesalahan, maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini agar dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun pembaca dikemudian hari.

Curup, Mei 2023

Penulis

Nadia Purnamasari

NIM. 1959149

MOTTO

Ada Pepatah Jepang yang menjadi salah satu motivasi saya yaitu
“*Nanakorobi Yaoki*” jatuh tujuh kali. Bangkit delapan kali Artinya apa?

“Seperti apapun luka, sesulit apapun cobaan janganlah sesekali kita berfiir
untuk menyerah karna sejatimya

“*kawa rakuno tare*” penderitaan adalah bibit dari kesenangan.

Tidak ada satupun orang yang sukses yang tidak pernah diterpa cobaan
dalam hidupnya.

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya Puji syukur kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan dan kelancaran yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang penting yang telah berkenan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

1. Kepada kedua orang tuaku Abah (Romli) dan Ibuku (Eli), terimakasih atas segala dukungan, arahan dan nasehat-nasehatnya. Dan terimakasih selalu mendo'akan yang terbaik untukku.
2. Kepada kakak (Eka Surdiyanti, S.E, Mustarcen, S.P.d, Dwi Ira Stiyanti, S.E Dan Zurhaida), (Cik Rangga, Ayuk Neti dan Ak Indra) Terimakasih atas Support, doa dan dukungannya semoga keluarga kita selalu diberi kebahagiaan didunia dan akhirat.
3. Kepada teman dan sahabat dekatku, Muhammad Thariqul Ikhsan, Eling Fitri Yanti, Linda Novitasari, Anggun Lestari, Lingga Susanti, dan Team An-Nur
4. Untuk semua keluarga besar Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) 2019, teman-teman PGMI kelas E, teman seperjuangan KKN dan PPL
5. Dra. Ratnawati, M.Pd, selaku pembimbing I dan Ibu Yosi Yuliza, M.Pd.I selaku pembimbing II. Merampungkan skripsi jelas bukanlah momen mudah sebagai mahasiswa. Terima kasih, Bu, karena telah rela meluangkan waktu untuk membimbingku mewujudkan semuanya.
6. Terimakasih Almamaterku.

**PENGARUH MEDIA *FLASH START LIBA* (LINGKUNGAN INDAH,
BERSIH, DAN ASRI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 1 SDN 115 REJANG LEBONG**

Nadia Purnama Sari

NIM: 19591149

Abstrak

Rendahnya kualitas belajar pada berdampak buruk pada hasil belajar siswa. Rendahnya kualitas pembelajaran menyebabkan siswa kelas 1 SD Negeri 115 Rejang Lebong mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal. KKM hanya dipenuhi oleh 15% siswa, dan 85% siswa gagal mencapai nilai KKM dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa. Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian terhadap penggunaan media pembelajaran *Flash Start LIBA* (Lingkungan Indah, Bersih dan Asri) dalam meningkatkan hasil pembelajaran pada siswa kelas 1.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian berupa *quasi eksperimen*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes dan lembar observasi aktivitas siswa, dan *pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengukur pemahaman akhir siswa sedangkan *posttest* diberikan setelah mengukur pemahaman akhir siswa. Teknik analisis data hasil belajar siswa dengan menggunakan analisis statistik uji-t dan observasi aktivitas siswa dengan analisis persentase

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig adalah $0,000 < 0,005$ menunjukkan bahwa *Flash Start LIBA* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 SD. Oleh karena itu, terdapat perbedaan rata rata hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash start LIBA* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dengan membantu siswa lebih fokus dan tertarik selama pembelajaran.

Kata kunci: *Flash Start LIBA*, Hasil Belajar, Siswa.

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media Flash Start Liba	15
3. Hasil Belajar	16
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Rancangan Penelitian	24
B. Populasi Dan Sample	26
C. Variabel Dan Data.....	27
D. Prosedur Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Kondisi Objek Penelitian	44
B. Hasil Penelitian	50
C. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran-Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Test Siswa	30
Tabel 3.2 Hasil Hitung Uji Validitas	34
Tabel 3.3 Hasil Hitung Uji Reliabilitas	36
Tabel 3.4 Tingkat Kesukaran	37
Tabel 3.5 Hasil Hitung Daya Pembeda.....	38
Tabel 4.4 Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	45
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	46
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	48
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis.....	49

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	23
-------------------------------------	----

LAMPIRAN

Lampiran 1	71
Lampiran 2	79
Lampiran 3	83
Lampiran 4	88
Lampiran 5	92
Lampiran 6	95
Lampiran 7	96
Lampiran 8	97
Lampiran 9	98
Lampiran 10	99
Lampiran 11	100
Lampiran 12	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lembaga pendidikan merupakan salah satu lembaga yang memiliki peran penting dalam mencetak generasi baru yang bercirikan kecerdasan, kreativitas dan daya saing¹. Oleh karena itu kualitas pembelajaran menjadi perhatian utama terutama pada pembelajaran di tingkat sekolah. Pentingnya kualitas pembelajaran tidak hanya terletak pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik.² Pendidikan di sekolah berusaha untuk mendorong perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan kreativitas siswa. Dengan mengoptimalkan potensi peserta didik, diharapkan generasi baru dapat menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan mampu bersaing dalam era globalisasi yang semakin kompetitif.³

Oleh karena itu, upaya meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu faktor kunci dalam mencapai tujuan tersebut.⁴ Penggunaan media

¹ Yuliana Wahyu, Ambros Leonangung Edu, and Mikael Nardi, "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020): 107.

² Yonathan Hae, Year Rezeki Patricia Tantu, and Widiastuti Widiastuti, "Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 1177–1184, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/522>.

³ Lia Portanata, Yasinta Lisa, and Imanuel Sairo Awang, "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SD," *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa* 3, no. 1 (2017): 339.

⁴ Juhaeni et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2023): 30–46.

pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih baik sehingga meningkatkan hasil belajar⁵. Media pendidikan yang digunakan merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.⁶ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan lebih menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media Flash Start LIBA (Lingkungan Indah, Bersih, dan Asri).

Lingkungan yang indah, bersih dan asri, berpotensi menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi siswa. Lingkungan yang asri akan memberikan ketenangan dan kenyamanan, sedangkan lingkungan yang bersih dan asri akan menimbulkan rasa nyaman dan membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran Flash Start LIBA juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara visual dan interaktif. Penggunaan animasi, gambar, dan multimedia dalam media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah⁷. Dengan demikian, media Flash Start LIBA dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun, upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya bergantung pada media pembelajaran. Peran guru dan lingkungan sekolah juga sangat

⁵ Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): 93–97, http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.

⁶ Fitri Febriani, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Vii Smp Negeri 1 Kajuara Kabupaten Bone Skripsi," 2022.

⁷ Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0."

berpengaruh terhadap proses pembelajaran⁸. Oleh karena itu, harus ada dukungan dan kerjasama dari semua pihak, baik guru, orang tua, maupun sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Pola pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 115 berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 5 November 2022 dengan jumlah siswa kelas 1 sebanyak 34 orang. Data hasil belajar pada pembelajaran IPA pada semester ganjil menunjukkan bahwa siswa yang mendapat > 80 adalah 1, siswa dengan nilai lebih besar dari 70 adalah 1, siswa dengan < 70 adalah 1, dan siswa dengan > 70 adalah 28. Data hasil belajar di atas menunjukkan bahwa KKM untuk pelajaran tematik adalah 70, dan nilai rata-rata siswa di atas KKM. KKM hanya dipenuhi oleh 15% siswa, dan 85% siswa gagal memenuhinya. Meskipun nilai rata-rata siswa di atas KKM, masih ada 85% siswa yang gagal memenuhi KKM. Fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun beberapa siswa berhasil mencatatkan nilai di atas KKM, sebagian besar siswa masih belum mencapai standar tersebut. Kemungkinan ada variasi dalam tingkat pemahaman dan keterampilan siswa dalam beberapa aspek materi.

Selanjutnya berdasarkan wawancara dengan guru di SDN 115 Rejang Lebong bahwa siswa siswi kelas 1 beliau juga jarang menggunakan media dalam proses belajar mengajar walaupun memiliki fasilitas media pembelajaran seperti audio visual yang sudah ada di sekolah sebagai perangkat pendukung

⁸ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar," *Istiqra* 5, no. meningkatkan prestasi (2018): 2.

yang diberikan oleh pihak sekolah untuk mempermudah guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu proses belajar mengajar karena yang selama ini guru fokus dengan metode ceramah dan praktikum saja. Sehingga yang terjadi siswa lebih mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga disini peran guru sangatlah penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.⁹

Program pembelajaran guru mengacu pada tema-tema pembelajaran yang ada dalam buku pegangan, baik untuk guru maupun siswa.¹⁰ Kegiatan guru untuk siswa kelas satu meliputi berbagai kegiatan seperti meronce, kolase, memotong pola, berkebun, dan proyek buku kerja. Program ini telah berhasil mendorong kreativitas dan kemandirian anak, dan telah dijalankan dengan baik. Namun, ada beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan, termasuk pedoman penggunaan dan jangka waktu agar anak tidak mengalami kelelahan.¹¹

Di sisi lain, metode pengajaran yang belum memanfaatkan media berbasis IT masih menjadi kenyataan dalam pendidikan siswa kelas I. Pembelajaran di sekolah mengandalkan penggunaan benda-benda fisik. Selama waktu tujuh hari, guru menunjukkan latihan di kelas, di luar ruang belajar, dan dalam pameran. Dalam konteks ini, peneliti merancang bahan ajar untuk siswa kelas satu di SDN dengan tema 6; Lingkungan Asri, Bersih, dan Asri. Dalam mengajar, guru menggunakan media visual seperti gambar di buku dan layar komputer untuk menarik minat siswa.

⁹ Hae, Tantu, and Widiastuti, "Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar."

¹⁰ Juhaeni et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran."

¹¹ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

Media visual kerap digunakan dalam proses pembelajaran. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi antara anak dan guru, media visual juga berperan dalam mendukung proses pembelajaran bagi anak guna mendukung peningkatan hasil belajar¹². Seperti yang dinyatakan, media visual memiliki manfaat yang sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran, seperti yang telah diterapkan oleh guru. Namun, perlu diperhatikan bahwa di samping manfaatnya, media visual juga diajarkan untuk meningkatkan kreativitas dan kecermatan anak. Berdasarkan pengamatan terhadap fasilitas sekolah, LCD dan proyektor sudah tersedia, namun, sebagian besar guru hanya menggunakannya untuk menonton video. Selama proses pembelajaran, penggunaan permainan edukatif belum diimplementasikan.¹³

Menggunakan media audio visual juga membuat siswa tidak bosan sehingga pelajaran terasa menyenangkan sehingga peserta didik dapat memahami materi secara perlahan. Namun audio visual Pembelajaran audio visual memiliki kelebihan dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran dengan menggunakan media suara dan gambar secara bersamaan. Namun, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan aksesibilitas, biaya, dan ketergantungan pada teknologi dapat menjadi kendala bagi sekolah atau lembaga pendidikan. Selain itu, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurangnya variasi media dapat menyebabkan kebosanan.

¹² Hae, Tantu, and Widiastuti, "Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar."

¹³ Muhammad Rahmani, Sunarno Basuki, and Syamsul Arifin, "Media Audio Visual Berkontribusi Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar PENJASKES Di Era Pandemi Covid-19," *Jurnal Patriot* 4, no. 1 (2022): 2655–4984.

Beberapa siswa juga mungkin kesulitan dalam memahami informasi yang disajikan dalam bentuk audio visual¹⁴. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan penggunaan yang seimbang dengan metode pembelajaran lain untuk mencapai efektivitas pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka penelitian tentang “Pengaruh Media Flash Start LIBA (Lingkungan Indah, Bersih, dan Asri) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 115 Rejang Lebong” sangat relevan dan penting. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumbangsih keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam pengembangan alat peraga yang inovatif dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan metode yang digunakan kurang melibatkan siswa
2. Sebagian besar siswa merasa takut dan malu untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dimengerti
3. Guru kurang memaksimalkan penerapan model pembelajaran yang menarik

¹⁴ Yusnarwati, “Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Di Kelas V Sd Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu,” *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 2, No. 3 (2018): 5.

4. Proses pembelajaran bersifat monoton sehingga siswa terlihat jenuh pada saat belajar
5. Hasil belajar siswa yang kurang memuaskan

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu luas dan terarah serta dapat dipahami dengan jelas. Adapun batasan masalah pada penelitian ini membatasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan media *Flash Start LIBA* pada tema 6 lingkungan indah, bersih dan asri.

