

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V
SD NEGERI 06 MERIGI**

SKRIPSI

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



OLEH:

**CESHELYA ASTRA
NIM. 21591034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

2025

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripssi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

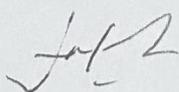
Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **Ceshelya Astra (21591034)** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 06 MERIGI”**, sudah dapat diajukan dalam Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, Februari 2025

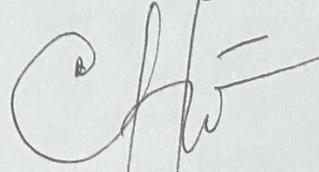
Pembimbing I,



Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd

NIP. 197511082003121001

Pembimbing II,



Yosi Yulizah, M.Pd.I

NIP. 199107142019032026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ceshelya Astra

Nim : 21591034

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 06 MERIGI

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

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

Curup, Februari 2025



Ceshelya Astra

NIM. 21591034



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

FAKULTAS TARBIYAH

Jalan : Dr. AK Gani No, 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Hoepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **337**/In.34/F.T//I/PP.00.9/02/2025

Nama : **Ceshelya Astra**
NIM : **21591034**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V
SD Negeri 06 Merigi**

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada

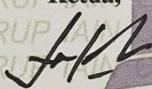
Hari/ Tanggal : **Rabu, 12 Februari 2025**
Pukul : **13.30 – 15.00 WIB**
Tempat : **Gedung Munaqosah Tarbiyah Ruang 05 IAIN Curup**

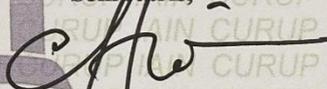
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah

TIM PENGUJI

Ketua,

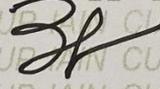
Sekretaris,

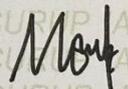

Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd
NIP. 197511082003121001


Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

Penguji I

Penguji II


Dr. Eka Apriani, M.Pd
NIP. 199004032015032005


Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022032007

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. Sutarto, S.Ag, M.Pd

NIP. 197409212000031003



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatulahi wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadirat 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 Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I. selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag. selaku Wakil Rektor I.
3. Bapak Dr. M. Istan, M.Pd., MM. selaku Wakil Rektor II.
4. Bapak Dr. H. Nelson, M.Pd.I. selaku Wakil Rektor III.
5. Bapak Dr. H. Sutarto, S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Ryan Oktori, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
7. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd. I. selaku Pembimbing Akademik.

8. Bapak Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd. selaku pembimbing I yang sudah banyak membimbing serta mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I. selaku pembimbing II yang sudah banyak membimbing serta mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan staf pengajar di IAIN Curup yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
11. Kepala SD Negeri 06 Merigi Bapak Hamdan Djamil, S.Pd.SD dan Bapak/Ibu guru serta siswa kelas V yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Rejang Lebong, 4 Januari 2024

Penulis

Ceshelya Astra
NIM. 21591034

MOTTO

**Anak perempuan pertama dengan seribu
“HARAPAN DAN WISH LIST”
tidak pantas tumbang karena keadaan**

“ Ceshelya Astra ”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Terima kasih puji syukur kepada Allah SWT atas karunia yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran yang engkau berikan sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang banyak berjasa, mendukung, yang selalu memberikan motivasi dan menjadi penyemangat sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan selesai.

1. Kepada kedua orang tuaku Ayah dan Ibu terkasih (Abdul Rahman dan Nopi Susanti) yang telah senantiasa mendukung dan mendo'akan serta selalu menumbuhkan rasa semangat untuk saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan, dalam setiap perjalanan saya selama perkuliahan hingga saya berada di titik seperti sekarang dengan tugas akhir skripsi, dalam perkuliahan saya sangat bersyukur dengan berbagai macam lika-liku yang saya hadapi, kedua orang tua saya selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk saya agar saya dapat menyelesaikan perkuliahan saya dengan baik, tiada kata lain yang saya ucapkan selain kata terima kasih banyak untuk kedua orang tua saya semoga mereka berdua diberikan kesehatan dan saya bisa sukses sesuai yang kedua orang tua saya harapkan.
2. Kepada saudaraku (Salsabila Riski Ramadani dan Novan Ara Sanjaya) terima kasih atas support dan dukungannya, semoga keluarga kita selalu dianugerahkan kebahagiaan dan kemudahan di dunia dan akhirat.

3. Kepada keluarga besar yang selalu memberi motivasi dan nasehat-nasehat baik yang membantu saya dalam pembuatan skripsi ini saya sangat berterima kasih, akan selalu saya ingat apa yang telah diberikan dan dukungan yang sangat luar biasa selama proses pembuatan skripsi ini hingga selesai.
4. Teruntuk sahabat-sahabat saya (Febriyanti Maharani Putri, Lily Aprilia, Rahma Maulida, dan Dela Serindang Bulan), dan DERASILY terima kasih telah mendukung saya dan memberikan semangat selama perkuliahan serta dalam pembuatan skripsi ini, dari mereka saya belajar bahwa kita butuh orang-orang disekeliling kita untuk memberikan support yang luar biasa agar kita tidak merasa sendiri dalam apa yang ingin kita kejar dan berhasil pada saat ini yang merupakan awal permulaan perjalanan hidup yang sesungguhnya.
5. Kepada teman-teman seangkatan 2021 PGMI C terutama teman teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi yang besar dalam perjalanan pembuatan skripsi ini, teman-teman KKN kelompok 11 Desa Dusun Sawah, teman-teman PPL kelompok 75 SD Negeri 06 Merigi.
6. Kepada Bapak Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd. selaku pembimbing I dan ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I selaku pembimbing II, yang telah membimbing dengan sangat baik untuk mewujudkan terselesainya skripsi ini dengan baik.
7. Kepada almamater saya tercinta IAIN Curup.
8. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri Ceshelya Astra, karena sudah berusaha semaksimal mungkin selalu bertahan sampai sekarang dan selalu berusaha untuk tersenyum dan cerita dalam menjalani jenjang pendidikan tinggi ini, mampu mengatur waktu dan tenaga dalam mengerjakan skripsi ini dengan

menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan salah satu pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri, karena dalam selama proses pembuatan skripsi ini karena saya tidak sendiri ada Allah SWT bersama saya.

Demikian saya persembahkan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi” kepada orang-orang yang berjasa penuh kepada saya dan semoga bermanfaat bagi pembaca.

ABSTRAK

Ceshelya Astra, NIM. (21591034) “**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi**, Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Media pembelajaran mencakup segala jenis alat yang digunakan oleh pendidik sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga materi tersebut dapat diterima oleh peserta didik dengan tepat dan efektif. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 06 Merigi, ditemukan bahwa beberapa peserta didik kurang fokus selama proses pembelajaran dan cenderung melakukan aktivitas lain yang tidak sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Pendidik sudah berusaha menerapkan berbagai macam model dan metode yang berbeda, namun penerapannya tidak berkelanjutan dikarenakan antusias peserta didik yang kurang sehingga pendidik kembali menggunakan pembelajaran konvensional serta metode ceramah yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD Negeri 06 Merigi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, menerapkan desain penelitian *pra-eksperimen* dalam bentuk *one group pretest-posttest*. Uji coba dilakukan di SD Negeri 72 Rejang Lebong dengan melibatkan seluruh siswa kelas V SD Negeri 06 Merigi sebagai sampel penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor *Pretest* siswa adalah 68,91. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy*, rata-rata skor *Posttest* siswa adalah 83,78, membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Analisis data dalam penelitian ini mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji menggunakan *Paired Samples Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada tabel 5.1, nilai t_{hitung} tercatat sebesar 20,284 dengan jumlah sampel (N) sebanyak 32. Sementara itu, nilai t_{tabel} untuk $N=32$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 1,694. Mengingat t_{hitung} (20,284) lebih besar atau sama dengan t_{tabel} (1,694), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Educandy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 06 Merigi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi *Educandy*, Hasil Belajar.