D. Rumusan Masalah

Apakah pengaruh media pembelajaran *Flash Start LIBA* terhadap hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri 115 Rejang Lebong

E. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

Untuk menjelaskan pengaruh media pembelajaran *Flash Start LIBA* terhadap hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri 115 Rejang Lebong

F. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari Penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Manfaat secara teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk peneliti dan menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya terutama penelitian yang mengenai Implementasi media *flash start LIBA* pada tema 6 lingkungan indah, bersih dan asri untuk meningkatkan hasil belajar anak kelas 1 SD.

b. Manfaat secara praktis

1. Bagi Siswa

Membangun karakter anak yang sesuai dengan pendidikan karakter yang sudah diterapkan disekolah guna terciptanya anak yang berakhlaqul karimah, serta menerapkan pembelajaran kreatif pada setiap proses pembelajaran siswa.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Memberikan masukan dan bahan acuan untuk menanamkan sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pembentukan karakter dan pembelajaran yang kreatif.

3. Bagi Peneliti

Memberikan kontribusi dan referensi tentang Implementasi media *flash start LIBA* pada tema 6 lingkungan indah, bersih dan asri untuk meningkatkan hasil belajar anak kelas 1 SD. Bagi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

BAB II

TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

a. Definisi media pembelajaran

Dalam bahasa Latin, media berasal dari kata “*medium*”. Ini berarti "pengantar" atau "perantara" dalam arti literal. Media dalam pendidikan adalah sarana menyampaikan informasi dari guru ke siswa dengan menggunakan istilah-istilah di atas. Dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik, media juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan.¹⁵

Kata Latin "medium", yang mengacu pada segala sesuatu yang mentransmisikan informasi dari satu sumber ke sumber lainnya, adalah asal kata "media". Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dengan mempermudah pemahaman pesan sehingga tujuan proses dapat tercapai dengan sempurna.¹⁶ Berdasarkan pendapat ahli tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting untuk mengkomunikasikan isi pendidikan kepada siswa.¹⁷

Guru menggunakan media pembelajaran untuk memastikan bahwa

¹⁵ Juhaeni et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran.”

¹⁶ Rohani, *Media Pembelajaran*, 2020.

¹⁷ Wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar.”

kegiatan pembelajaran dilakukan secara efektif. Segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk menggugah minat, pikiran, perasaan, dan perhatian siswa serta memperlancar proses pembelajaran dianggap sebagai media sadirman¹⁸. Trianto mengatakan bahwa sebagai bagian dari strategi pembelajaran, media merupakan wadah pesan yang ingin disampaikan sumber atau saluran kepada sasaran atau penerima pesan. Informasi yang perlu dibagikan adalah pesan pembelajaran, dan proses pembelajaran adalah tujuannya¹⁹

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa guru menggunakan media pembelajaran untuk mendorong semangat belajar siswa dan menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

b. Macam-macam media pembelajaran

Ada banyak macam media pembelajaran, salah satunya adalah visual dan suara. Teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan bentuk media lainnya yang telah terkomputerisasi dan dikemas menjadi file digital untuk menyampaikan pesan adalah contoh multimedia. untuk semua orang.²⁰ Sedangkan makna “interaktif” berkaitan dengan komunikasi lebih dari satu arah. Integrasi beberapa elemen media

¹⁸ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta, vol. 58, 2012.

¹⁹ Al Jannatur Rosita and Marniati, “Media Pembelajaran Prototipe Pada Pembelajaran Teknologi Menjahit, Sub Kompetensi Membuat Macam- Macam Kampuh Di Kelas X Tata Busana,” *e-Journal* 10, no. 02 (2021): 158–167.

²⁰ Shafira Puspa Faradila and Siti Aimah, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA N 15 Semarang,” *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018* 1, no. 2005 (2018): 508–512.

menjadi audio, video, grafik, teks, animasi, dan sebagainya juga disebut sebagai multimedia interaktif.²¹

Penggunaan personal komputer untuk meracik atau mengkombinasikan berbagai jenis media yang dilengkapi dengan pengatur atau jalur sehingga pelanggan dapat memilih dan meminta penanganan lebih lanjut dikenal dengan multimedia interaktif. Gambar, suara, teks, video, dan animasi adalah beberapa bagian yang digabungkan dalam media campuran cerdas.

Dapat disimpulkan bahwa konsep multimedia interaktif mengacu pada media berbasis komputer yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan kepada penggunanya dan mencakup teks, audio, grafik, animasi, dan elemen lainnya. mampu memfasilitasi interaksi timbal balik antara pengguna multimedia dengan multimedia itu sendiri, memungkinkan pengguna untuk memilih cara menggunakan multimedia interaktif.²²

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa guna mendorong terciptanya proses pembelajaran bagi siswa pada dasarnya tidak terlepas dari fungsi media pembelajaran.²³

²¹ Fajar Shodiq Hidayatulloh and I G P Asto Buditjahjanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Rangkaian Flip-Flop Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di Smkn 2 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4, no. 2 (2013): 571–575.

²² Arisman Telaumbanua, "Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 29–34.

²³ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6 No 2 Jul, no. 2 (2018): 99.

Metode dan materi pembelajaran yang digunakan berpengaruh besar terhadap seberapa baik proses belajar mengajar (pembelajaran) berjalan.²⁴ Keduanya terhubung, dan jenis media yang digunakan akan bergantung pada pendekatan mana yang dipilih. dalam artian untuk mencapai tujuan pembelajaran harus ada kesesuaian diantara keduanya. Menurut beberapa ahli, berikut adalah fungsi media pembelajaran.

Menurut Hamalik fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk membuat keadaan belajar yang efektif
- 2) Pemanfaatan media merupakan bagian dalam dari kerangka pembelajaran
- 3) Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 4) Pemanfaatan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat tumbuhnya pengalaman dan membantu siswa dalam usahanya mencari tahu materi yang diperkenalkan oleh pendidik di kelas.
- 5) Pemanfaatan media dalam pembelajaran direncanakan untuk memperbaiki hakikat pendidikan.²⁵

Oleh karena itu, disebutkan bahwa media berfungsi sebagai alat untuk kegiatan pendidikan dalam hal ini. Sadirman dkk. mengklaim bahwa Media, termasuk media pendidikan, melakukan fungsi-fungsi berikut: 1) memastikan bahwa pesan disajikan dengan cara yang tidak terlalu menarik

²⁴ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, vol. 58, p. .

²⁵ Ibid.

secara visual; 2) mengatasi kendala ruang, waktu, dan daya indera; misalnya, gambar, slide, dan gambar lainnya dapat digunakan sebagai pengganti barang-barang yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas. peristiwa yang terjadi di masa lampau dapat ditampilkan kembali melalui film, rekaman, foto atau garis besar film, (3) meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya, serta menaklukkan perspektif siswa yang terpisah, dan (4) memberikan dorongan serupa dapat menyampaikan pengalaman dan kesan siswa terhadap substansi ilustrasi.²⁶

Berdasarkan atas Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki dampak yang signifikan terhadap indera karena beberapa fungsi media pembelajaran tersebut di atas. Dalam hal pemahaman siswa terhadap isi pelajaran, dapat dipastikan bahwa penggunaan media akan menjamin pemahaman yang lebih baik. Jika dibandingkan dengan pembelajaran yang dicapai melalui penglihatan dan pendengaran, pembelajaran yang dicapai melalui mendengarkan saja akan memiliki tingkat pemahaman yang berbeda serta durasi "memori" yang berbeda.

²⁶ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Azhar Arsyad mengklaim bahwa berbagai jenis media dapat dibagi menjadi dua kategori besar berdasarkan perkembangan teknologi: media tradisional dan media teknologi modern.²⁷

1) Media tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu
- c) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset
- d) Penyajian multimedia seperti slide plus suara (tape), multi-image
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televise dan video
- f) Cetak seperti buku teks, modul, workbook, majalah imiah, lembaran lepas (hand-out)
- g) Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan
- h) Realita seperti model, specimen (contoh) dan manipulatif

2) Media teknologi muthakhir

Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kulia jarak jauh media berbasis mikropocessor seperti computer-assisted instruction, kerangka kerja mentoring wawasan, asosiasi hypermedia, lingkaran kecil (video). Fakta bahwa alat peraga kehidupan nyata dapat dipindahkan (dimanipulasi) adalah keuntungan.

²⁷ Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

2. Media *Flash Start LIBA (Lingkungan Bersih, Indah, dan Asri)*

Salah satu aplikasi yang dikembangkan khusus untuk perangkat *mobile* berbasis Android adalah *Android Studio*. Lingkungan Pengembangan Terpadu, atau *IDE*, *Android Studio* digunakan untuk membuat aplikasi Android. Editor kode cerdas (*intelligent Code Editor*) di *Android Studio* memiliki kemampuan canggih untuk penyelesaian, pengoptimalan, dan analisis kode. Anda bahkan dapat mengimpor contoh *kode Google* dari *Github* menggunakan fitur *New Project Wizards*, yang membuat memulai proyek baru jauh lebih sederhana.²⁸

Pengembangan aplikasi multilayar adalah salah satu modul *Android Studio* baru yang memudahkan *developer* membuat aplikasi untuk ponsel dan tablet Android. Berikut ini adalah fitur-fitur *Android Studio*: (1) bekerja dengan *Intellij Thought People group Release, JAVA IDE* yang terkenal dari *JetBrains*; (2) *Sistem build Gradle* yang dapat diadaptasi; (3) kemampuan untuk membangun beberapa generasi dan varian *APK*; (4) Menambahkan dukungan tata letak untuk layanan *Google* dan berbagai jenis perangkat; (5) korektor format total dengan dukungan pengubahan subjek; (6) alat serat untuk masalah dengan solusi kerja, kegunaan, dan kompatibilitas versi; (7) Kemampuan untuk *Proguard* dan penandatanganan aplikasi; (8) Dukungan bawaan untuk *Google Cloud Platform*, yang mempermudah integrasi *Google*

²⁸ Febriani, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VII SMP NEGERI 1 KAJUARA KABUPATEN BONE SKRIPSI."

*Cloud Messaging dan App Engine.*²⁹

Media *Flash Start* LIBA kata *Flash* ini diambil dari Kamus Bahasa Inggris yang berarti tampilan . *Flash Start* sendiri diambil dari proses memainkan game tersebut yang dimulai dengan *Menu Start*. Media *Flash Start* LIBA merupakan game berisi permainan tebak gambar tentang tema 6 lingkungan bersih, indah dan asri subtema 3 lingkungan sekolahku pembelajaran 1 SD 115 REJANG LEBONG. Media *Flash Start* LIBA ini dibuat menggunakan aplikasi Android Studio.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan sering dinilai menggunakan hasil belajar. Anda akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang hasil yang terwujud jika Anda terbiasa dengan dua kata "hasil" dan "belajar" yang membentuk hasil belajar. Memperoleh karena menyelesaikan suatu gerakan atau siklus yang menghasilkan perubahan utilitarian dalam input adalah signifikansi dari hasil tersebut.³⁰

Pengalaman siswa, sikap, pengetahuan, keterampilan, dan perilaku semua bisa mendapatkan keuntungan dari hasil belajar. “Perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan afektif, psikomotorik, dan kognitif, dalam situasi tertentu berkat pengalaman yang berulang-ulang,”

²⁹ Hidayatulloh and Buditjahjanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Rangkaian Flip-Flop Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di Smkn 2 Surabaya.”

³⁰ Rosita and Marniati, “Media Pembelajaran Prototipe Pada Pembelajaran Teknologi Menjahit, Sub Kompetensi Membuat Macam- Macam Kampuh Di Kelas X Tata Busana.”

kata Hamalik, merupakan hasil belajar. “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang meliputi bidang afektif, psikomotorik, dan kognitif yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya,” jelas Sudjana yang mendukung pandangan tersebut”.

Oemar Hamalik berpendapat bahwa hasil belajar menunjukkan adanya perubahan tingkah laku, seperti dari tidak tahu menjadi tahu atau mengerti menjadi mengerti, bagi seseorang yang telah belajar. Hasil belajar, seperti yang ditunjukkan oleh Gitisudarmo dan Sudita, adalah besarnya kapasitas, usaha, kemampuan, dan kejelasan usaha dan kewajiban (wawasan pekerjaan).³¹ Hasil belajar siswa akan tercermin dalam tanggung jawab mereka untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawab yang diberikan. Dijelaskan dalam berbagai bagian bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuannya setelah mengikuti pengalaman belajar.³²

Evaluasi akhir dan pengenalan proses yang telah dilakukan berulang kali dikenal sebagai hasil belajar. Mereka akan tersimpan lama atau tidak pernah hilang karena hasil belajar membantu individu mengubah pola belajarnya karena selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik. meningkatkan pemikiran dan perilaku anda di tempat kerja.

³¹ Ibid.