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Aplikasi <i>Educandy</i> Dalam Pembelajaran.....	19

3. Hasil Belajar Siswa	23
4. Pembelajaran IPAS di SD/MI	24
B. Penelitian Relevan	31
C. Kerangka Berpikir.....	35
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Desain Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40
D. Variabel Penelitian.....	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
F. Uji Coba Instrumen	50
G. Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	65
B. Hasil Penelitian	67
C. Pembahasan.....	75
BAB V HASIL PENELITIAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	39
Tabel 3.2	Jumlah Anggota Populasi SD Negeri 06 Merigi.....	40
Tabel 3.3	Jumlah Anggota Sampel SD Negeri 06 Merigi	41
Tabel 3.4	Skema Penelitian.....	42
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrument Tes Soal Pilihan Ganda.....	43
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrument Observasi Aktivitas Guru.....	46
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Instrument Observasi Aktivitas Siswa	48
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Instrument Dokumentasi	49
Tabel 3.9	Hasil Uji Validitas.....	52
Tabel 3.10	Hasil Uji Reliabilitas.....	54
Tabel 3.11	Interpretasi Tingkat Kesukaran	55
Tabel 3.12	Analisis Kesukaran Butir Soal	55
Tabel 3.13	Kriteria Indeks Daya Pembeda	57
Tabel 3.14	Uji Daya Pembeda	57
Tabel 4.1	Daftar Tenaga Pengajar SD Negeri 06 Merigi.....	66
Tabel 4.2	Hasil Uji <i>Descriptive Statistic</i> Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 4.4	Hasil Uji Homogenitas.....	71
Tabel 4.5	Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 4.1 Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
Gambar 4.2 Nilai <i>Pretest</i>	74
Gambar 4.3 Nilai <i>Posttest</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nilai Murni Ujian Harian Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 06 Merigi	81
Lampiran 2. Kisi-Kisi Soal (Instrument Penelitian) Bab 4 “Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita”	83
Lampiran 3. Soal-Soal Bab 4 “Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita”	85
Lampiran 4. Kunci Jawaban.....	93
Lampiran 5. Lembar Validasi Observasi dan Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Mata Pelajaran IPAS Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Educandy</i>	95
Lampiran 6. Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	110
Lampiran 7. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas V SDN 06 Merigi.....	123
Lampiran 8. Hasil Validitas Uji Coba Instrumen Penelitian.....	125
Lampiran 9. Hasil Reliabilitas Uji Coba Instrumen Penelitian	139
Lampiran 10. Hasil Tingkat Kesukaran Uji Coba Instrumen Penelitian	139
Lampiran 11. Hasil Daya Pembeda Uji Coba Instrumen Penelitian	140
Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas Penelitian.....	141
Lampiran 13. Hasil Uji Homogenitas Penelitian	142
Lampiran 14. Hasil Uji Paired Test Penelitian.....	143
Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	144
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian dari PTSP Kepahiang.....	165
Lampiran 17. Surat Telah Melakukan Penelitian dari SD Negeri 06 Merigi.....	166
Lampiran 18. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I.....	167
Lampiran 19. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II.....	168

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan saat ini telah mengalami perubahan besar seiring kemajuan zaman, dengan memanfaatkan teknologi digital, layanan dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Di abad ke-21, teknologi digital memiliki peran signifikan sebagai salah satu faktor yang mampu mendorong motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan akses informasi yang lebih cepat, mendukung pengembangan keterampilan hidup, serta membantu pendidik dalam merancang materi pembelajaran dengan lebih efektif.¹

Sejalan dengan Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, yakni salah satu tujuan untuk mencerdaskan serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Bangsa yang berpengetahuan luas memiliki kemampuan untuk bertahan dan menghadapi berbagai tantangan yang muncul. Oleh karena itu, penting untuk memahami elemen-elemen yang terlibat dalam proses pendidikan demi mencerdaskan bangsa. Pendidikan perlu dikaji sebagai sebuah sistem yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu sehingga mampu menjadi mandiri.

¹ Herlina, "Permasalahan Pendidikan Di Indonesia," *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14, http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

Hal ini dilakukan dengan membekali individu kemampuan dalam mengembangkan konsep, prinsip, kreativitas, tanggung jawab, serta keterampilan. Komponen yang mendukung pelaksanaan pendidikan mencakup tenaga pendidik, kurikulum, kepala sekolah, fasilitas dan infrastruktur, peserta didik, serta lingkungan pendidikan.²

Tujuan pendidikan di setiap jenjang adalah membekali siswa agar dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal, baik sebagai individu, anggota masyarakat, maupun warga negara yang bertanggung jawab, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Proses pendidikan saat ini telah mengalami perubahan besar seiring kemajuan zaman, dengan memanfaatkan teknologi digital, layanan dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Di abad ke-21, teknologi digital memiliki peran signifikan sebagai salah satu faktor yang mampu mendorong motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan akses informasi yang lebih cepat, mendukung pengembangan keterampilan hidup, serta membantu pendidik dalam merancang materi pembelajaran dengan lebih efektif.³ Pendidikan memiliki peran strategis dalam mempersiapkan individu untuk menjaga dan meningkatkan kualitas hidup mereka sebagai bagian dari masyarakat yang bermartabat. Saat ini, berbagai isu yang kerap menjadi perhatian di

² Sukri, "Analisis Konsep Pemikiran Ki Hajar Dewantara Dalam Perspektif Pendidikan Karakter," *Jurnal: Civic Hukum* 1, no. 1 (2016): 33–34.

³ Herlina, "Permasalahan Pendidikan Di Indonesia."

media massa meliputi sistem evaluasi, pengelolaan pendidikan, serta permasalahan terkait guru, kurikulum, buku pelajaran, dan metode pembelajaran yang menunjang proses pendidikan.⁴

Hasil wawancara dengan Ibu SW sebagai Wali Kelas V SD Negeri 06 Merigi mendapatkan hasil bahwa, masih banyak pendidik yang masih kesulitan dan belum menguasai serta memanfaatkan teknologi yang ada untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar sedang berlangsung di dalam kelas. Dilihat dari kondisi sekarang seharusnya, pendidik bisa memanfaatkan kemajuan teknologi ini dalam pembelajaran seperti menggunakan aplikasi-aplikasi belajar yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran agar peserta didik lebih bersemangat dengan penggunaan media pembelajaran yang baru dan canggih. Kesulitan serta penguasaan pendidik dalam memanfaatkan teknologi ini di karenakan oleh pengalaman serta kebiasaan mengajar pendidik yang sudah lama. Khususnya, ibu sebagai guru kelas V SD Negeri 06 Merigi yang belum menguasai teknologi seperti aplikasi-aplikasi yang bisa di jadikan media pembelajaran yang berbentuk permainan di dalam kelas. Hal ini dikarenakan, pengalaman mengajar pendidik selama mengajar yang sudah hampir 60 tahun.⁵

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 06 Merigi, Peneliti menemukan bahwa beberapa siswa kurang dapat berkonsentrasi selama

⁴ Mhd. Syahdan Lubis, "Belajar Dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan Yang Berkemajuan," *Jurnal Literasiologi* 5, no. 2 (2021): 6.

⁵ Wawancara dengan Ibu Sus selaku Wali Kelas V Negeri 06 Merigi

proses pembelajaran dan teralihkan oleh aktivitas lain di luar materi yang disampaikan oleh guru. Pendidik sudah berusaha menerapkan berbagai macam model dan metode yang berbeda dalam setiap pembelajaran serta pendidik telah menggunakan media pembelajaran yang bersifat manual, namun penerapannya tidak berkelanjutan dikarenakan antusias peserta didik yang kurang sehingga pendidik kembali menggunakan pembelajaran konvensional serta metode ceramah dan mengerjakan LKS dan buku paket yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar peserta didik saat evaluasi di akhir pembelajaran. Saat ini, dengan kemajuan teknologi, telah tersedia berbagai aplikasi dan situs web edukasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan data pada tabel 1.1, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan dan pemahaman mereka masih kurang memadai.

Berdasarkan hasil dari ujian harian siswa yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil ujian harian di kelas V yaitu 33,75. Dapat disimpulkan bahwa nilai hasil ujian harian IPAS siswa kelas V masih berada di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan, yaitu 70.

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi berlangsung dengan sangat pesat. Teknologi memiliki beragam manfaat yang dapat dimanfaatkan di berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Para

pendidik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia sebagai alat bantu pembelajaran di kelas, sehingga penyampaian materi dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien.⁶ Agar peserta didik lebih tertarik dalam proses belajar mengajar, diperlukan pemanfaatan teknologi sebagai pendukung utama. Hal ini bertujuan untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar menjadi faktor penting yang harus dimiliki oleh peserta didik, karena motivasi mendorong mereka untuk aktif dan bersemangat dalam menjalani aktivitas pembelajaran. Banyak sekali aplikasi-aplikasi edukasi yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran, misalnya: *Kahoot*, *Puzzle Maker*, *WordWall*, *Boomblaze*, *Educandy*, dan lain-lainnya.

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan “*making learning sweeter*” (membuat belajar lebih manis). Permainan ini dapat diterapkan baik saat pembelajaran langsung di kelas maupun saat pembelajaran secara daring atau luring. Kita bisa memberikannya kepada peserta didik tanpa peserta didik harus menginstal atau membuat akun aplikasinya. Setelah kuis dibuat maka muncul kode unik atau *link* yang siap di bagikan ke peserta didik.⁷ *Educandy* adalah platform berbasis *edugame* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Aplikasi atau *web* ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang

⁶ Herlina, “Permasalahan Pendidikan Di Indonesia.”

⁷ Banun Havifah Cahyo Khosiyono, *Teori Dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022).

menyatukan unsur pendidikan dan permainan. Dengan *Educandy*, guru dapat membuat berbagai jenis kuis interaktif, yang membantu menghindari kejenuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar mereka, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Zasri Dwi Sukma dan rekan-rekannya mengenai pengaruh penggunaan Penggunaan media pembelajaran berbasis *game Educandy* dalam mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V di SDN 21 Ampenan terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini terbatas pada satu mata pelajaran saja, yaitu IPS dengan fokus materi tentang ASEAN, serta dilakukan di lokasi sekolah yang berbeda.⁹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hana Kireina Bentriska dan Agus Suprijono, penggunaan media pembelajaran *Educandy* terbukti memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran sejarah di SMAN 3 Sidoarjo, ditemukan adanya pengaruh yang signifikan. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada aspek kognitif sejarah siswa tingkat SMA.¹⁰

⁸ Maziyatul Ulya, "Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2021): 55, <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.

⁹ Zasri Dwi Sukma, Heri Hadi Saputra, and Muhammad Erfan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan Ips Kelas V Sdn 21 Ampenan," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 6436–44.

¹⁰ Hana Kireina Bentriska and Agus Suprijono, "Pengaruh Media Pembelajaran *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo," *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah* 12, no. 4 (2022): 1–6, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/48081/40129>.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fakhrunnisaa dan Mardiwati terkait penggunaan *game* edukasi berbasis *Educandy* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V di SD 103 Bontompare menunjukkan bahwa *game* tersebut tidak memberikan pengaruh yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh fokus penelitian yang lebih menitikberatkan pada aspek motivasi belajar siswa, bukan pada capaian hasil belajar mereka.¹¹

Berdasarkan penjelasan tersebut, hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* masih menunjukkan variasi yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan harapan dapat menjelaskan hubungan kausal antara penggunaan aplikasi *Educandy* dan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang tersebut, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi”.

¹¹ Nur Fakhrunnisaa and Mardiwati Mardiwati, “Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare,” *Jurnal MediaTIK* 6, no. 1 (2024): 1–5, <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1354>.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan pendidik dalam menguasai dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang bersifat manual, sehingga peserta didik mengerjakan hal lain diluar proses pembelajaran yang dapat berpengaruh pada hasil belajar.
3. Pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS masih belum sempurna yang dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil ujian harian keseluruhan hanya mendapatkan nilai 33,75 yang dalam artian belum sampai pada nilai KKM yakni 70

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* Pada Mata Pelajaran IPAS Bab 4 Dengan Materi Pembelajaran Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD Negeri 06 Merigi”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* pada Materi Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita di kelas V SD Negeri 06 Merigi ?
2. Apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* pada Materi Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita di kelas V SD Negeri 06 Merigi ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin di capai, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* pada Materi Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita di kelas V SD Negeri 06 Merigi.
2. Untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* pada Materi Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita di kelas V SD Negeri 06 Merigi.

F. Manfaat Penelitian

Salah satu hal penting dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tujuan dan manfaat yang diharapkan, baik dari

perspektif teori maupun praktik. Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis.

- a. Dapat memperluas serta mengembangkan wawasan, khususnya dalam memanfaatkan aplikasi *Educandy* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa..
- b. Dapat memberikan kontribusi bagi peneliti yang akan menjadi calon pendidik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy*.
- c. Dapat menjadi referensi yang berguna untuk memahami dampak penggunaan aplikasi *Educandy* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* diharapkan dapat membantu mengatasi kejenuhan, meningkatkan motivasi belajar, serta memacu semangat mereka, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.
- b. Bagi guru, aplikasi *Educandy* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.

- c. Bagi sekolah, media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* diharapkan dapat diterima dan diimplementasikan sebagai alat pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS.
- d. Sebagai referensi untuk penelitian yang lebih mendalam serta untuk memperluas wawasan penulis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium," yang berarti perantara atau penghubung. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk dilihat, didengar, dibaca, dibicarakan, serta alat yang mendukung aktivitas tersebut. Dalam bahasa Latin, istilah "medius" juga memiliki makna sebagai sesuatu yang berada di tengah, menjadi perantara, atau penghubung. Sementara dalam bahasa Arab, media dimaknai sebagai alat atau sarana yang menyampaikan pesan dari pihak pengirim kepada penerima.¹²

Media pembelajaran mencakup berbagai alat yang digunakan oleh pendidik sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami materi tersebut dengan tepat serta efektif.¹³

Konsep media pembelajaran terdiri dari dua elemen penting, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat

¹² Septy Nurfadillah, "Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang," in *Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, 2021).

¹³ Hamzah Pagarra, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

lunak di sini mengacu pada konten atau informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut, sedangkan perangkat keras adalah alat atau media yang digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut.¹⁴ Sebagai ilustrasi, sebuah model tubuh manusia dapat dianggap sebagai media pembelajaran apabila model tersebut mampu menyampaikan informasi atau pesan yang dapat dipahami dan dipelajari oleh pengguna. Sebaliknya, jika model tersebut hanya berfungsi sebagai objek visual tanpa menyampaikan informasi, maka perannya terbatas sebagai alat peraga. Oleh karena itu, sangat penting untuk membedakan antara media pembelajaran, alat peraga, dan alat bantu pembelajaran.

Secara psikologis, media pembelajaran mempermudah siswa sekolah dasar dalam proses belajar. Media ini dapat mengubah konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Dengan demikian, pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan anak pada fase operasional konkret, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung dengan objek-objek yang nyata. Dalam hal ini, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menjembatani materi abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa sekolah dasar.

Pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dengan pendekatan yang menggabungkan proses belajar dan aktivitas bermain

¹⁴ Pagarra.

dikenal sebagai model pembelajaran berbasis permainan. Model ini menggabungkan berbagai media interaktif, seperti teks, audio, grafik, animasi, simulasi, dan video, yang berisi materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa, yang dalam dunia pendidikan disebut sebagai *game-based learning*.¹⁵ Permainan dalam pembelajaran berbasis game digital dirancang dengan menggabungkan pola bermain dan belajar, serta menyertakan elemen kompetisi dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah atau tugas yang ada dalam game.

1. Jenis-jenis Media Pembelajaran, sebagai berikut:¹⁶

- a. Media cetak,
- b. OPH atau proyektor,
- c. Prekaman audiotape,
- d. Slide dan film,
- e. Penyajian dengan multi gambar,
- f. Rekaman rekaman, videotipe dan videodisc, dan media interaktif.

Adapun jenis-jenis media pembelajaran dari para ahli, sebagai berikut:¹⁷

- a. Media visual,

¹⁵ Fakhrunnisaa and Mardawati, "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare."

¹⁶ R BERLIAN, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas Iv," 2023, <http://repository.uin-suska.ac.id/68550/>.

¹⁷ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM* (Kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022).

- b. Media audio,
- c. Media audio-visual, dan
- d. Multi media.

Pembagian yang lebih lengkap pada jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi delapan bagian, yaitu:

- a. Orang atau subjek,
- b. Objek,
- c. Teks,
- d. Audio,
- e. Visual,
- f. Video,
- g. Komputer multimedia, dan
- h. Jaringan komputer.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai sarana penghubung dalam komunikasi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran, dengan berbagai fungsi yang mendukung efektivitasnya, di antaranya adalah:¹⁸

- a. Menjadi titik pusat perhatian bagi siswa.
- b. Membangkitkan emosi dan motivasi siswa.
- c. Menyusun materi pembelajaran secara terstruktur.

¹⁸ Pagarra, *Media Pembelajaran*.

- d. Menyelaraskan persepsi antara siswa.
- e. Mendorong siswa untuk memberikan respons.

Media pembelajaran memiliki fungsi-fungsi, sebagai berikut:¹⁹

1. Fungsi sebagai sumber pembelajaran: Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber informasi yang dapat digunakan siswa dalam proses belajar.
2. Fungsi semantik: Media membantu memperkaya kosa kata atau istilah yang dimiliki oleh siswa.
3. Fungsi manipulatif: Merupakan kemampuan media untuk merepresentasikan objek atau peristiwa dengan berbagai cara, disesuaikan dengan kondisi, situasi, tujuan, dan sasaran yang ada.
4. Fungsi fiksatif: Media memiliki kapasitas untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang telah terjadi.
5. Fungsi distribusi: Media dapat menjangkau banyak siswa sekaligus dalam satu penggunaan, memberikan cakupan yang luas dan waktu yang bersamaan.

¹⁹ Nurfadillah, "Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang."

6. Fungsi psikologis: Media pembelajaran dapat memengaruhi berbagai aspek psikologis, seperti perhatian, perasaan, kognisi, imajinasi, dan motivasi siswa.
7. Fungsi sosio-kultural: Pemanfaatan media dapat membantu mengatasi berbagai kendala sosial dan budaya yang mungkin terjadi di antara siswa.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:²⁰

- a. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian informasi dan pesan, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif serta meningkatkan hasil belajar yang diperoleh.
- b. Dengan daya tarik yang lebih kuat, media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, memotivasi mereka untuk belajar, serta mendorong terciptanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan sekitarnya.
- c. Media pembelajaran berperan dalam mengatasi berbagai keterbatasan, seperti keterbatasan indera, jarak, dan waktu yang mungkin muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

²⁰ Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*.

- d. Media pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pengalaman yang seragam serta menciptakan peluang untuk berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, maupun lingkungan sekitar.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:²¹

- a. Pembelajaran akan lebih dapat memikat perhatian siswa.
- b. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami.
- c. Teknik pengajaran akan lebih beragam.
- d. Siswa akan memiliki kesempatan lebih banyak untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Berikut adalah beberapa keuntungan praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan:²²

- a. Menyusun pesan dan informasi agar lebih terstruktur dan mudah dimengerti.
- b. Meningkatkan konsentrasi dan menarik minat anak.
- c. Menghilangkan batasan yang dimiliki oleh panca indera, serta keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Menyediakan pengalaman belajar yang konsisten bagi seluruh siswa.