³² Rizal Septa Wahyu Hartanto and Hasan Dani, “Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Autocad,” *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 1, no. 1 (2016): 1–6.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Syah, mengemukakan bahwa ada tiga jenis faktor yang mempengaruhi seberapa baik siswa belajar:

- a. Faktor pendekatan pembelajaran atau disebut juga dengan pendekatan pembelajaran mengacu pada jenis upaya belajar siswa, yang meliputi strategi dan metode pembelajaran yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran mata pelajaran tertentu.
- b. Variabel luar (faktor dari luar siswa), yaitu keadaan ekologis di sekitar siswa.
- c. Faktor internal, atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti keadaan jasmani dan rohaninya.

Menurut pendapat Dalyono, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut: ³³

- a. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)
 - 1) Kesehatan
 - 2) Intelegensi dan bakat
 - 3) Minat dan motivasi
 - 4) Cara belajar
- b. Faktor eksternal (yang bersal dari luar diri)
 - 1) Keluarga

³³ Telaumbanua, "Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu."

- 2) Sekolah
- 3) Masyarakat
- 4) Lingkungan sekitar.

Menurut pendapat Djaali, ada banyak faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

- 1) Motivasi
- 2) Sikap
- 3) Minat
- 4) Kebiasaan belajar
- 5) Konsep diri.

Dalam bukunya Psikologi Pendidikan, Ngalim Purwanto menjelaskan bahwa ada dua jenis faktor yang mempengaruhi belajar:

- a. Faktor eksternal, atau faktor yang bersifat sosial. yang meliputi faktor sosial berikut: guru, metode mengajar, alat pendidikan, lingkungan, kesempatan, dan motivasi sosial adalah semua faktor.
- b. Faktor pribadi, seperti kecerdasan, pelatihan, faktor kematangan/pertumbuhan, motivasi, dan faktor lainnya, yang terkandung dalam organisme itu sendiri.

Adi mengatakan bahwa berbagai faktor mempengaruhi proses pembelajaran:

- a. Waktu istirahat.
- b. Pengetahuan tentang materi.
- c. Pengertian terhadap materi yang dipelajari.

- d. Pengetahuan akan prestasi sendiri.
- e. Transfer.

Tohirin, membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua aspek, yakni:

- a. Aspek Fisiologis, menggabungkan kondisi atau keadaan umum tubuh seseorang. Dalam kaitan ini, kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran atau informasi juga sangat dipengaruhi oleh kesehatan organ khusus seperti penglihatan dan pendengaran.
- b. Aspek Psikologis, meliputi tingkat wawasan/pengetahuan, perspektif siswa, bakat siswa, minat siswa, inspirasi, pertimbangan, perkembangan dan kesiapan.

Aspek-aspek ini seringkali berdampak satu sama lain dan seringkali saling berhubungan. Seorang pembelajar yang mempertahankan pengetahuan atau yang memiliki motivasi ekstrinsik (faktor eksternal) biasanya mengambil pendekatan langsung daripada pendekatan pembelajaran yang komprehensif.

Sebaliknya, siswa yang memiliki kecerdasan tinggi (faktor internal) dan dukungan orang tua (faktor eksternal) dapat memilih metode pembelajaran yang lebih menekankan pada kualitas hasil belajar. Akibatnya, siswa yang *underachievers* (berprestasi rendah) dan sukses (sukses) atau *bom konstan* muncul akibat dampak dari variabel-variabel tersebut.

Pendidik yang berkualitas dan berpengalaman harus mampu mengantisipasi munculnya kelompok siswa yang menunjukkan tanda-tanda

kegagalan dengan mengidentifikasi dan mengatasi hambatan belajar. Kemampuan seseorang untuk belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mempengaruhi seberapa baik mereka belajar.³⁴

Pengamatan berikut dapat dilakukan dari uraian sebelumnya: Ada dua jenis faktor yang mempengaruhi belajar:

1. Berbagai faktor internal, misalnya minat siswa, kecerdasan, kebiasaan belajar, kedewasaan dan perkembangan, konsep diri, dan motivasi bagi kesehatan jasmani dan rohaninya.
2. Faktor eksternal, seperti: seperti kondisi keluarga, guru, motivasi sosial, strategi belajar, dan kesempatan yang tersedia.

B. Penelitian Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian oleh Titin Miryantini dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran E-Game Interatif Berbasis *Adobe Flash* Pada Materi Volume Bangun Ruang Di Kelas V SD”. berkaitan dengan penelitian ini. Hal ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena dilakukan pada kelas I SD pada penelitian yang dilakukan pada kelas V SD. Namun model ADDIE yang akan digunakan oleh penelitian dan model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah serupa.³⁵

Penelitian relevan selanjutnya oleh Wahyu Hardiyani Saputri dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk VideoAnimasi Berbasis *Adobe After Effect* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah

³⁴ Hartanto and Dani, “Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Autocad.”

³⁵ Titin Miryantini, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Game Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Materi Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Materi,” 2019.

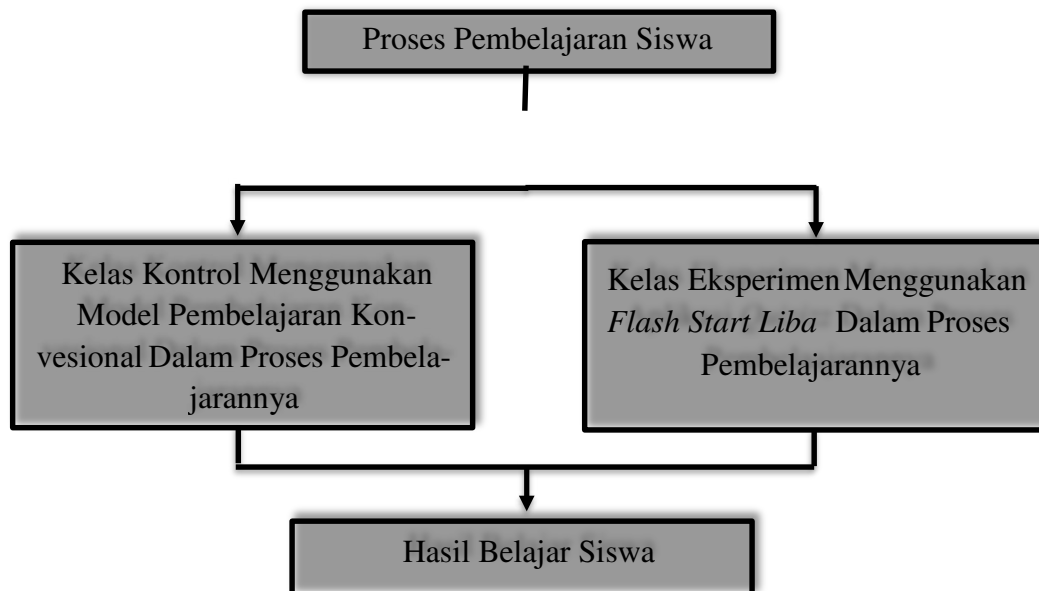
Al-Hidayah Talang Bakung”. Digunakan untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran berupa video animasi berbasis Adobe After Effects dan mendeskripsikan hasil belajar menggunakan video animasi pada penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Hardiyani Saputri. Temuan menunjukkan bahwa konten video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Persamaan tersebut menjadi tujuan dari pembelajaran ini, yaitu juga untuk meningkatkan pembelajaran.³⁶

Penelitian relevan yang terakhir yaitu Muhammad Irfan Luthfi dengan judul “pengembangan aplikasi historoid berbasis android sebagai media pembelajaran sejarah siswa SMA”. Pada penelitian Muhammad Irfan Luthfi diterapkan untuk siswa SMA, hal tersebut berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti karena peneliti menerapkan pada kelas I SD. terdapat juga perbedaan dalam penggunaan materi pembelajaran yaitu peneliti menggunakan materi tema Lingkungan Indah, Bersih dan Asri. Namun, dari penelitian tersebut memiliki persamaan pada media yang dibuat berbasis android.³⁷

³⁶ Rahmawati And Retno Aliyatul Fikroh, “Pengembangan Video Animasi Adobe After Effect Berbasis Development Of Audiovisual-Based Adobe After Effect Animation Videos On Class,” *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia* 4, No. 2 (2022): 121–132.

³⁷ Muhammad Irfan Luthfi, “Pengembangan Aplikasi Historoid Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa SMA,” 2016.

C. Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian, hipotesis merupakan tanggapan sementara yang peneliti ambil dari rumusan masalah. Uji dua arah, H_0 (hipotesis nol) dan H_a (hipotesis alternatif), digunakan dalam penelitian ini.

a. Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat peningkatan keterampilan dan respon yang baik dengan penggunaan media *Flash Start LIBA (lingkungan indah, bersih, dan asri)* tema 6 lingkungan indah, bersih, dan asri untuk anak kelas 1 SD.

b. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat peningkatan keterampilan dan yang respon baik dengan penggunaan media *Flash Start LIBA (lingkungan indah, bersih, dan asri)* tema 6 lingkungan indah,

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian berupa quasi eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dimana data dikumpulkan, dianalisis, dan disajikan secara deskriptif oleh peneliti. Ma'ruf Abdullah berpendapat bahwa metode deskriptif adalah salah satu yang menunjukkan masalah saat ini, biasanya berfokus pada masalah yang ada dengan karakteristik sebagai berikut: Data dikumpulkan dan disusun terlebih dahulu, dengan masalah aktual sebagai fokus, seperti yang dijelaskan kemudian dalam analisis.³⁸

Selanjutnya pada penelitian ini digunakan dua tahap tes, yaitu tes eksperimen akan menggunakan pembelajaran dengan media Flash Star Liba, dan tes yang tidak menggunakan pembelajaran flash star liba. Rancangan penelitian ini menggunakan desain *Nonrandomized Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini yang digunakan disajikan dalam tabel berikut:

³⁸ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta, 2015).

Tabel 1. Pretes-Postes Group kontrol tidak secara random
(*Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design*).

Grup	<i>Pretest</i>	Variabel Terikat	<i>Posttest</i>
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂
Kontrol	Y ₃	-	Y ₄

Keterangan:

Y₁ dan Y₃ : *Pretest*
 Y₂ dan Y₄ : *Posttest*
 X : Pelakuan dengan media flash star liba

Secara keseluruhan, tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) observasi awal dan meminta izin dari pihak sekolah; (2) merancang instrumen dan konsultasi dengan pakar; (3) bekerjasama dengan wali kelas I; (4) mengadakan pretest untuk mengetahui pola pikir awal siswa; (5) melaksanakan kegiatan penelitian oleh peneliti yang bertindak sebagai guru dengan memberikan perlakuan metode konvensional pada kelas kontrol dan perlakuan media flash star liba pada kelas eksperimen, (6) melakukan posttest untuk mengetahui pola pikir akhir siswa, (7) melakukan analisis data.

Eksperimen pertama dilakukan di kelas 1 dengan menggunakan media flash star liba, kemudian eksperimen kedua dengan menggunakan kelompok kontrol atau tanpa media flash star liba

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 115 yang beralamatkan Desa Pengambang Kabupaten Rejang Lebong.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 yaitu pada bulan Maret-Mei 2023 materi pembelajaran tematik Tema 6 “Lingkungan Indah, Bersih dan Asri” subtema 3 lingkungan sekolahku pembelajaran 1.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah setiap dan semua data yang diperhatikan peneliti dalam rentang tertentu dan selama periode waktu yang telah ditentukan.³⁹ Sebaliknya, dalam buku Sugiono, populasi adalah generasi objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang dipelajari oleh peneliti sebelum ditarik kesimpulan. Peneliti mendefinisikan istilah "populasi" sebagai "semua objek yang akan dipelajari", jadi "populasi" mengacu pada semua objek yang akan dipelajari. Jadi, populasinya bukan hanya manusia, tetapi juga barang dan barang-barang umum lainnya. Populasi mencakup semua ciri dan sifat yang dimiliki subjek atau objek yang diteliti selain jumlah yang ada pada subjek atau objek tersebut.⁴⁰

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan pengertian tersebut populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa SDN 115 Sebanyak 118 Siswa.

³⁹ Uma Sekaran and Roger Bougie, *Metode Penelitian Untuk Bisnis*, 2017.

⁴⁰ Abdullah, *Metodologi Penelitian*.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel adalah cara memilih sampel untuk penelitian. *Purposive sampling* merupakan salah satu metode non-random sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposeful sampling. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti memilih sampel dengan mencari ciri-ciri tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti harus terampil dan berpengetahuan tentang populasi penelitian untuk menggunakan metode ini. Adapun sampel yang diambil dari sebagian populasi, peneliti hanya mengambil kelas I SDN 115 Sebanyak 34 Siswa.

C. Variabel dan Data

Dimungkinkan untuk mendefinisikan variabel sebagai atribut objek yang bervariasi dari satu objek ke objek lainnya. Variabel penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas, yang bertindak sebagai variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran menggunakan media *Flash Start Liba*.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Data adalah catatan yang peneliti simpan dari informasi dalam bentuk fakta dan angka. Data adalah segala fakta dan angka yang dapat digunakan untuk menyusun informasi. Informasi, di sisi lain, adalah hasil pemrosesan data untuk tujuan tertentu.⁴¹ Data primer dan data sekunder digunakan dalam penelitian ini.

- a. Data primer adalah data yang berasal langsung dari sumber pertama di lokasi atau objek penelitian. Informasi dan data penelitian yang berasal dari sumber

⁴¹ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011),70.

primer atau asli disebut sebagai data primer. Hasil *Postest* hasil belajar *Flash Start LIBA* siswa dijadikan sebagai sumber informasi utama dalam penelitian ini.

- b. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber tambahan atau mata air opsional dari data yang diharapkan. Nama, nomor, nilai, dan data dokumentasi siswa digunakan sebagai data sekunder dalam penelitian ini.

D. Prosedur Penelitian

Metode penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan kesimpulan. Berikut adalah urutan prosedur penelitian:

1. Persiapan Penelitian

- a. Langkah pertama dalam melakukan penelitian adalah mengamati daerah atau lokasi yang akan diteliti.
- b. Setelah menemukan lokasi di mana penelitian dapat dilakukan, buatlah rencana untuk proses tersebut.
- c. Gunakan internet untuk membaca buku, jurnal, dan karya sastra lainnya.
- d. Buat rencana untuk penelitian yang pada akhirnya akan menjadi prosedur.
- e. Pemilihan subyek penelitian dan sampel dari kelas yang tersedia dengan menggunakan metode yang dikenal dengan “purposive sampling”.
- f. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, dibuat instrumen penelitian berupa pertanyaan.
- g. Di kelas, diskusikan instrumen penelitian dengan guru dan pengawas. instrumen yang telah dikonfirmasi oleh pengajar kelas dan dosen pembimbing. memverifikasi keabsahan instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Memberikan soal *pretest* kepada siswa
- b. Melaksanakan penelitian pada siswa, proses belajar-mengajar di kelas menggunakan *Flash Start Liba* sebagai media pembelajarannya.
- c. Memberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa.

3. Penyelesaian Penelitian

- a. Menganalisis hasil penelitian dan melakukan uji hipotesis.
- b. Meyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Setiap pengembangan yang sudah dilakukan terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang akan mendukung pengembangan tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Test

Teknik pengumpulan data menggunakan test ialah untuk melihat hasil yang dicapai oleh siswa. Tes perkembangan (*developmental test*) adalah tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh siswa telah "berbentuk" (sesuai dengan target pertunjukan yang telah ditentukan sebelumnya) setelah mereka mengikuti pengalaman yang berkembang dalam jangka waktu tertentu. Istilah 'pembangunan' berasal dari kata 'dari' yang berarti 'struktur'. Tes perkembangan adalah penilaian yang dilakukan menjelang akhir dari setiap percakapan suatu subjek atau poin yang diharapkan dapat mengetahui sejauh mana perkembangan pengalaman telah berjalan sesuai rencana. Winkel Kasmadi menyatakan hal yang sama, menyatakan bahwa tes formatif adalah penggunaan tes selama proses

pembelajaran berlangsung untuk memberikan informasi (umpan balik) kepada siswa dan guru tentang kemajuan. Sementara itu, Tesmer menyatakan tujuan dari tes formatif ini adalah untuk mengontrol sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran yang diajarkan.⁴² Tes formatif ini biasanya diambil di tengah-tengah RPP dan diambil setiap kali suatu unit pelajaran atau subtopik berakhir atau dapat dilaksanakan. Di sekolah, tes perkembangan ini umumnya dikenal dengan tes sehari-hari. Dalam penelitian ini tes formatif yang menjadi rujukan ialah setelah mengajar dengan menggunakan metode konvensional dan treatment dengan media flash star liba dalam pembelajaran PPkn dan Sbdp. Adapun kisi-kisi tes ialah:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Test Siswa

KD	INDIKATOR
PPKn	
3.1 Mengenal simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1 mengidentifikasi bunyi sila ketiga
	3.1.2 mengidentifikasi simbol sila ketiga Pancasila
3.2 Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah	3.2.2 menunjukkan aturan yang harus diterapkan untuk menjaga kebersihan rumah
	3.2.4 menggali informasi aturan menjaga kebersihan di lingkungan rumah

⁴² Kasmadi, Nia Sini Sunanria, *panduan modern penelitian kuantitatif*, (Bandung:Alfabeta, 2014), hal. 65

	3.2.5 menjelaskan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah tentang menjaga kebersihan di lingkungan rumah
3.4 Mengidentifikasi bentuk kerja sama dalam keberagaman di rumah	3.4.1 menyebutkan kegiatan kerja sama dalam keberagaman untuk menjaga kebersihan di lingkungan rumah
	3.4.2 menyebutkan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan bersama-sama dalam menjaga kebersihan di lingkungan rumah
	3.4.3 menuliskan kegiatan kerja sama yang dapat dilakukan dalam menjaga kebersihan di lingkungan rumah
SBDP	
3.1 Mengenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi	3.1.2 mengidentifikasi alat dan bahan dan cara penggunaannya untuk membuat karya seni cetak tiga dimensi
	3.1.3 mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya seni cetak tiga dimensi
3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu	3.2.1 mengidentifikasi kuat lemah bunyi dalam sebuah lagu
	3.2.2 mengidentifikasi gerak anggota tubuh manusia sehari-hari

3.3 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari	3.3.1 mengidentifikasi gerak anggota tubuh menirukan gerak manusia sehari-hari
3.4 Mengenal bahan alam dalam berkarya	3.4.1 mengidentifikasi pemanfaatan bahan berasal dari hewan dalam membuat karya kerajinan

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen tertulis dan rekaman dikenal dengan istilah dokumentasi. File, jurnal, laporan kehidupan, kenangan, bermacam-macam surat individu, kliping, dll adalah contoh dari arsip tersusun. Foto, mikrofilm, film, rekaman kaset, dan sebagainya merupakan contoh dokumen rekaman.⁴³

Peneliti menggunakan dokumentasi untuk mendukung bahan penelitian mereka. Cara lain untuk mengumpulkan data responden adalah melalui dokumentasi. Jenis dokumentasi yang dapat diperoleh antara lain: a) Profil sekolah, yang memuat informasi tentang sejarah, visi, misi, dan struktur kepemimpinan sekolah. b) Keadaan sekolah, termasuk bagaimana keadaan siswa dan guru serta fasilitas yang tersedia.

F. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data penelitian ini adalah tes pengukuran. Tes keterampilan adalah instrumen yang digunakan untuk pengukuran awal (Pretest) dan pengukuran akhir (Posttest). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

⁴³ Ibid., 85

adalah untuk memperoleh data tentang kemampuan subjek dalam mengkonstruksi bangun datar geometri:

Uji Test/Soal

Pretest-Posttest adalah salah satu yang digunakan. Tes ini memperkirakan hasil belajar siswa yang telah mendapat perlakuan. Ada dua puluh soal pilihan ganda, masing-masing dengan empat pilihan: A, B, C, dan D. Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapat skor satu, sedangkan yang menjawab salah akan mendapat skor nol. Ujian tertulis adalah format ujian ini.

Sejauh pengumpulan informasi, kebutuhan instrumen harus memenuhi standar yang sah dan dapat diandalkan. Agar instrumen dapat memenuhi persyaratan tersebut, diperlukan uji validasi dan reliabilitas.

1. Uji validitas

Ukuran validitas alat ukur memberi tahu kita apakah alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur atau menghasilkan hasil yang konsisten dengan tujuan pengukuran.⁴⁹ Teknik *Korelasi Pearson Product Moment* digunakan dalam penelitian ini.

Rumus dari teknik *Korelasi Pearson Product Moment*:

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

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara X dan Y.

N : banyaknya peserta tes.

$\sum XY$: total perkalian skor item dan total.

$\sum X$: skor hasil uji coba atau skor yang diperoleh subyek dari seluruh item

$\sum Y$: total skor atau skor yang diperoleh dari seluruh item

$\sum X^2$: jumlah kuadrat jumlah skor butir soal

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total

Kriteria pendekatan dengan taraf signifikan 5% yaitu:

Jika $r_{xy} >$, maka soal dinyatakan valid

Jika $r_{xy} <$, maka soal dinyatakan tidak valid

Uji validitas juga dapat dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 24.0. dengan kriteria pengambilan keputusan jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid dan dapat di gunakan.

Hasil hitung uji validitas soal menggunakan teknik *Pearson Product Moment*.

No.	Kriteria	Nomor soal	Jumlah soal
1.	Valid	2,4,6,7,10,11,12,13,15,16,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28	21
2.	Tidak Valid	1,3,5,8,9,14,17,29,30	9
Jumlah			30

Uji validitas dilakukan pada siswa kelas 1 SD Negeri 115 Lebong. Suatu item dianggap valid jika hasil uji validitas di atas menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Sig. 0,05). Tabel $r_{product\ moment}$ dengan jumlah data (N) sama dengan 13 dapat digunakan untuk menentukan r_{tabel} . Diketahui r_{tabel} berdasarkan tabel $r_{product\ moment}$ dengan signifikansi 5%:

0,553. Sehingga: jika hasil r hitung $>$ r tabel maka soal dinyatakan valid. jika hasil r hitung $<$ r tabel maka soal dinyatakan tidak valid.

Dari 30 item soal, 21 item soal diantaranya valid.

2. Uji reliabilitas

Ketepatan suatu alat ukur pada saat melakukan pengukuran dikenal dengan istilah reliabilitas. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika mampu menghasilkan data penelitian yang konsisten karena data hanya dapat dipercaya jika konsisten.⁴⁴

Teknik Kuder Richardson, Salah satu yang digunakan dalam penelitian ini juga dikenal sebagai KR. Ukuran validitas alat ukur memberi tahu kita apakah alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur atau menghasilkan hasil yang konsisten dengan tujuan pengukuran.

Untuk kedua teknik KR, persyaratan instrumen tertentu harus dipenuhi sebelum formula dapat digunakan. Jika tingkat kesukaran setiap soal tidak dapat dijamin, reliabilitas instrumen dinilai dengan menggunakan rumus KR 20.

Berikut menyajikan persamaan KR 20.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

r_i = reliabilitas internal instrumen k = jumlah item soal dalam instrumen p_i
 = proporsi banyaknya subjek yang menjawab setiap item soal $q_i = 1 - p_i$ s_t^2
 = varians total

⁴⁴ Ibid., 64.

rumus varian total $\frac{\Sigma(x-\bar{x})^2}{n} =$, dengan x adalah nilai setiap soal, \bar{x} adalah semua nilai rata-rata, dan n adalah jumlah responden.

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas KR lebih dari 0,70 ($r_i > 0,70$).⁴⁵

Dalam uji reliabilitas, dilakukan dengan bantuan *MS.Excel*. Didapatkan hasil:

Tabel 3.3 Hasil Hitung Uji Reliabilitas

Reliabilitas	
Kuder Richardson (KR)	Item Soal
0,919530893	30

Hasil uji reliabilitas diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai KR sebesar 0,919530893 dari 30 item soal. Karena nilai KR $> 0,70$ atau 0,919530893 $> 0,70$, sehingga item dari soal dikatakan reliabel.

3. Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran artinya memiliki keseimbangan antara butir soal sukar, sedang dan mudah.⁴⁶ Menggunakan rumus.

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

⁴⁵ Febrianawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif", Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 7, No. 1 (2018), 21

⁴⁶ Nani Hanifah, "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi", Sosio E-kons, Vol.6, No.1 (2014), 43

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

J_S : jumlah seluruh siswa peserta tes

Adapun koefisien tingkat kesukaran dibedakan atas:

antara 0,01 sampai dengan 0,03 : sukar

antara 0,30 sampai dengan 0,70 : sedang

antara 0,70 sampai dengan 1.00 : mudah

Tabel 3.4 Tingkat Kesukaran

Kategori	Jumlah
Sukar	1
Sedang	15
Mudah	14

Dari penjumlahan 30 hal, tingkat kesulitan setiap hal, didapatkan hasil 1 hal pada kelas bermasalah, 15 hal pada klasifikasi sedang dan 14 hal pada klasifikasi sederhana.

4. Daya Pembeda

"Daya pembeda" soal mengacu pada kemampuannya untuk membedakan antara kelompok peserta tes dengan kemampuan tinggi dan rendah. Berikut ini adalah rumus daya pembeda:

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

Keterangan:

DP : Indeks daya pembeda.