²¹ Pagarra, *Media Pembelajaran*.23

²² Pagarra. 24

Manfaat media pembelajaran yang optimal dapat diukur dari sejauh mana media tersebut memberikan makna dan nilai lebih dalam pengalaman belajar siswa di sekolah. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran krusial bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah akan mengalami peningkatan.

2. Aplikasi *Educandy* dalam Pembelajaran

Educandy merupakan *platform* pembelajaran berbasis web yang menawarkan berbagai permainan edukatif yang interaktif dan menarik. Mirip dengan *Wordwall*, *platform* ini mengadopsi konsep komunitas, sehingga memungkinkan pengguna untuk mengakses serta memanfaatkan berbagai permainan dan konten yang dibuat oleh pengguna lain. Sebagai bagian dari kategori *edugame*, *educandy* menghadirkan pengalaman belajar yang menyerupai kuis cerdas cermat, tetapi dilaksanakan secara daring tanpa memerlukan pendaftaran akun. Siswa dapat dengan mudah mengikuti kuis melalui perangkat seperti handphone, laptop, atau komputer, menjadikannya alat yang praktis dan efektif untuk meningkatkan minat belajar. Aplikasi ini sangat ideal untuk mendukung aktivitas pembelajaran di kelas.

Educandy adalah aplikasi permainan kata yang dirancang untuk semua kalangan, termasuk pelajar, dengan fitur-fitur yang sederhana

dan mudah digunakan. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan antarmuka yang berwarna-warni, *educandy* berhasil menarik minat peserta didik untuk belajar sambil bermain. Pendekatan ini dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap proses pembelajaran sekaligus mempermudah mereka memahami materi yang diajarkan.²³

Educandy menyediakan tiga fitur permainan utama, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Ketiga fitur ini dapat diadaptasi menjadi berbagai jenis permainan lain, seperti *word search*, *hangman*, *anagram*, *tic-tac-toe*, *crossword puzzles*, *match-up*, *memory games*, serta *multiple-choice quizzes*. Guru berperan sebagai pemandu dalam setiap permainan. *Educandy* merupakan alat pendidikan digital yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.²⁴

Menurut Piaget, konstruktivisme melihat perkembangan kognitif sebagai proses dinamis di mana anak-anak membangun pemahaman dan makna tentang dunia melalui pengalaman serta interaksi mereka. Pengetahuan mereka berkembang seiring dengan pengalaman-pengalaman yang mereka hadapi dalam kehidupan.²⁵ Teori konstruktivisme sangat sesuai dan relevan dengan objek yang akan

²³ Fadilla Amara Zenobia, "Implementasi Media Pembelajaran *Educandy* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi," *Universitas Jambi* (Universitas Jambi, 2023).

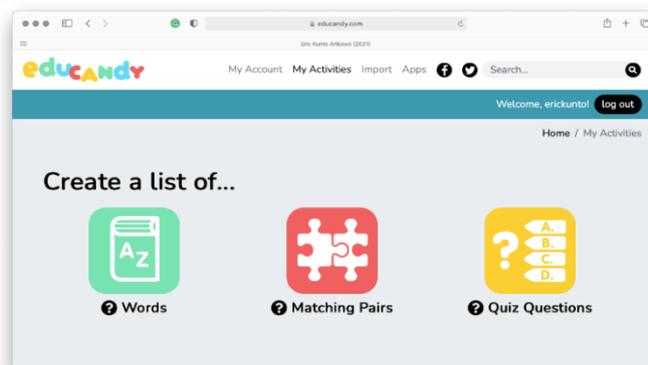
²⁴ Ulya, "Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia." 55

²⁵ Agus Purwowododo Mashudi, Asrof Safi'i, "Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme" (Tulungagung: STAIN Tulungagung press, 2013).

dikaji peneliti karena peserta didik berperan secara aktif didalam kelas dalam menggunakan aplikasi berbasis aplikasi *educandy* dalam pembelajaran.

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk membuat permainan di aplikasi ini:

1. Klik www.educandy.com lalu pilih Sign In dan pilih Register di bawah kotak
2. Isikan dengan alamat email Anda lalu tambahkan kata sandi
3. Cek kotak masuk email dan lakukan konfirmasi lalu login
4. Pilih tipe aktivitas yang ingin dibuat: Words, Matching Pairs, atau Quiz questions (seperti pada gambar di bawah).



5. Masukkan judul atau topik materi beserta nama pelajaran.
6. Tambahkan isi berupa pertanyaan dan kunci jawaban. Anda juga dapat menambahkan elemen seperti gambar dan suara untuk melengkapi permainan.
7. Ulangi proses menambahkan pertanyaan hingga jumlahnya dirasa cukup.
8. Pilih jenis permainan yang diinginkan.

9. Bagikan tautan atau kode permainan kepada peserta.²⁶

Media pembelajaran berbasis aplikasi seperti *Educandy* mempunyai kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam situasi pembelajaran. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan menggunakan aplikasi *Educandy*.

Kelebihan dari aplikasi *educandy* dalam pembelajaran, sebagai berikut:²⁷

- a. Menyediakan beragam permainan berbasis kata yang dapat digunakan sebagai aktivitas pembelajaran.
- b. Membantu pendidik dalam merancang berbagai jenis kuis yang kreatif dan bervariasi.
- c. Mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.
- d. Efektif digunakan sebagai alat evaluasi pemahaman siswa.
- e. Menawarkan berbagai fitur menarik yang mendukung pengerjaan soal.
- f. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan berbentuk permainan dalam proses pembelajaran.
- g. Berfungsi sebagai alat penilaian untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

²⁶ Widia Murniasih, *Teknologi Digital* (Jawa Timur: CV. Pustaka El Queena, 2021).6

²⁷ Widia Murniasih.

Kekurangan dari aplikasi *educandy* dalam pembelajaran, sebagai berikut:²⁸

- a. Guru tidak dapat segera menyelesaikan evaluasi karena harus melalui tangkapan layar jawaban yang dikirim oleh siswa, atau jika tidak, akun guru tidak akan tersedia karena tujuan utama adalah untuk penilaian pembelajaran.
- b. Dibutuhkan koneksi internet yang stabil karena prosesnya dilakukan secara daring.
- c. Pendampingan awal di kelas sangat diperlukan untuk mempersiapkan siswa, seperti memberikan pengertian, karena ini adalah bentuk permainan yang memiliki batasan yang perlu disampaikan.
- d. Keefektifan penggunaan ini tidak terjamin di daerah dengan akses internet yang terbatas.

Sebelum memutuskan untuk menggunakan *Educandy* atau aplikasi pembelajaran lainnya, penting untuk mempertimbangkan dengan cermat kelebihan dan kekurangan ini dan menyesuaikannya dengan situasi pembelajaran di dalam kelas.

3. Hasil Belajar Siswa

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan kesadaran, di mana tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman, konsep, dan pengetahuan yang baru. Melalui proses tersebut, dapat terjadi perubahan

²⁸ Widia Murniasih.

perilaku yang relatif permanen, mencakup perubahan dalam pola pikir, perasaan, serta tindakan.²⁹

Keberhasilan dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu secara keseluruhan, tetapi dapat meningkat ketika dilakukan dalam kelompok kecil yang terorganisir dengan baik. Prestasi belajar siswa tidak hanya dilihat dari seberapa baik mereka menguasai materi, tetapi juga dari sikap dan keterampilan yang mereka perlihatkan. Pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan pencapaian yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru yang diharapkan dapat diperoleh oleh siswa.³⁰

Hasil belajar merujuk pada perubahan kemampuan yang dimiliki oleh individu setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang dapat mengarah pada perubahan perilaku. Hal ini mencakup peningkatan dalam aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh pendidik. Selain itu, hasil belajar juga dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran.

4. Pembelajaran IPAS di SD/MI

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, yang mencakup materi sains dan sosial. Mata pelajaran ini meliputi pembahasan tentang

²⁹ Khosiyono, *Teori Dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Di Sekolah Dasar*.

³⁰ Ibnu Hizam, *Evaluasi Pembelajaran*, 2020.

alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta kebudayaan. Secara umum, ilmu pengetahuan dapat dipahami sebagai kumpulan pengetahuan yang disusun dengan cara yang logis dan sistematis, dengan memperhatikan hubungan sebab-akibat.³¹ Pengetahuan ini meliputi kedua bidang, yaitu ilmu alam dan ilmu sosial.

Pembelajaran IPAS adalah penggabungan berbagai ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi di alam semesta, sekaligus mengkaji kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pendekatan pembelajaran IPAS menitikberatkan pada pemberian pengalaman belajar dan pengembangan kemampuan siswa.³²

Beberapa teori yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS meliputi teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, serta teori pembelajaran berbasis proyek.

1. Tujuan Pembelajaran IPAS.

Tujuan dari Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah agar peserta didik dapat mengembangkan diri mereka sehingga tercapai karakteristik Profil Pelajar Pancasila.³³

³¹ Rini Budiwati, "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 12.

³² Suhelayanti, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).

³³ Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).

- a. Meningkatkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik, mendorong mereka untuk menjelajahi fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta, dan hubungan antara keduanya dengan kehidupan manusia.
- b. Berpartisipasi aktif dalam upaya untuk melindungi, memelihara, dan melestarikan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana.
- c. Mengembangkan keterampilan dalam melakukan penelitian untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan konkret.
- d. Memahami jati diri, mengenal lingkungan sosial tempat tinggal, serta memahami perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat seiring waktu.
- e. Menyadari apa yang diperlukan untuk menjadi bagian dari kelompok masyarakat dan bangsa, serta mengerti pentingnya menjadi anggota masyarakat global, sehingga dapat memberikan kontribusi untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diri sendiri dan lingkungan sekitar.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam bidang IPAS, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah pendekatan yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk lebih memahami manfaat yang diberikan oleh pembelajaran IPAS, penting untuk terlebih dahulu mengetahui keuntungan yang dapat diperoleh dengan mempelajari IPA dan IPS secara terpisah.

Pembelajaran IPAS merupakan suatu pendekatan yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk memahami lebih dalam manfaat dari pembelajaran IPAS, kita perlu terlebih dahulu mengetahui keuntungan yang didapatkan dari mempelajari IPA dan IPS secara terpisah:³⁴

- a. Membangkitkan minat untuk mengeksplorasi kondisi lingkungan alam.
- b. Memberikan pemahaman tentang konsep-konsep alam yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.
- c. Mendorong partisipasi dalam usaha untuk melindungi, merawat, mengelola, dan mempertahankan kelestarian lingkungan alam.
- d. Mengasah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide terkait dengan lingkungan alam sekitar.

³⁴ Suhelayanti, Z, and Rahmawati.

- e. Membantu menjelaskan fenomena alam serta menemukan solusi untuk berbagai masalah yang muncul.
- f. Menumbuhkan rasa cinta terhadap alam sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
- g. Meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Memberikan pengetahuan tentang teknologi, dampaknya, serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia.
- i. Memberikan informasi mengenai evolusi makhluk hidup sepanjang waktu.
- j. Menjelaskan proses terbentuknya alam semesta hingga kondisinya saat ini.
- k. Mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bagi umat manusia.

Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan manfaat untuk memperluas wawasan, membentuk nilai-nilai, sikap, dan keterampilan sosial yang berguna bagi kehidupan pribadi. Selain itu, pembelajaran IPS bertujuan untuk memperdalam pemahaman mengenai perkembangan masyarakat Indonesia dari masa lalu hingga masa kini, sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap bangsa Indonesia. Melalui

pembelajaran IPS, kita juga diharapkan memiliki kemampuan berikut:³⁵

- a. Memahami beragam pandangan yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan lingkungan sekitar.
- b. Mengembangkan keterampilan dasar dalam berpikir secara rasional dan kritis, meningkatkan rasa ingin tahu, menyelesaikan masalah, serta kemampuan dalam berinteraksi sosial.
- c. Menumbuhkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial serta kemanusiaan.
- d. Meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan bersaing dalam masyarakat yang beragam, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

IPAS adalah sebuah model pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan materi IPA dan IPS dalam satu topik pembelajaran. Mengingat bahwa IPA yang berfokus pada alam sangat terkait dengan kondisi masyarakat dan lingkungan, pendekatan integratif ini sangat sesuai. Melalui pembelajaran IPAS, diharapkan dapat mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa di Indonesia.

³⁵ Budiwati, "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi."

Pembelajaran IPAS memainkan peran krusial dalam mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila, yang menggambarkan sosok peserta didik yang ideal di Indonesia. Melalui proses pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena yang ada di sekitar mereka. Rasa ingin tahu tersebut dapat mendorong mereka untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi serta hubungan antara alam semesta dan kehidupan manusia di bumi.

3. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran IPAS kelas V

Standar isi pembelajaran IPAS SD/MI pada Kurikulum Merdeka kelas V Pada fase C ini, Siswa diperkenalkan pada sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terhubung dan beroperasi mengikuti aturan tertentu untuk menjalankan fungsi spesifik, khususnya yang berkaitan dengan hubungan antara alam dan kehidupan sosial dalam konteks keberagaman. Mereka diajak untuk bertindak, membuat keputusan, atau menyelesaikan masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Terdapat 8 Bab Materi Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas V, sebagai berikut:³⁶

1. Bab 1 Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi.

³⁶ Dan Teknologi Republik Indonesia Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, *Buku LKS Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Sekolah Dasar*, 2021.

2. Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem.
3. Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi dalam Kehidupan.
4. Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita.
5. Bab 5 Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh.
6. Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya.
7. Bab 7 Daerahku Kebanggaanku.
8. Bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang.

B. Penelitian Relevan

Beberapa studi penelitian sebelumnya yang memiliki karakteristik serupa dengan penelitian ini telah dijadikan referensi dan memberikan dorongan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian karya Zasri Dwi Sukma, dkk yang dimuat dalam jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 8 No. 3 tahun 2023 berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Game Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan IPS Kelas V SDN 21 Ampenan". Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata kelas kontrol adalah 59,91, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 68,70. Setelah dilakukan uji validasi, ditemukan bahwa pada variabel X, yaitu penggunaan aplikasi *educandy*, hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol

sebesar 62,61, dengan nilai minimum 50 dan maksimum 85. Sementara itu, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,96, dengan nilai minimum 50 dan maksimum 100. Hasil ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada variabel Y, yaitu hasil belajar IPS, penggunaan aplikasi *educandy* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.³⁷ Penelitian ini membahas sejauh mana aplikasi *educandy* memengaruhi hasil belajar mata pelajaran IPS di SDN 21 Ampenan. Sementara itu, penelitian yang penulis lakukan berfokus pada pengaruh penggunaan aplikasi *educandy* sebagai media pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 06 Merigi.

2. Penelitian karya Hana Kireina Bentriska dan Agus Suprijono yang terdapat dalam Avatara pada Jurnal Pendidikan Sejarah Vol.12, No.4 tahun 2022 yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Educandy* Terhadap Hasil belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana aplikasi *educandy* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi Experiment Design*).

³⁷ Sukma, Saputra, and Erfan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan Ips Kelas V Sdn 21 Ampenan."

Variabel X dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Educandy, yang diukur menggunakan kuesioner dengan nilai rata-rata sebesar 0,629 dari 51 responden. Sementara itu, variabel Y adalah hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran sejarah, yang diukur melalui kuesioner berdasarkan respons siswa setelah diberikan perlakuan selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Educandy efektif dalam pembelajaran sejarah. Temuan ini mendukung prinsip pembelajaran dalam teori *Quantum Teaching* yang menyenangkan, yang terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMAN 3 Sidoarjo pada mata pelajaran sejarah.³⁸ Dalam penelitian ini, aplikasi *Educandy* digunakan sebagai faktor yang memengaruhi hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran sejarah. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 06 Merigi.

3. Penelitian karya Nur Fakhrunnisaa dan Mardawati yang dimuat dalam Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (Vol.6 No.1 tahun 2023) yang berjudul “Pengaruh

³⁸ Bentriska and Suprijono, “Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo.”

Game Edukasi Berbasis *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data mengenai motivasi belajar dikumpulkan melalui angket. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi statistik deskriptif dan inferensial. Subjek penelitian adalah siswa kelas Va dan Vb. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen tercatat dengan skor terendah 43, skor tertinggi 70, dan rata-rata 59,58, sementara motivasi siswa di kelas kontrol memiliki skor terendah 49, skor tertinggi 70, dan rata-rata 61,41. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi *Educandy* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran agama Islam, khususnya pada materi tentang Rasul Allah Swt, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.³⁹ Penelitian di dalam jurnal ini membahas bahwasannya tidak ada pengaruh di terapkannya aplikasi *educandy* dalam proses pembelajaran, sehingga penulis tertarik untuk mencoba menggunakan aplikasi *educandy* dalam proses pembelajaran di kelas dan untuk

³⁹ Fakhrunnisaa and Mardawati, “Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare.”

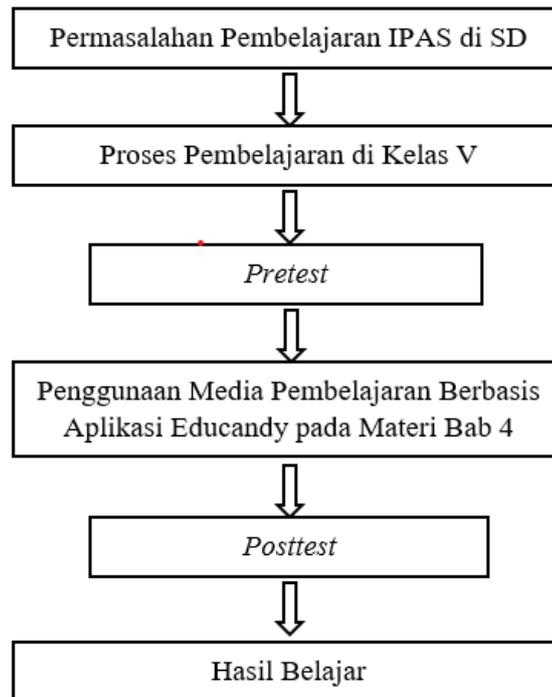
melihat seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 06 Merigi.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran dalam suatu penelitian yang disusun berdasarkan fakta, observasi, dan kajian pustaka. Kerangka ini memuat teori, prinsip, atau konsep yang menjadi acuan dalam penelitian. Dalam kerangka berpikir, variabel-variabel penelitian dijelaskan dengan rinci dan sesuai dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian.