B_A : banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

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

JA : banyaknya peserta tes kelompok atas, dan

JB : banyaknya peserta tes kelompok bawah.

klasifikasi daya pembeda dibedakan atas :

< 0.00 (negatif) : tidak baik (soal di buang)

Antara 0.00 sampai dengan 0.20 : jelek

Antara 0.20 sampai dengan 0.40 : cukup

Antara 0.40 sampai dengan 0.70 : baik

Antara 0.70 sampai dengan 1.00 : baik sekali

Tabel 3.5 Hasil Hitung Daya Pembeda

Keterangan	Jumlah
Tidak Baik	1
Jelek	7
Cukup	10
Baik	10
Baik Sekali	2

Hasil daya pembeda setiap item dari total 30 item menunjukkan bahwa satu item termasuk dalam kategori buruk, tujuh item termasuk dalam kategori buruk, sepuluh item termasuk dalam kategori sedang, sepuluh item termasuk dalam kategori baik, dan dua item masuk dalam kategori sangat bai.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menganalisa data melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji

normalitas merupakan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang digunakan untuk mengambil keputusan adalah hasil pre dan *post test*. Karena ulasan ini memiliki contoh di bawah 50, uji Shapiro Wilk digunakan untuk pengujian ini. Uji Shapiro Wilk menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut. Distribusi normal jika Pvalue > 0,05, dan distribusi abnormal jika PValue < 0,05. Dalam 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 : koefisien uji *Shapiro Wilk*

X_{n-i+1} : data ke n-i+1

X_i : data ke i

\bar{x} : rata-rata data ⁴⁷

Kriteria pengujiannya adalah H0 diterima jika $T_3 > p\text{-value}$ dan H0

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

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varian digunakan untuk melihat apakah sampel dari populasi yang sama memiliki varian yang sama. Signifikansi hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diperiksa. Dalam penelitian ini

⁴⁷ Shela Monica, dkk, “*Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*”, Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), Vol. 4, No.2 (2020), 223

homogenitas diuji dengan menggunakan uji statistik Levene dan program SPSS Versi 25.0.

Berikut rumus yang dapat digunakan untuk melakukan uji Levene:

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah siswa. k

= banyaknya kelas.

$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$

\bar{Y} = rata-rata dari kelompok i

\bar{Z} = rata-rata kelompok dari Z_i

\bar{Z} = rata-rata menyeluruh dari Z_{ij} ⁴⁸

Dengan ketentuan:

- a. Jika Nilai Sig. < 0,05 maka H_0 bahwa varians kedua Kelas eksperimen dan kontrol sama ditolak.

Hal ini berarti kedua kelas eksperimen dan kontrol pada hasil *posttest* mempunyai varians tidak homogen.

- b. Jika Nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima.

Hal ini berarti kedua Kelas eksperimen dan kontrol pada hasil *posttest* mempunyai varians homogen.

⁴⁸ Usmani, "Pengujiian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)", Inovasi Pendidikan, Vol. 7. No. 1 (2020), 54

3. Uji Hipotesis

Uji t sampel berpasangan digunakan untuk menguji hipotesis ini untuk melihat apakah ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara hasil *pre* dan *post test*. “ada perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberikan perlakuan atau pretest (belum melaksanakan pembelajaran Tematik Tema 6 Lingkungan Asri, Bersih dan Asri Sub Tema 3 Pembelajaran Lingkungan Sekolahku 1 dengan Media Pembelajaran *Flash Strat Liba*) dan setelah diberikan *posttest treatment* (telah menerapkan pembelajaran Tematik Tema 6 Lingkungan Indah, Bersih dan Asri Sub Tema 3 Pembelajaran Lingkungan Sekolahku 1 dengan Media *Flash Strat Liba*)” merupakan hipotesis alternatif atau H_a yang diajukan. “Terdapat perbedaan yang signifikan antar subjek Peneliti menggunakan program SPSS Versi 25.0 dan uji t sampel berpasangan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. Penggunaan Uji Sampel Berpasangan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}, \quad SD = \sqrt{var}, \quad var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan: t =

nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisish pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel⁴⁹

⁴⁹ Nuryadi, dkk, *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Gramasurya, 2017),

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel t test*

berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil *output* spss.

- a. Jika Nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak Ha diterima.
- b. Jika Nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima Ha ditolak

Ho : Subyek yang belum mendapat perlakuan atau *pre test* (belum melaksanakan Pembelajaran Tematik Tema 6 Lingkungan Indah, Bersih dan Asri Sub Tema 3 Pembelajaran Lingkungan Sekolahku 1 dengan Media *Flash Strat Liba* dan subyek yang sudah mendapat perlakuan atau pasca uji telah menerapkan Pembelajaran Tematik Pembelajaran Tema 6 Lingkungan Indah, Bersih dan Asri Sub Tema 3 Pembelajaran Lingkungan Sekolahku 1 dengan Media Pembelajaran *Flash Strat Liba* tidak berbeda nyata satu sama lain.

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi perlakuan atau *pretest* (belum menerapkan pembelajaran Tematik Tema 6 Lingkungan Indah, Bersih dan Asri Sub Tema 3 Lingkungan Sekolahku Pembelajaran 1 dengan Media Pembelajaran *Flash Strat Liba*) dan setelah diberi perlakuan atau *posttest* (telah menerapkan pembelajaran Tematik Tema 6 Lingkungan Indah, Bersih dan Asri Sub Tema 3 Lingkungan Sekolahku Pembelajaran 1 dengan Media Pembelajaran *Flash Start LIBA*

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Kondisi Objektif

1. Gambaran Sekolah

SDN 115 Rejang Lebong terletak di jalan utama Kota Pengambang, Kecamatan Sindang Beliti Ulu, Rejang Lebong Rule. Anak-anak lulusan tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) dapat melanjutkan pendidikannya tanpa harus keluar daerah, sehingga keberadaan sekolah ini sangat penting bagi masyarakat.

Seorang kepala sekolah bernama Bapak Jamaludin, S.Pd., bertanggung jawab atas SD N 115. Tenaga guru ada sepuluh orang, semuanya guru honorer dan PNS. 105 siswa bersekolah di SD N 115 saat ini. dengan nomor 39181 dan kode pos Call 082375063744, kirim email ke: sd115rl@yahoo.com, dan tahun beroperasi adalah 1981. SD 115 memiliki garis bujur 102.7184 garis lintang -3.4296 dan tegangan listrik 450 WAAT.

2. Struktur Organisasi

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SDN 115 Rejang Lebong



B. Hasil Penelitian

Pengaruh Penggunaan Media Flash Start Liba Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran *Media Flash Start Liba* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 115 Rejan Lebong pada materi indah bersi dan asri. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebab akibat serta berapa besar pengaruh sebab akibat tersebut dengan cara memberikan beberapa perlakuan-perlakuan tertentu pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Dalam hal metode pengujian, peneliti memberikan *post-test* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda pada pembelajaran tematik tema 6 lingkungan asri dan asri untuk menilai tingkat validitas ahli dan siswa. Jumlah siswa yang terlibat dalam kajian ini adalah 34 siswa, khususnya siswa kelas 1 sebagai kelas kontrol berjumlah 17 siswa dan kelas percobaan berjumlah 17 siswa.

Berdasarkan hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat pengaruh dalam penggunaan media flash start liba dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	<i>Pretest</i>	Nilai	<i>Posttest</i>	Nilai	<i>Pretest</i>	Nilai	<i>Posttest</i>	Nilai
1	13	65	17	85	14	70	14	70
2	12	60	17	85	13	65	16	80
3	9	45	17	85	14	70	15	75
4	13	65	18	90	14	70	14	70
5	10	50	17	85	15	75	16	80
6	12	60	14	70	15	75	17	85
7	14	70	20	100	10	50	13	65
8	12	60	16	80	15	75	16	80
9	12	60	16	80	11	55	15	75
10	10	50	18	90	10	50	16	80
11	11	55	15	75	11	55	12	60
12	10	50	15	75	11	70	16	80
13	13	65	16	80	14	60	14	70
14	11	55	17	85	13	60	15	75
15	12	60	18	90	12	60	13	65
16	14	70	17	85	11	55	15	75
17	12	60	17	85	10	50	16	80
Mean	58,83		83,82		62,65		74,41	
Median	60		85		60		75	
Modus	60		85		70		80	
Min	45		70		50		60	
Max	70		100		75		85	

1. Pengujian Persyaratan Dan Pengujian Hipotesis

Langkah awal sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas baru setelah itu bisa dilakukan uji hipotesis berikut hasil uji normalitas dan homogenitas:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ialah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian yang terkumpul itu normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas merupakan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang digunakan untuk mengambil keputusan adalah hasil *pre* dan *post test*. Karena ulasan ini memiliki contoh di bawah 50, uji Shapiro Wilk digunakan untuk pengujian ini.

Uji Shapiro Wilk dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut. Jika signifikansi lebih besar dari 0,05 maka distribusinya normal, sedangkan jika signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka distribusinya tidak normal. SPSS 25.0 digunakan untuk pengujian normalitas dalam hal ini..

**Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*
Tests of Normality**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.212	17	.041	.937	17	.289
	Post-Test Eksperimen	.214	17	.037	.934	17	.249
	Pre-Test Kontrol	.200	17	.071	.892	17	.051
	Post-Test Kontrol	.205	17	.055	.917	17	.131

a. Lilliefors Significance Correction

Diketahui dari data tabel Shapiro-Wilk dan hasil uji normalitas pada tabel 4.5 di atas bahwa nilai signifikansi pretes-postes kelas eksperimen, nilai signifikansi $> 0,005$. Begitu pula dengan nilai signifikansi kelas kontrol dari *pretest-posttest*, nilai signifikasinya $>$ dari $0,005$. Maka dapat dinyatakan bahwa data dari *pretest* dan *posttest* kedua kelompok tersebut dinyatakan bersifat normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varian digunakan supaya dapat melihat apakah sampel dari populasi memiliki varian yang sama. Signifikansi hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diperiksa serta dilihat. Dalam penelitian ini homogenitas diuji dengan menggunakan susunan program SPSS adaptasi 25.0:

Hipotesis bahwa varian kelas eksperimen dan kelas kontrol sama ditolak jika nilai Sig $< 0,05$. Hal ini menyatakan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variansi yang tidak homogen.

jika nilai Sig $> 0,05$ maka H_0 diakui. maka terdapat varian yang homogen pada hasil *posttest* baik untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.081	1	32	.778
	Based on Median	.135	1	32	.716
	Based on Median and with adjusted df	.135	1	30.584	.716
	Based on trimmed mean	.046	1	32	.832

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, Diketahui nilai *Sig The Liba Flash Start Learning* (Lingkungan Asri, Bersih, Asri) Rerata untuk variabel hasil belajar siswa adalah 0,778. Karena Nilai *Sig.* $0,778 > 0,05$, maka dapat diduga perubahan informasi hasil belajar posttest siswa pada pembelajaran *Flash Start Liba* (Kondisi Hebat, Bersih, dan Indah) bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Selanjutnya Setelah tes kebiasaan dan homogenitas selesai, diamati bahwa kedua pertemuan tersebut biasanya sesuai dan homogen. Oleh karena itu, uji t contoh yang cocok digunakan untuk pengujian spekulasi. Spekulasi tersebut dicoba dengan membandingkan sisi positif *pretest* dan *posttest* kelas eksplorasi untuk melihat apakah penggunaan media *Flash Start Liba* (Delightful, Clean, and Wonderful Conditions) dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa atau tidak. Nilai signifikansi (*Sig.*) menjadi dasar pedoman pengambilan keputusan uji t sampel berpasangan berdasarkan hasil SPSS versi 25.0.

Jika nilai *Sig 2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima.

Jika nilai Sig 2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima, dan Ha ditolak.

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-25.000	8.478	2.056	-29.359	-20.641	-12.158	16	.000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-11.765	9.176	2.225	-16.482	-7.047	-5.287	16	.000

Berdasarkan tabel 4.7 di atas diketahui nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil atau sama dengan 0,000, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga sangat mungkin beralasan bahwa terdapat perbedaan yang khas antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, dan hal tersebut mengimplikasikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan *Flash Start Liba* (Kondisi Hebat, Bersih, dan Menyenangkan) dalam mengembangkan hasil belajar lebih lanjut. siswa kelas 1 di SDN 115 Rejang Lebong.

C. Pembahasan

Media Flash Start LIBA Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini memberikan bukti yang kuat bahwa penggunaan media pembelajaran flash start LIBA memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini menunjukkan efisiensi yang tinggi dalam pengenalan materi pembelajaran dengan memberikan paparan awal yang kuat terhadap konsep-konsep penting. Siswa mendapatkan informasi inti secara cepat dan padat, yang membantu mereka memahami struktur materi secara menyeluruh sejak awal.