Pada penelitian ini memfokuskan pada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 06 Merigi. Dengan menggunakan teknologi yang berkembang untuk saat ini, pendidik dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang bersifat edukasi sebagai media pembelajaran yang bisa mempermudah dan bisa menumbuhkan semangat belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, sehingga penulis tertarik untuk mengkaji seberapa berpengaruhnya media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* untuk siswa.

Demikian kerangka berpikir yang dapat digambarkan penulis dalam melakukan penelitian, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah anggapan awal yang diajukan sebagai solusi sementara terhadap masalah penelitian, yang kemudian akan diuji dan diverifikasi melalui analisis data yang telah dikumpulkan.⁴⁰ Hipotesis pada penelitian yang berjudul "Pengaruh sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi". Adapun hipotesis yang digunakan:

- a. H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 06 Merigi.

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Produser Penelitian Suatu Pengantar Praktik* (Jakarta: Bina Aksara, 2011).

- b. H_a = Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 06 Merigi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian ilmiah yang melibatkan pengendalian dan manipulasi satu atau lebih variabel independen, lalu mengamati variabel dependen untuk melihat perubahan yang terjadi akibat manipulasi tersebut. Tujuan utama dari penelitian eksperimen adalah untuk mengidentifikasi apakah penerapan perlakuan tertentu pada subjek penelitian menimbulkan efek atau dampak tertentu. Dengan kata lain, penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel yang terlibat.⁴¹

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang diterapkan adalah metode *Pre-eksperimental-design*, yang dapat diartikan sebagai eksperimen semu yang hampir menyerupai percobaan sejati, di mana tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan. Selain itu, penelitian dengan desain *Pre-eksperimental-design* juga mengandung hubungan kausal, yaitu sebab-akibat.⁴² Peneliti menggunakan metode *Pre-eksperimental-design* karena peneliti

⁴¹ A. Eko Setyanto, "Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 1 (2013): 39.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)* (Bandung: Alfabet, 2014).

ingin melihat sejauh manakah media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa di kelas V.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana pada desain ini hanya ada satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 3.1
Rancangan pretest dan posttest

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pemberian tes awal (*Pretest*)

X = Perlakuan (*Treatment*)

O₂ = Pemberian tes akhir (*Posttest*)

Dalam hal ini, tujuan dari pelaksanaan *pre-test* adalah untuk mengukur tingkat kemampuan awal siswa, sementara *post-test* bertujuan untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru setelah menerima perlakuan selama proses pembelajaran di kelas.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 06 Merigi, Desa Taba Mulan, Taba Mulan, Kecamatan Merigi, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2024 – 16 Maret 2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merujuk pada area atau kelompok yang terdiri dari individu-individu atau objek yang memiliki ciri dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan.⁴³ Populasi merujuk pada sekumpulan objek atau subjek yang dapat berupa manusia, fenomena, nilai tes, benda, atau kejadian. Beberapa juga mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan objek yang menjadi fokus dalam penelitian.⁴⁴

Populasi dalam penelitian ini yakni seluruh siswa kelas V di SD Negeri 06 Merigi yang berjumlah 32 siswa.

Tabel 3.2
Jumlah Anggota Populasi SD Negeri 06 Merigi

Kelas	Jumlah Siswa
V	32

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari keseluruhan populasi yang memiliki karakteristik tertentu.⁴⁵ Kesimpulan yang diambil dari sampel akan diterapkan kepada populasi secara keseluruhan. Oleh

⁴³ Sugiyono.

⁴⁴ Arikunto, *Produser Penelitian Suatu Pengantar Praktik*. 102

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. 107

karena itu, sampel yang dipilih harus mencerminkan ciri-ciri populasi dengan tepat. Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Dimana teknik ini seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 32 siswa di SD Negeri 06 Merigi kelas V.

Tabel 3.3
Jumlah Anggota Sampel SD Negeri 06 Merigi

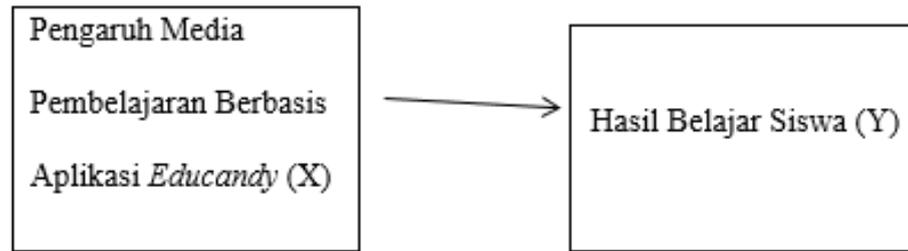
Kelas	Jumlah		Siswa
	Laki – Laki	Perempuan	Jumlah
V	20	12	32

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian mengacu pada atribut, ciri, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau aktivitas yang dapat berubah-ubah. Variabel ini ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis, dengan tujuan untuk memperoleh kesimpulan.⁴⁶

1. Variabel Independen merujuk pada variabel yang menjadi penyebab atau faktor yang mempengaruhi perubahan pada variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel independennya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Educandy.
2. Variabel dependen merujuk pada variabel yang terpengaruh atau merupakan akibat dari perubahan yang terjadi pada variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependen yang dimaksud adalah hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS.

⁴⁶ Sugiyono. 68



Gambar 3.1 Skema Penelitian

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dapat dikumpulkan melalui berbagai pengaturan, sumber, dan metode. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, dan dokumentasi.

1. Tes

Soal tes yang dimaksud dalam penelitian ini terdiri dari pre-test dan post-test yang bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Pre-test dan post-test akan diberikan kepada siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan instrumen tes yang berisi 30 soal pilihan ganda yang mencakup berbagai tingkat kognitif sesuai dengan materi Bab 4 "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita." Soal-soal ini disusun berdasarkan Taksonomi Bloom, yang membagi tingkat kognitif ke dalam enam level: C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Menciptakan). Setelah siswa menerima pembelajaran menggunakan media aplikasi berbasis *educandy*, *pre-test* dan *post-test* ini akan digunakan untuk menilai perubahan hasil belajar mereka,

Diharapkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS untuk materi Bab 4 “Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita”.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Tes Soal Pilihan Ganda

Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita	1. Peserta didik dapat mengetahui struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada didaratan maupun perairan.	Setelah diberikan pernyataan, peserta didik diharapkan dapat menjelaskan susunan lapisan-lapisan Bumi, yaitu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer.	Pilihan Ganda	1, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 15
		Setelah diberikan pernyataan, peserta didik diharapkan dapat menyebutkan komponen-komponen yang ada pada lapisan-lapisan Bumi, seperti litosfer, hidrosfer, dan atmosfer	Pilihan Ganda	2, 3, 9
		Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan salah satu fungsi dari lapisan atmosfer.	Pilihan Ganda	8
	2. Peserta didik dapat	Disajikan pernyataan,	Pilihan Ganda	14

	menjelaskan terjadinya siklus air dan perubahan-perubahan di permukaan Bumi.	peserta didik mampu menjelaskan apa itu siklus air dan proses terjadinya siklus air.		
		Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan proses terjadinya siklus air.	Pilihan Ganda	16
		Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menjelaskan proses terjadinya siklus air.	Pilihan Ganda	17, 18, 19
		Disajikan pernyataan, peserta didik mampu mengidentifikasi penyebab-penyebab terjadinya perubahan di permukaan Bumi	Pilihan Ganda	20, 21, 22, 23, 24, 25
3. Peserta didik dapat menceritakan kembali proses pergerakan lempeng Bumi yang terjadi akibat arus konveksi cairan di mantel Bumi	Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana proses pergerakan lempeng Bumi yang disebabkan oleh arus konveksi dalam mantel Bumi	Pilihan Ganda	27, 28, 29, 30	
		Disajikan pernyataan,	Pilihan Ganda	26

		peserta didik mampu menyebutkan bagian-bagian dari pergerakan lempeng Bumi		
--	--	--	--	--

2. Observasi

Observasi sebagai metode pengumpulan data memiliki ciri khas yang membedakannya dari teknik lainnya, seperti wawancara, kuesioner, atau tes. Sementara wawancara, kuesioner, dan tes melibatkan interaksi langsung dengan individu, observasi mencakup pengamatan yang lebih luas terhadap situasi atau perilaku, yang tidak hanya mencakup manusia tetapi juga objek-objek alam lainnya. Dalam penelitian ini, tes digunakan sebagai bagian dari proses observasi yang terkait dengan materi pada Bab 4 "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" dalam mata pelajaran IPAS untuk kelas V. Teknik observasi digunakan dalam penelitian yang berfokus pada perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, serta ketika jumlah subjek yang diamati relatif sedikit.⁴⁷

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Observasi Aktivitas Guru

Tahap Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Keterangan
Pendahuluan	1. Guru mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.	Observasi

⁴⁷ Sugiyono. 203

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru berkomunikasi mengenai kehadiran siswa. 3. Guru mengajak siswa untuk melakukan aktivitas ice breaking. 4. Guru mempersiapkan kondisi fisik dan mental siswa untuk memulai pembelajaran serta menyapa mereka. 5. Guru menghubungkan materi pembelajaran hari ini dengan situasi sehari-hari. 6. Guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. 7. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini. 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi tentang “Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita”. 2. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. 3. Guru menampilkan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>educandy</i>. 4. Guru meminta siswa untuk mengambil 1 stik yang memiliki angka. 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan angka yang dimiliki siswa. 6. Guru meminta setiap kelompok maju kedepan secara bergiliran untuk 	

	<p>menjawab soal yang terdapat pada aplikasi <i>educandy</i>.</p> <p>7. Guru memberikan tanggapan hasil diskusinya sesuai dengan skor yang keluar pada aplikasi <i>educandy</i>.</p> <p>8. Guru memberikan penegasan terkait materi yang telah diajarkan.</p>	
Penutup	<p>1. Guru memberikan refleksi hasil belajar.</p> <p>2. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.</p> <p>3. Guru bersama siswa menutup pembelajaran pada hari ini dengan membacakan doa.</p>	

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrument Observasi Aktivitas Siswa

Tahap Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Keterangan
Pendahuluan	<p>1. Persiapan siswa dalam proses pembelajaran.</p> <p>2. Kehadiran siswa di kelas.</p> <p>3. Siswa aktif mencari informasi dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.</p>	Observasi
Kegiatan Inti	<p>1. Siswa di berikan tugas berupa 30 soal pilihan ganda sebelum pembelajaran (<i>pretest</i>)</p>	

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. 3. Hubungan dan komunikasi antar siswa saat bekerja dalam kelompok selama proses pembelajaran. 4. Siswa aktif dan bertanggung jawab dalam mengerjakan dan menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru melalui aplikasi <i>educandy</i> secara berkelompok di depan kelas. 5. Siswa diberikan kembali tugas berupa 30 soal pilihan ganda setelah pembelajaran menggunakan aplikasi <i>educandy</i> (<i>posttest</i>) 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memberikan kesimpulan. 	

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk mengumpulkan bukti-bukti, seperti arsip tertulis sekolah, dokumen-dokumen seperti ATP (Alur Tahap Pembelajaran), Modul Ajar, dan lainnya yang relevan dengan masalah penelitian.⁴⁸ Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data awal, khususnya nilai hasil ujian harian siswa kelas V dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran

⁴⁸ Kurnia Ika, "Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Negeri 134 Rejang Lebong," *Googlescholar*, 2023, 100, http://e-theses.iaincurup.ac.id/4356/1/SKRPSI_IKA_KURNIA.pdf.

mengenai kondisi sekolah, siswa, dan faktor-faktor lain yang mendukung penelitian.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrument Dokumentasi

Aspek Kegiatan	Kegiatan Dokumentasi	Keterangan
Pengaruh Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Educandy</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat Modul Ajar pendek untuk penelitian berdasarkan pedoman ATP dan Modul Ajar panjang yang didapatkan di sekolah. 2. Guru menyelenggarakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi <i>Educandy</i> sebagai media pembelajaran yang interaktif. 3. Dokumentasi Siswa Mengerjakan 30 Soal Tes Pilihan Ganda. 	Dokumentasi

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan penulis untuk melakukan penelitiannya dengan cara mengembangkan instrumen penelitian, sebagai berikut:⁴⁹

- a. Menyusun indikator variabel dengan alat ukur sesuai dengan teori,
- b. Menyusun pertanyaan penelitian,
- c. Mencoba menelaah kembali pertanyaan,
- d. Uji coba terhadap pertanyaan (Validitas dan Reliabilitas),
- e. Menganalisis pertanyaan, dan

⁴⁹ Syafira Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Jawa Timur: KBM INDONESIA, 2022).

- i. Membuat pertanyaan penelitian.

F. Uji Coba Instrumen

Alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data melalui pengukuran sering disebut sebagai instrumen penelitian. Instrumen ini sangat penting untuk mengumpulkan data, seperti soal ujian, lembar jawaban ujian, kunci jawaban ujian, serta panduan penilaian.

Uji coba instrumen soal tes *pretest* dan *posttest* dilaksanakan di SDN 72 Rejang Lebong pada kelas Va dengan 24 siswa. Dilaksanakan uji coba instrumen ini untuk diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran pada soal *pretest* dan *posttest* sehingga soal tersebut layak digunakan untuk penelitian. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam pengujian instrumen, yaitu:

1. Validitas Konstruk

Validitas konstruk ini berkaitan dengan materi "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" dan diukur oleh peneliti dengan melibatkan ahli atau verifier, yaitu pengajar mata kuliah IPA. Validator bertugas untuk mengevaluasi dan memberikan tanggapan terhadap instrumen yang telah disusun dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan. Dalam penelitian ini, validator tersebut adalah:

No	Nama Dosen	Keterangan
1	Dr. Meri Andaria, M.Pd.Si	Validator

2. Uji Validitas

Validitas merupakan uji terhadap pertanyaan penelitian untuk menilai sejauh mana responden dapat memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Jika hasilnya tidak valid, kemungkinan besar responden tidak memahami pertanyaan yang diajukan.⁵⁰ Untuk menguji validitas setiap pertanyaan, nilai pada setiap pertanyaan (X) akan dikorelasikan dengan nilai total (skor Y). Penulis menggunakan aplikasi *SPSS* untuk menguji validitas data, apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga, pernyataan tersebut dapat dianggap sah atau valid.

Rumusny:

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

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y
- N : Banyaknya subyek
- $\sum XY$: Jumlah hasil kali skor X dengan skor Y
- $\sum X$: Jumlah seluruh skor X
- $\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y
- $\sum X^2$: Jumlah X^2
- $\sum Y^2$: Jumlah Y^2

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan serangkaian tes terhadap 24 siswa untuk menguji validitas dan reliabilitas setiap item

⁵⁰ Syafira Hafni Sahir. 2022. *Metodologi Penelitian*. Penerbit: KBM INDONESIA, Jawa Timur. (Hal. 31-32)

pertanyaan. Validitas diuji dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Dengan menggunakan sampel 24 orang, nilai r tabel untuk derajat kebebasan $df = N-2$, yaitu $24-2 = 22$, pada tingkat signifikansi 5% adalah 0,404. Hasil uji validitas diperoleh melalui aplikasi SPSS sebagai berikut:

Tabel 3.8
Hasil Uji Validitas

Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,655	0,404	Valid
2	0,488	0,404	Valid
3	0,563	0,404	Valid
4	0,563	0,404	Valid
5	0,555	0,404	Valid
6	0,419	0,404	Valid
7	0,555	0,404	Valid
8	0,488	0,404	Valid
9	0,555	0,404	Valid
10	4,888	0,404	Valid
11	0,682	0,404	Valid
12	0,682	0,404	Valid
13	0,563	0,404	Valid
14	0,419	0,404	Valid
15	0,415	0,404	Valid
16	0,464	0,404	Valid
17	0,588	0,404	Valid
18	0,415	0,404	Valid
19	0,488	0,404	Valid
20	0,464	0,404	Valid
21	0,588	0,404	Valid
22	0,655	0,404	Valid
23	0,415	0,404	Valid
24	0,639	0,404	Valid
25	0,639	0,404	Valid
26	0,415	0,404	Valid
27	0,510	0,404	Valid
28	0,464	0,404	Valid
29	0,510	0,404	Valid
30	0,510	0,404	Valid

Berdasarkan hasil tes di atas, diketahui bahwa semua soal yang berkaitan dengan variabel untuk mengukur hasil belajar siswa pada Materi Bab 4 "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" di kelas V SD Negeri 72 Rejang Lebong dinyatakan valid. Dengan demikian, semua item soal tes dianggap sesuai dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada pengujian konsistensi jawaban yang diberikan oleh responden. Nilai reliabilitas biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, yang dikenal sebagai koefisien; semakin tinggi nilai koefisien tersebut, maka semakin tinggi pula tingkat konsistensi atau reliabilitas jawaban responden.⁵¹ Untuk mengukur reliabilitas data penelitian yakni penulis menggunakan cara uji *Cronbach Alpha*. Rumusnya:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{St} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Nilai reliabilitas

k : Jumlah item

$\sum S_i$: Jumlah varian skor tiap-tiap item

St : Varian total

⁵¹ Syafira Hafni Sahir. 2022. *Metodologi Penelitian*. Penerbit: KBM INDONESIA, Jawa Timur. (Hal. 33)

Semua variabel dapat dianggap reliabel karena nilai *Cronbach Alpha* > Uji reliabilitas ini menggunakan rumus yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut cocok untuk pengumpulan data yang akurat, yaitu memberikan koefisien pengukuran yang stabil apabila dilakukan pengulangan pengukuran. Berikut adalah hasil dari uji reliabilitas tersebut:

Tabel 3.9
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,938	30

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan *N of Items* 30 soal dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,938. Karena nilai *Cronbach Alpha* 0,938 > 0,60, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua item soal tersebut terbukti reliabel dan konsisten, serta dapat diterima sebagai instrumen yang sah untuk digunakan dalam penelitian.