Salah satu keunggulan utama dari media flash start LIBA adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa dalam pembelajaran. Pendekatan yang menarik dan interaktif dalam metode ini menarik minat siswa dan membuat mereka lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Siswa cenderung lebih terlibat secara mental dan emosional, yang berkontribusi pada pemahaman dan retensi informasi yang lebih baik.

Metode ini juga menggunakan media visual dengan efektif untuk meningkatkan daya pikat dan pemahaman siswa. Penggunaan gambar, grafik, atau video membantu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah diingat. Informasi yang disajikan secara visual membantu siswa untuk membuat hubungan yang lebih kuat antara konsep-konsep yang diajarkan dan mempermudah proses belajar. Selain itu, pendekatan aspek sensorik dalam media flash start LIBA juga memberikan manfaat besar dalam meningkatkan hasil belajar. Suara atau gerakan yang digunakan dapat mengaktifkan berbagai bagian otak yang terlibat dalam

proses belajar dan mengingat informasi. Pemahaman yang lebih mendalam dan pemrosesan informasi yang efisien menjadi hasil dari rangsangan sensorik ini.

Penelitian ini mendukung penelitian dari Febrianti yang menemukan bahwa menggunakan media pembelajaran flash start LIBA berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar⁵⁰. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dengan metode flash start LIBA cenderung lebih siap dan termotivasi untuk memahami materi lebih lanjut. Mereka memiliki dasar yang kokoh dan antusiasme dalam belajar, yang berkontribusi pada peningkatan kinerja belajar mereka secara keseluruhan⁵¹

Selain itu, penelitian ini juga mendukung penelitian dari Fajar Shodiq yang menunjukkan media pembelajaran berbasis multimedia flash berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar.⁵² Temuan yang sama juga dilakukan oleh Reksa Adya Pribadi yang menemukan bahwa media pembelajaran audio visual membuat peserta didik aktif, melalui lontaran pertanyaan, kelas menjadi efektif karena peserta didik sangat fokus pada media pembelajaran audio visual dan materi yang diberikan tersampaikan dengan baik kepada peserta didik sehingga menciptakan hasil pembelajaran yang maksimal.⁵³

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga bagi dunia pendidikan. Implikasi dari hasil penelitian ini mendukung penggunaan

⁵⁰ Febriani, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Vii Smp Negeri 1 Kajuara Kabupaten Bone Skripsi."

⁵¹ Yusnarwati, "Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Di Kelas V Sd Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu."

⁵² Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0."

⁵³ Reksa Adya Pribadi And Ipat Rahmawati, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di Sd It Irsyadul Ibad 2 Pandeglang," *Didaktik : Jurnal Ilmiah Fkip Universitas Mandiri* 07, No. 02 (2021): 2614.

media pembelajaran flash start LIBA sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁵⁴ Dengan memanfaatkan pendekatan yang efisien, menarik, dan mendukung penggunaan media visual serta stimulus sensorik, metode ini memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di berbagai tingkatan pendidikan.

⁵⁴ Rahmawati And Fikroh, "Pengembangan Video Animasi Adobe After Effect Berbasis Development Of Audiovisual-Based Adobe After Effect Animation Videos On Class."

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil pengaruh penggunaan media flash start LIBA (Lingkungan Indah, Bersih dan Asri) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD N 115 Rejang Lebong, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media flash start LIBA dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai sig $0,000 < 0,005$. Media pembelajaran ini memberikan pengenalan cepat dan menarik terhadap materi, sehingga siswa lebih mudah memahami informasi. Penggunaan gambar dan pendekatan sensorik juga membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik. Media ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih baik. Dengan demikian, metode flash start LIBA bisa menjadi pilihan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dari itu peneliti memberikan beberapa saran seperti berikut:

1. Mengingat Ilmu Pengetahuan tidak hanya diperoleh dari sekolah maka siswa diharuskan belajar lebih semangat dan lebih sering mengulang pelajaran yang telah dipelajari.

2. Guru mungkin dapat menggunakan materi pembelajaran interaktif sesekali untuk mendorong siswa agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mempelajari hal-hal baru.
3. Agar pembaca dapat mengambil manfaat dari penelitian ini, diharapkan peneliti lain dapat menggunakannya sebagai bahan referensi dan sebagai bahan koreksi untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta, 2015.
- Faradila, Shafira Puspa, And Siti Aimah. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sma N 15 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018 1, No. 2005 (2018): 508–512.*
- Febriani, Fitri. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas Vii Smp Negeri 1 Kajuara Kabupaten Bone Skripsi," 2022.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2, No. 1 (2020): 93–97.* [Http://Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Index.Php/Prosiding_Kopen/Article/View/1084/660.](http://Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Index.Php/Prosiding_Kopen/Article/View/1084/660)
- Hae, Yonathan, Year Rezeki Patricia Tantu, And Widiastuti Widiastuti. "Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3, No. 4 (2021): 1177–1184.* [Https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/522.](https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/522)
- Hartanto, Rizal Septa Wahyu, And Hasan Dani. "Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Autocad." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan 1, No. 1 (2016): 1–6.*
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Harahaptuti Khairani, And Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group, 2021.*
- Hidayatulloh, Fajar Shodiq, And I G P Asto Buditjahjanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Rangkaian Flip-Flop Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di Smkn 2 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro 4, No. 2 (2013): 571–575.*
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, And Nur Aulia Tanzila. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal Of Islamic Education At Elementary School 1, No. 1 (2023): 30–46.*
- Munir. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan. Alfabeta. Vol. 58, 2012.*

- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran." *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6 No 2 Jul, No. 2 (2018): 99.
- Portanata, Lia, Yasinta Lisa, And Imanuel Sairo Awang. "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 3, No. 1 (2017): 339.
- Pribadi, Reksa Adya, And Ipat Rahmawati. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di Sd It Irsyadul Ibad 2 Pandeglang." *Didaktik : Jurnal Ilmiah Fkip Universitas Mandiri* 07, No. 02 (2021): 2614.
- Rahmani, Muhammad, Sunarno Basuki, And Syamsul Arifin. "Media Audio Visual Berkontribusi Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Penjaskes Di Era Pandemi Covid-19." *Jurnal Patriot* 4, No. 1 (2022): 2655–4984.
- Rahmawati, dan Retno Aliyatul Fikroh. "Pengembangan Video Animasi Adobe After Effect Berbasis Development Of Audiovisual-Based Adobe After Effect Animation Videos On Class." *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia* 4, No. 2 (2022): 121–132.
- Rosita, Al Jannatur, And Marniati. "Media Pembelajaran Prototipe Pada Pembelajaran Teknologi Menjahit, Sub Kompetensi Membuat Macam-Macam Kampuh Di Kelas X Tata Busana." *E-Journal* 10, No. 02 (2021): 158–167.
- Sekaran, Uma, And Roger Bougie. *Metode Penelitian Untuk Bisnis*, 2017.
- Telaumbanua, Arisman. "Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, No. 1 (2022): 29–34.
- Wahid, Abdul. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar." *Istiqra* 5, No. Meningkatkan Prestasi (2018): 2.
- Wahyu, Yuliana, Ambros Leonangung Edu, And Mikael Nardi. "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa* 6, No. 1 (2020): 107.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, And Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal On Education* 5, No. 2 (2023): 3928–3936.
- Yusnarwati. "Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Di Kelas V Sd

Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu.” *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 2, No. 3 (2018): 5.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 115 Rejang Lebong

Kelas / Semester : 1 / 2

Tema 6 : Lingkungan Indah, Bersih dan Asri

Sub Tema 3 : Lingkungan Sekolahku

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : jp

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR

3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”

4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda sila Pancasila

3.1 Mengenal karya ekspresi dua dan tigadimensi

4.1 Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi.

C. INDIKATOR

3.1.2 Mengidentifikasi bunyi sila ketiga.

4.1.2 Menunjukkan simbol sila ketiga dengan tepat

3.1.2 Mengidentifikasi ciri-ciri karya seni cetak tiga dimensi dari bahan lunak, mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan dan cara penggunaannya, serta langkah-langkah membuatnya dengan tepat.

4.1.2 Membuat karya seni cetak tiga dimensi dari bahan tanah liat.

D. TUJUAN

1. Melalui kegiatan membaca dan menyimak isi bacaan siswa mampu mengidentifikasi dan menyebutkan ungkapan perintah yang terdapat dalam teks dengan tepat.
2. Melalui penugasan, siswa dapat menyampaikan ungkapan perintah dengan tepat.
3. Melalui kerja kelompok, siswa mampu mengidentifikasi bunyi sila ketiga.
4. Melalui kegiatan menyusun potongan gambar, siswa mampu menunjukkan simbol sila ketiga dengan tepat.
5. Dengan mengamati contoh dan penjelasan guru, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri karya seni cetak tiga dimensi dari bahan lunak, mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan dan cara penggunaannya, serta langkah-langkah membuatnya dengan tepat.
6. Melalui kegiatan praktik, siswa mampu membuat karya seni cetak tiga dimensi dari bahan tanah liat.

E. MATERI

1. Bunyi dan simbol sila ke-3 Pancasila.
2. Seni cetak tiga dimensi.

F. PENDEKATAN & METODE : Scientific dan eksperimen

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Diskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan pendahuluan	Guru menyapa siswa dengan salam	10 menit
	Mengajak siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing dan di pimpin oleh salah satu siswa	
	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa	
	Memberi apersepsi yang berkaitan dengan materi	
	Memberikan motivasi agar siswa semangat saat pembelajaran berlangsung	
	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kegiatan yang akan di lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan Bahasa yang sederhana dan dapat dipahami temuannya. (mengkomunikasikan)	
Kegiatan Inti	Siswa mengamati gambar dan bacaan/ teks tentang lingkungan sekolah yang ada pada buku siswa Kelas 1 Tema 6 Subtema 3	45 menit

	<p>guru melanjutkan kegiatan dengan menanyakan kepada siswa, siapa di antara mereka yang ingat bunyi sila ketiga. Lalu, siswa yang mengacungkan tangan diminta melafalkannya dengan lantang. Beberapa siswa diminta mengulanginya.</p>	
	<p>Guru meminta siswa membentuk kelompok, maksimal atas 4 orang.</p>	
	<p>Kepada setiap kelompok, guru memberikan potongan-potongan gambar simbol sila ketiga Pancasila yang sudah disiapkan sebelumnya</p>	
	<p>Guru meminta masing-masing kelompok menyusun potongan-potongan gambar tersebut menjadi gambar simbol sila ketiga</p>	
	<p>Setelah tersusun, siswa diminta menjelaskan simbol itu.</p>	
	<p>Setelah menyelesaikan lembar kerja, guru mengondisikan siswa kembali pada kegiatan</p>	

	selanjutnya	
	Guru menunjukkan beberapa karya cetak dari tanah liat yang telah disiapkan sebelumnya.	
	Guru meminta siswa untuk mengamati dan mengidentifikasi hasil karya tersebut seperti mengamati ciri- ciri bentuk, motif, bahan, dan perkiraan cara membuatnya	
	Siswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru yang mengarah pada mengidentifikasi karya tersebut. Misalnya: bagaimana bentuknya? (bedakan dengan karya dua dimensi), bahan apa kira- kira yang digunakan?	
	Guru memperkuat proses identifikasi dengan penjelasan tentang ciri-ciri, bentuk, alat dan bahan, serta teknik pembuatan karya cetak tiga dimensi tersebut.	
	Siswa mempraktikkan pembuatan karya cetak tiga dimensi dari bahan tanah liat.	
	Guru meminta siswa menyiapkan alat dan	

	<p>bahan yang dibutuhkan.</p> <p>Guru juga menjelaskan prosedur kerjanya sesuai pada Buku Guru halaman 90.</p>	
	<p>Siswa membereskan meja kerja dan perlengkapan yang digunakan agar bersih dan rapi seperti semula</p>	
	<p>Siswa duduk kembali di tempat masing-masing.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>Menyimpulkan materi</p> <p>Menanyakan kesulitan siswa</p> <p>Memberikan PR untuk siswa</p> <p>Menutup pelajaran dengan salam.</p>	

H. SUMBER DAN MEDIA

- Buku Pedoman Guru Tema 6 kelas 1 dan buku siswa tema 6 kelas 1
- Proyektor

I. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrument penelitian dengan tes tulis dan tes lisan (terlampir)

1. Instrument Penilaian

a. Penilaian proses

- 1) Penilaian kinerja
- 2) Penilaian produk
- 3) Penilaian efektif

b. Penilaian Hasil Belajar: Pilihan ganda atau Esai

Mengetahui


Kepala Sekolah,



JAMALUDIN, S.PD
NIP.196803033001031001

Pengembang, 12 April 2023

Mahasiswa



NADIA PURNAMASARI

2. Instrument Penilaian

a. Penilaian proses

- 1) Penilaian kinerja
- 2) Penilaian produk
- 3) Penilaian efektif

b. Penilaian Hasil Belajar: Pilihan ganda atau Esai

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Pengembang, April 2023
Mahasiswa

JAMALUDIN, S.PD
NIP.196803033001031001

NADIA PURNAMASARI

Lampiran 2

SILABUS

Satuan Pendidikan : SDN 115 Rejang Lebong

Kelas : 1

Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

TEMA 3

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Tema	Kegiatan Pembelajaran	Penelitian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila & kewarganegaraan	1.1 Mensyukuri ditetapkannya bintang-rantai,pohon beringin,kepala	1.1. Menerima gambar bintang-rantai,pohon beringin,kepala benteng,dan padi	<ul style="list-style-type: none"> • Simbol garuda pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang sila ke 3 pancasila dan simbolnya 	Sikap <ul style="list-style-type: none"> • Jujur, disiplin, tanggung jawab santun, peduli,percaya 	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku siswa • Buku guru • Aplikasi SCI media

	<p>banteng,dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “garuda Pancasila”</p> <p>2.1 Bersikap santun,rukun-mandiri,dan percaya diri sesuai dengan sila-sila pancasila dalam lambang negara garuda pancasila dalam kehidupan sehari& hari</p> <p>3.1 mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara garuda pancasila</p> <p>4.2 Menceritakan simbol-simbol simbol sila pancasila pada lambang garuda sila pancasila</p>	<p>sebagai lambang negara garuda Pancasila</p> <p>1.1.2 Meyakini gambar bintang-rantai,pohon beringin,kepala benteng,dan padi sebagai lambang negara garuda pancasila</p> <p>2.1.1 Menjelaskan sikap yang sesuai dengan sila- sila Pancasila</p> <p>2.2.1 Mempraktikkan sikap santun, rukun,mandiri dan percaya diri dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.1.1 Menjelaskan simbol yang terdapat pada</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan sikap-sikap terhadap lingkungan sekolah yang sesuai sila ke-3 pancasila 	<p>diri, kerja sama</p> <p>pengetahuan Tertulis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis dan lisan tentang Menyebut kan Bunyi dan simbol sila ke-3 pancasila • Tes pemahaman tentang ungkapan perintah pemahaman 		
--	--	---	--	---	--	--	--

		lambang negara garuda Pancasila					
		3.1.2 Mengidentifikasi sila-sila Pancasila					

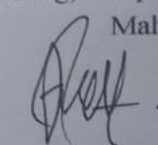
Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Tema	Kegiatan Pembelajaran	Penelitian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Seni budaya dan prakarya	3.1 Mengetahui karya ekspresi dua dan tiga dimensi. 4.1 Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi.	3.1.1 Menjelaskan ciri-ciri karya ekspresi dua dan tiga dimensi. 4.1.1 Mengidentifikasi alat dan bahan pembuatan karya dua dan tiga dimensi 4.1.2 Mempraktikkan pembuatan karya dua dan	<ul style="list-style-type: none"> • ekspresi dua dan tiga dimensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui seni letak tiga dimensi menggunakan bahan lunak • Membuat karya letak tiga dimensi (lanjutan) membuat teknik letakan dengan media tanah liat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes pemahaman gerakan melompati rintangan <p>Keterampilan praktik/ Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes lisan Melafalkan bunyi sila ke-3 dan menentukan simbolnya • Mengumpulkan 		

		tiga dimensi dari bahan tertentu 4.1.3 Membuat karya seni letak dua dan tiga dimensi sederhana			gambar lambang sila ketiga		
--	--	---	--	--	----------------------------	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

JAMALUDIN, S.PD
NIP.196803033001031001

Pengembang, April 2023
Mahasiswa


NADIA PURNAMASARI
NIM:19591149

Lampiran 3

UJI VALIDITAS SOAL KELAS 1 SD “Lingkungan Indah, Bersih dan Asri”

1. 1 Apa yang menjadi Dasar Negara Republik Indonesia...
 - A. Pancasila
 - B. Garuda
 - C. Beringin
 - D. Kesatuan
2. Sila ketiga Pancasila berbunyi
 - A. Persatuan Indonesia
 - B. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
 - C. Ketuhanan Yang Maha Esa
3. Kegiatan rutin upacara disekolah biasa dilakukan pada hari...
 - A. Selasa
 - B. Senin
 - C. Rabu
 - D. Minggu
4. Simbol sila ketiga Pancasila adalah gambar
 - A. Bintang
 - C. Pohon beringin
 - B. Rantai Emas
 - D. Kepala Banteng
5. Berikut ini yang bukan merupakan nilai-nilai pancasila adalah ...
 - A. Nilai Kemanusiaan
 - B. Nilai Persatuan
 - C. Nilai Keadilan
 - D. Nilai Kebudayaan
6. Simbol sila pertama adalah gambar....
 - A. Padi & kapas
 - C. Pohon beringin
 - B. Rantai Emas
 - D. Bintang
7. Bintang merupakan simbol dari Pancasila ke....
 - A. 1
 - B. 2
 - C. 3
 - D. 5
8. Pancasila sebagai dasar negara memiliki lima sila. Sila ke 4 merupakan nilai ...
 - A. Ketuhanan
 - B. Persatuan
 - C. Kerakyatan
 - D. Keadilan
9. Berikut ini yang bukan merupakan nilai-nilai pancasila adalah ...
 - A. Nilai Kemanusiaan
 - B. Nilai Persatuan
 - C. Nilai Keadilan
 - D. Nilai Kebudayaan

10. Pohon beringin merupakan simbol dari panca sila ke....

- A. 1 C. 3
B. 2 D. 4

11. Menjaga kebersihan rumah ditunjukkan oleh gambar



A.



B.



C.

12. Agar air tidak tergenang, selokan harus selalu di

- A. Biarkan
B. Bersihkan
C. Tutup

13. Sampah yang berserakan, Seharusnya di buang kedalam....

- A. Selokan B. Jalan C. tempat sampah



14. Gambar berikut contoh sikap sila ke....

- A. 3 Pancasila C. 1 Pancasila
B. 4 Pancasila D. 5 Pancasila



15. Gambar di samping menunjukkan kegiatan kerjasama dalam Kegiatan bersama yang dapat dilakukan agar jalan menjadi bersih adalah
- mengotori jalan
 - menutupi jalan
 - menyapu jalan



16. Lingkungan sekitar rumah Udin nampak kotor. Udin dan teman-teman membersihkannya dengan cara
- mencabut rumput liar
 - menanam bunga
 - menyiram jalan



17. Gambar di samping menunjukkan contoh sila ke 2 kemanusiaan yang adil dan beradab, yakni.....
- Tidur
 - Makan
 - Jajan
 - Menolong Orang Lain
18. Kebersihan pangkal dari....
- Kesehatan
 - Kedamaian
 - Kekuatan
19. Orang Tua yang harus selalu kita hormati disekolah adalah.....
- Guru
 - Pohon
 - Kucing
20. Sebelum pergi bermain kerumah, teman sebaiknya..... ayah dan ibu
- Minta izin
 - Minta maaf
 - Minta Uang
 - Minta bekal
21. Adik membuang sampah sembarangan sikapmu sebagai kakak adalah....

- A. Menyetujui B. Membiarkan C. Menasehati
22. Bahan yang digunakan untuk membuat karya seni cetak tiga dimensi di bawah ini adalah



- A. Daun
B. Tanah Liat
C. Pasir
23. Sebelum kita menghiasnya, hasil karya tanah liat yang sudah dicetak harus ... terlebih dahulu.
- A. dikeringkan
B. dibasahi
C. dicuci
24. Untuk membedakan bunyi kuat dan bunyi lemah bisa didengarkan lewat tepukan. Tepukan yang lemah menunjukkan bunyi yang
- A. kuat
B. keras
C. lemah
25. Gerakan menyapu ditunjukkan oleh gambar





26. Gerakan disamping merupakan gerakan
- Menyapu
 - memetik ranting
 - menyiram tanaman



27. Karya kerajinan disamping memanfaatkan bahan yang berasal dari....
- Bulu Ayam
 - Rumput
 - Hewan
28. Contoh Apersiasin karya seni rupan2 dimensi adalah...
- Kursi
 - Patung
 - Lukisan dinding
29. Yang termasuk karya seni rupa murni adalah ...
- Cangkir
 - Rumah
 - Patung
30. Karya tiga dimensi dapat dilihat dari ... sisi
- Satu
 - Dua
 - Banyak

LAMPIRAN 4

UJI *PRETEST-POSTTEST* SOAL KELAS 1 “Lingkungan Indah, Bersih dan Asri”

1. Sila ketiga Pancasila berbunyi
 - D. Persatuan Indonesia
 - E. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
 - F. Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Simbol sila ketiga Pancasila adalah gambar
 - A. Bintang
 - B. Rantai Emas
 - C. Pohon beringin
 - D. Kepala Banteng
3. Simbol sila pertama adalah gambar....
 - A. Padi & kapas
 - B. Rantai Emas
 - C. Pohon beringin
 - D. Bintang
4. Bintang merupakan simbol dari Pancasila ke....
 - A. 1
 - B. 2
 - C. 3
 - D. 5
5. Pohon beringin merupakan simbol dari panca sila ke....
 - C. 1
 - D. 2
 - C. 3
 - D. 4
6. Menjaga kebersihan rumah ditunjukkan oleh gambar





- F.
7. Agar air tidak tergenang, selokan harus selalu di
- D. Biarkan
- E. Bersihkan
- F. Tutup
8. Sampah yang berserakan, Seharusnya di buang kedalam....
- B. Selokan B. Jalan C. tempat sampah



9. Gambar di samping menunjukkkan kegiatan kerjasama dalam Kegiatan bersama yang dapat dilakukan agar jalan menjadi bersih adalah
- D. mengotori jalan
- E. menutupi jalan
- F. menyapu jalan



10. Lingkungan sekitar rumah Udin nampak kotor. Udin dan teman-teman membersihkannya dengan cara
- D. mencabut rumput liar
- E. menanam bunga
- F. menyiram jalan
11. Kebersihan pangkal dari....
- B. Kesehatan B. Kedamaian C. Kekuatan
12. Orang Tua yang harus selalu kita hormati disekolah adalah....
- B. Guru B. Pohon C. Kucing

13. Sebelum pergi bermain kerumah, teman sebaiknya..... ayah dan ibu
 E. Minta izin
 F. Minta maaf
 G. Minta Uang
 H. Minta bekal
14. Adik membuang sampah sembarangan sikapmu sebagai kakak adalah....
 B. Menyetujui B. Membiarkan C. Menasehati
15. Bahan yang digunakan untuk membuat karya seni cetak tiga dimensi di bawah ini adalah



- D. Daun
 E. Tanah Liat
 F. Pasir
16. Sebelum kita menghiasnya, hasil karya tanah liat yang sudah dicetak harus ... terlebih dahulu.
 D. dikeringkan
 E. dibasahi
 F. dicuci
17. Untuk membedakan bunyi kuat dan bunyi lemah bisa didengarkan lewat tepukan. Tepukan yang lemah menunjukkan bunyi yang
 D. kuat
 E. keras
 F. lemah
18. Gerakan menyapu ditunjukkan oleh gambar



D.



E.



F.



19. Gerakan disamping merupakan gerakan

- D. Menyapu
- E. memetik ranting
- F. menyiram tanaman



20. Karya kerajinan disamping memanfaatkan bahan yang berasal dari....

- B. Bulu Ayam
- B. Rumput
- C. Hewan

so al 7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-.296	.076	.076	.032	.178	.468(*)	1	-.034	-.262	.055	.336	.280	-.034	.043	-.101	.205	-.068	.227	.055	-.411(*)	.379(*)
	N	.089	.667	.667	.856	.315	.005		.847	.134	.758	.052	.109	.847	.808	.572	.244	.704	.196	.758	.016	.027
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.249	.096	.096	.015	.083	-.225	-.034	1	-.010	-.192	-.086	.199	-.172	.364(*)	.243	-.230	-.129	.364(*)	.026	.026	.261
	N	.155	.587	.587	.933	.641	.201	.847		.956	.276	.630	.258	.330	.034	.165	.190	.467	.034	.886	.886	.135
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.000	.247	.116	-.043	-.120	-.070	-.262	-.010	1	.083	.247	.017	-.010	.436(*)	.083	-.323	.161	.065	.397(*)	.083	.365(*)
	N	1.000	.159	.515	.807	.501	.692	.134	.956		.641	.159	.922	.956	.010	.641	.062	.363	.713	.020	.641	.034
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-.154	.040	.209	-.047	-.309	-.127	.055	-.192	.083	1	-.129	-.236	.026	.070	-.012	-.075	.400(*)	.070	.393(*)	-.012	.130
	N	.384	.823	.235	.793	.076	.473	.758	.276	.641		.465	.180	.886	.692	.947	.674	.019	.692	.022	.947	.463
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.129	.575(*)	.433(*)	-.109	.258	.297	.336	-.086	.247	-.129	1	-.169	-.268	-.035	-.129	-.054	-.201	-.236	.040	-.299	.406(*)
	N	.467	.000	.010	.538	.140	.088	.052	.630	.159	.465		.339	.125	.843	.465	.763	.255	.180	.823	.086	.017
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-.218	-.169	-.169	.048	-.073	.103	.280	.199	.017	-.236	-.169	1	-.006	.266	-.045	-.111	-.158	.266	-.236	-.045	.080
	N	.215	.339	.339	.786	.683	.563	.109	.258	.922	.180	.339		.973	.129	.801	.532	.371	.129	.180	.801	.653
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-.249	-.268	-.268	.186	.083	.274	-.034	-.172	-.010	.026	-.268	-.006	1	-.152	.026	.357(*)	-.129	-.152	.026	.026	.045
	N	.155	.125	.125	.292	.641	.117	.847	.330	.956	.886	.125	.973		.392	.886	.038	.467	.392	.886	.886	.802
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-.183	.165	.165	-.099	.000	-.161	.043	.364(*)	.436(*)	.070	-.035	.266	-.152	1	.070	-.203	.208	.433(*)	.310	.070	.420(*)
	N	.301	.351	.351	.576	1.000	.362	.808	.034	.010	.692	.843	.129	.392		.692	.251	.237	.010	.074	.692	.013
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 15	Pearson Correlation	.000	-.129	-.129	-.205	-.309	-.282	-.101	.243	.083	-.012	-.129	-.045	.026	.070	1	.289	-.144	.310	.190	-.012	.063

	Sig. (2-tailed)	1.000	.465	.465	.244	.076	.106	.572	.165	.641	.947	.465	.801	.886	.692		.098	.416	.074	.281	.947	.723
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 16	Pearson Correlation	-.555(*)	-.358(*)	-.358(*)	.134	.000	.172	.205	-.230	-.323	-.075	-.054	-.111	.357(*)	-.203	.289	1	-.173	-.203	-.257	.107	-.115
	Sig. (2-tailed)	.001	.038	.038	.449	1.000	.332	.244	.190	.062	.674	.763	.532	.038	.251	.098		.329	.251	.143	.547	.516
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 17	Pearson Correlation	.104	.027	.027	.182	-.311	-.086	-.068	-.129	.161	.400(*)	-.201	-.158	-.129	.208	.144	-.173	1	.208	.128	-.144	.088
	Sig. (2-tailed)	.559	.881	.881	.303	.073	.630	.704	.467	.363	.019	.255	.371	.467	.237	.416	.329		.237	.471	.416	.623
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 18	Pearson Correlation	.183	-.035	-.035	.088	-.183	.022	.227	.364(*)	.065	.070	-.236	.266	-.152	.433(*)	.310	-.203	.208	1	.310	-.169	.381(*)
	Sig. (2-tailed)	.301	.843	.843	.619	.301	.904	.196	.034	.713	.692	.180	.129	.392	.010	.074	.251	.237		.074	.339	.026
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 19	Pearson Correlation	.000	.040	.040	-.047	.000	-.127	.055	.026	.397(*)	.393(*)	.040	-.236	.026	.310	.190	-.257	.128	.310	1	-.214	.332
	Sig. (2-tailed)	1.000	.823	.823	.793	1.000	.473	.758	.886	.020	.022	.823	.180	.886	.074	.281	.143	.471	.074		.224	.055
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
so al 20	Pearson Correlation	-.154	-.129	-.129	.112	.000	-.127	.411(*)	.026	.083	-.012	-.299	-.045	.026	.070	.012	.107	-.144	-.169	-.214	1	-.105
	Sig. (2-tailed)	.384	.465	.465	.528	1.000	.473	.016	.886	.641	.947	.086	.801	.886	.692	.947	.547	.416	.339	.224		.556
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
total	Pearson Correlation	.471(*)	.547(*)	.519(*)	.406(*)	.460(*)	.470(*)	.379(*)	.461(*)	.365(*)	.463(*)	.406(*)	.653(*)	.045	.420(*)	.063	-.115	.088	.381(*)	.332	-.105	1
	Sig. (2-tailed)	.031	.001	.002	.017	.006	.006	.027	.005	.034	.014	.017	.014	.802	.013	.723	.516	.623	.026	.055	.556	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

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

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

Lampiran 6**Uji Reliabilitas****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.858	.865	20

Data lulus uji reliabilitas karena Cronbach's Alpha diatas 0.70

Lampiran 7

Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	<i>Pretest</i>	Nilai	<i>Posttest</i>	Nilai	<i>Pretest</i>	Nilai	<i>Posttest</i>	Nilai
1	13	65	17	85	14	70	14	70
2	12	60	17	85	13	65	16	80
3	9	45	17	85	14	70	15	75
4	13	65	18	90	14	70	14	70
5	10	50	17	85	15	75	16	80
6	12	60	14	70	15	75	17	85
7	14	70	20	100	10	50	13	65
8	12	60	16	80	15	75	16	80
9	12	60	16	80	11	55	15	75
10	10	50	18	90	10	50	16	80
11	11	55	15	75	11	55	12	60
12	10	50	15	75	11	70	16	80
13	13	65	16	80	14	60	14	70
14	11	55	17	85	13	60	15	75
15	12	60	18	90	12	60	13	65
16	14	70	17	85	11	55	15	75
17	12	60	17	85	10	50	16	80
Mean	58,83		83,82		62,65		74,41	
Median	60		85		60		75	
Modus	60		85		70		80	
Min	45		70		50		60	
Max	70		100		75		85	

Lampiran 8

Deskripsi statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	17	45	70	58.82	7.187
Post-Test Eksperimen	17	70	100	83.82	6.966
Pre-Test Kontrol	17	50	75	62.65	9.206
Post-Test Kontrol	17	60	85	74.41	6.820
Valid N (listwise)	17				

Lampiran 9

Uji Normalitas *Pretest, Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.212	17	.041	.937	17	.289
	Post-Test Eksperimen	.214	17	.037	.934	17	.249
	Pre-Test Kontrol	.200	17	.071	.892	17	.051
	Post-Test Kontrol	.205	17	.055	.917	17	.131

a. Lilliefors Significance Correction

data berdistribusi normal karena signifikansi >0.05

Lampiran 10

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.081	1	32	.778
	Based on Median	.135	1	32	.716
	Based on Median and with adjusted df	.135	1	30.584	.716
	Based on trimmed mean	.046	1	32	.832

Data bersifat homogen karena signifikansi Based On Mean > 0.05

Lampiran 11

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	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-25.000	8.478	2.056	-29.359	-20.641	-12.158	16	.000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-11.765	9.176	2.225	-16.482	-7.047	-5.287	16	.000

Lampiran 12**DOKUMENTASI**

Uji Validitas Soal Di SDN 28 Rejang Lebong



Pembelajaran Lingkungan Indah, Bersih dan Asri kelas 1 SDN 115 Rejang Lebong



Posttest & Pretest Siswa Kelas 1SDN 115 Rejang Lebong



SD Negeri 115 Rejang Lebong

LEMBAR VALIDASI SOAL

Nama : Nadia Purnamasari
 Nim : 19591149
 Judul Skripsi : Implementasi Media *Flash Start Liba* (Lingkungan Indah, Bersih Dan Asri) Pada Siswa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Sd 115 Rejang Lebong
 Prodi: : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Pgmi)

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui ke validan lembar penilaian hasil belajar yang sudah dibuat oleh peneliti. Hasil dari validasi yang digunakan sebagai acuan dan langkah dalam mengembangkan penilaian untuk kerja siswa.

B. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penelitian bapak/ibu

C. Penilaian

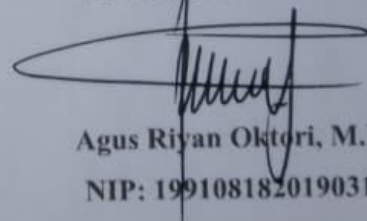
No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Soal yang disediakan berbentuk pilihan ganda					✓
2	Hanya ada satu kunci jawaban					✓
3	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari materi				✓	
4	Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓	
5	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban					✓

6	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓
7	Menggunakan bahasa komunikatif					✓
8	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu					✓
9	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa sederhana, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa dikenal siswa.				✓	

Keterangan:

1. sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

VALIDATOR



Agus Riyan Okteri, M.Pd.I

NIP: 199108182019031008



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

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 TARBİYAH

Nomor : 719 Tahun 2022
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 ;
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 ;
- Mengingat** : 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/U/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. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.524/FT.05/PP.00.9/12/2022
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Rabu, 30 November 2022

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dra. Ratnawati, M.Pd** **196709111994032002**
2. **Yosi Yulizah, M.Pd.I** **199107142019032026**

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

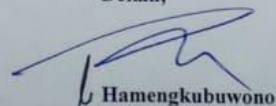
N A M A : **Nadia Purnama Sari**

N I M : **19591149**

JUDUL SKRIPSI : **Implementasi Media Flash Start Liba (Lingkungan Indah, Bersih, dan Asri) pada Siswa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri 115 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 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 16 Desember 2022
Dekan,


Hamengkubuwono

Tembusan :

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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. 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

Nomor : 457 /In.34/FT/PP.00.9/03/2023
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

02 Maret 2023

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 : Nadia Purnamasari
 NIM : 19591149
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Implementasi Media Flash Start LIBA (Lingkungan Indah, Bersih dan Asri) pada Siswa
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD 115 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 02 Maret s.d 02 Juni 2023
 Tempat Penelitian : SDN 07 Rejang Lebong

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. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;
 1. Rektor
 2. Warek 1
 3. Ka. Biro AUAK



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
 Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/034 /IP/DPMPTSP/III/2023

**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 Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 457/In.34/FT/PP.00.9/03/2023 tanggal 02 Maret 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Nadia Purnamasari/ Pengambang, 21 April 2001
NIM	: 19591149
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian	: Implementasi Media <i>Flash Start</i> LIBA (Lingkungan Indah, Bersih, dan Asri) Pada Siswa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri 115 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian	: SD Negeri 115 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 06 Maret 2023 s/d 02 Juni 2023
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN 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 : 06 Maret 2023


Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong




Ir. AFNISARDI, MM
 Pembina Utama Muda
 NIP. 196304051942031015

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SD Negeri 115 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Asisten


IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	21/02/2023	Ace. Khotibul Qulthub tentang SK. Penelitian	AS	Put
2	5/02/2023	Konsep Bab 1-1	AS	Put
3	7/2023	Aspek Sistem	AS	Put
4	9/02/2023	Aspek dan Bab IV	AS	Put
5	12/02/2023	Aspek dan Bab 2-0	AS	Put
6	15/02/2023	Ace. di lingkungan kejuruan	AS	Put
7				
8				


IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	16/02/2023	- Sistematisasi Penuaian Berisi	Put	Put
2	7/02/2023	- Menambahkan Teori Pada bab II	Put	Put
3	17/02/2023	- Bab 3 Revisi Desain Penelitian - Instrumen Penelitian	Put	Put
4	02/02/2023	ACC-3 buat SK	Put	Put
5	28/02/2023	Revisi Merancang hasil Penelitian	Put	Put
6	8/02/2023	Revisi Bab 4,5	Put	Put
7	22/02/2023	Melengkapi lampiran.	Put	Put
8	21/02/2023	Ace. ujian skripsi	Put	Put



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nadia Purnamasari, dilahirkan di Desa Pengambang, 21 April 2001. Merupakan anak bungsu dari bapak Romli dan ibu Eli. Penulis bertempat tinggal di Desa Pengambang, Kecamatan Sindang Beliti Ulu, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

Menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar Negeri 07 Sindang Beliti Ulu dan menyelesaikan pada tahun 2013 dan melanjutkan di SMP N 01 Sidang Beliti Ulu dan menyelesaikan pada tahun 2016 dan melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 02 Lubuk Linggau dengan jurusan IPS dan menyelesaikannya pada tahun 2019. Penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2019 dan insyaAllah akan menyelesaikannya studi Strata Satu (S1) dengan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) tahun 2023. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan Skripsi penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Media *Flash Start Liba* (Lingkungan Indah, Bersih, Dan Asri) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 115 Rejang Lebong”.