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal yaitu persentase jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar atau salah. Rumusnya:

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

Keterangan:

P : Indeks atau taraf kesukaran setiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

Js : Jumlah siswa yang ikut tes

Bandingkan nilai mean pada tabel statistic output *SPSS* dengan indek tingkat kesukaran, sebagai berikut:

Tabel 3.10

Interprestasi Tingkat Kesukaran

Interval	Keterangan
0,00 – 0,29	Sukar
0,30 – 0,69	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Taraf kesukaran mengacu pada tingkat atau level kesulitan suatu soal yang disajikan. Dalam hal ini, peneliti memanfaatkan aplikasi *SPSS* untuk menilai tingkat kesulitan tersebut. Berikut adalah hasil yang disajikan:

Tabel 3.12

Analisis Kesukaran Butir Soal

Nomor Butir Soal	Mean (Output <i>SPSS</i>)	Kesimpulan
1	0,83	Mudah
2	0,88	Mudah
3	0,88	Mudah
4	0,88	Mudah
5	0,92	Mudah
6	0,92	Mudah
7	0,92	Mudah
8	0,88	Mudah
9	0,92	Mudah
10	0,88	Mudah
11	0,79	Mudah
12	0,79	Mudah
13	0,88	Mudah
14	0,92	Mudah
15	0,96	Mudah

16	0,92	Mudah
17	0,83	Mudah
18	0,96	Mudah
19	0,88	Mudah
20	0,92	Mudah
21	0,83	Mudah
22	0,83	Mudah
23	0,96	Mudah
24	0,88	Mudah
25	0,88	Mudah
26	0,96	Mudah
27	0,92	Mudah
28	0,92	Mudah
29	0,92	Mudah
30	0,92	Mudah

Berdasarkan tabel di atas didapatkan 30 butir soal dalam kategori mudah berdasarkan hasil dari Ulangan Harian.

5. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Rumusnya:

$$D = \frac{B\alpha}{J\alpha} = \frac{Bb}{Jb} = P\alpha - Pb$$

Keterangan:

D : Daya pembeda soal

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_α : Jumlah siswa kelompok atas

J_b : Jumlah siswa kelompok bawah

P_α : Proposi siswa kelompok atas yang menjawab benar

P_b : Proposi siswa kelompok bawah yang menjawab benar

Bandingkan nilai r hitung butir dapat di lihat dari nilai *person correlation* dengan kriteria indeks daya pembeda, sebagai berikut:

Tabel 3.13

Kriteria Indeks Daya Pembeda

Daya Pembeda	Keterangan
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Pada tabel 4.5 merupakan hasil uji daya pembeda melalui program *SPSS*, sebagai berikut:

Tabel 3.14

Uji Daya Pembeda

Nomor Butir Soal	Nilai Uji Daya Pembeda	Kriteria
1	0,732	Baik Sekali
2	0,432	Baik
3	0,480	Baik
4	0,480	Baik
5	0,634	Baik
6	0,490	Baik
7	0,634	Baik
8	0,456	Baik
9	0,634	Baik
10	0,456	Baik
11	0,715	Baik Sekali
12	0,715	Baik Sekali
13	0,480	Baik
14	0,490	Baik
15	0,605	Baik
16	0,348	Cukup

17	0,621	Baik
18	0,605	Baik
19	0,456	Baik
20	0,348	Cukup
21	0,621	Baik
22	0,732	Baik Sekali
23	0,605	Baik
24	0,700	Baik Sekali
25	0,700	Baik Sekali
26	0,605	Baik
27	0,634	Baik
28	0,348	Cukup
29	0,634	Baik
30	0,634	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat 6 soal yang masuk dalam kategori "Baik Sekali", 21 soal dalam kategori "Baik", dan 3 soal dalam kategori "Cukup". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa 30 soal yang termasuk dalam kategori "Baik Sekali", "Baik", dan "Cukup" dapat dianggap layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Oleh karena itu, 30 butir soal tersebut dapat diterapkan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest* dalam penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji kebenaran hipotesis yang telah disusun sebelumnya.

Analisis data adalah proses yang dilakukan setelah data dikumpulkan dari responden atau sumber lainnya. Dalam penelitian

kuantitatif, teknik analisis data yang diterapkan menggunakan metode statistik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan data. Dengan menggunakan uji normalistik yakni kecocokan *chi-square*. Rumusnya:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 = *chi square*

O_i = Frekuensi dari hasil observasi

E_i = Frekuensi yang diharapkan

Setelah nilai χ^2 dihitung, langkah selanjutnya adalah membandingkannya dengan nilai χ^2 tabel. Jika nilai χ^2 hitung lebih kecil dari χ^2 tabel, maka distribusi data dianggap normal, dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($dk = n - 1$), di mana n adalah jumlah kelas interval. Sebaliknya, jika nilai χ^2 hitung lebih besar dari χ^2 tabel, maka distribusi data dianggap tidak normal.

Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan software SPSS dengan mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Ho : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Jika jumlah data kurang dari 50 menggunakan uji Shapiro Wilk, jika data lebih dari 50 menggunakan Kolmogorov Smirnov. Karena dalam penelitian ini menggunakan 32 sampel, maka peneliti menggunakan uji Shapiro Wilk untuk mengukur uji normalitas. Berdasarkan data yang berada dalam kotak merah diketahui nilainya diatas 0,05 sehingga data *Pretest* dan *Posttest* berdistrusi normal.

2. Uji Homogenitas

Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dari sampel dengan populasi secara keseluruhan. Jika data yang terkumpul homogen, dengan demikian, sampel-sampel tersebut dianggap berasal dari populasi yang serupa. Untuk menguji kesamaan varians, dilakukan uji *Levene* dengan menggunakan program SPSS. Maka perlu dilakukannya uji homogenitas. Rumusnya:⁵²

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah apabila nilai $F_{\text{hitung}} < F_{\text{Tabel}}$, yang diperoleh dari distribusi F dengan derajat kebebasan sesuai dengan

⁵² Arikunto, Suharsimi. "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik." (2013)

derajat kebebasan pembilang dan penyebut, pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Taraf signifikansi 0,05 digunakan pada penelitian ini maka kriteria pengujiannya adalah :

- a. Jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima
- b. Jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan menggunakan uji-t. Uji-t bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest dalam hal kreativitas. Hipotesis alternatif yang diajukan adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran yang berbasis aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 06 Merigi.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran yang berbasis aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 06 Merigi.

Uji-t dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah Uji-t untuk data *pre-test*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal subjek penelitian pada kedua

kelompok. Tahap kedua adalah Uji-t untuk data *post-test*, yang digunakan untuk mengevaluasi dampak dari proses pembelajaran, yang dapat dilihat melalui kondisi akhir subjek setelah diberi perlakuan. Setiap hipotesis dalam penelitian ini perlu diuji untuk memastikan validitasnya.

Uji-t ini menggunakan statistik parametrik dimana merupakan ilmu yang dapat diterapkan pada data yang memiliki sebaran atau distribusi normal. Intinya statistik parametrik bisa diterapkan bila memenuhi asumsi normalitas.⁵³ Untuk pengujian hipotesis, peneliti menggunakan SPSS sebagai alat bantu. Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis ditentukan berdasarkan sejumlah pertimbangan berikut:

- a. Untuk uji-t, jika diperoleh kemampuan berpikir kritis siswa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis yang dirumuskan (H_0) diterima (H_a) ditolak.
- b. Jika diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis alternative (H_0) ditolak dan hipotesis nol (H_a) diterima.

Untuk menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa di SD Negeri 06 Merigi, digunakan rumus Uji-t sampel tunggal yang membandingkan skor dari variabel X dan variabel Y

⁵³ I Gusti Ayu Ariagung, *Modul: Pengantar Statistik Parametrik dan Non Parametrik*, (Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Mahasaraswati Denpasar, 2022): 8

yang diperoleh dari objek penelitian berdasarkan data yang tersedia.

Langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut:⁵⁴

$$t_o = \frac{\bar{X}_x - \bar{X}_y}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{S_2^2}{n_2}\right) - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}$$

Keterangan:

S_1^2 = varian sampel *pretest*

S_2^2 = varian sampel *posttest*

r = korelasi antara dua sampel

\bar{X}_1 = rata-rata sampel *pretest*

\bar{X}_2 = rata-rata sampel *posttest*

S_1 = simpangan baku sampel *pretest*

S_2 = simpangan baku sampel *posttest*

⁵⁴ Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Si Buku Media, 2017): 89

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Dekripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Sekolah

SDN 06 Merigi adalah sebuah sekolah yang terletak di Desa Taba Mulan, Kecamatan Merigi, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Juni 1985 dan memiliki luas lahan yang mencakup sekitar 51% hingga 75% dari ketentuan minimum yang disyaratkan. Lokasi sekolah tersebut juga sesuai dengan tujuan penggunaannya. Selain itu, sekolah ini telah memperoleh status hak atas tanah, izin pemanfaatan dari pemegang hak atas tanah, serta izin untuk pembangunan.

SDN 06 Merigi berada di lokasi yang aman, terlindung dari potensi bahaya yang dapat mengancam kesehatan dan keselamatan, serta memiliki jalur untuk evakuasi darurat. Sekolah ini dilengkapi dengan ventilasi dan pencahayaan yang cukup, serta sistem kelistrikan dengan daya minimal 900 watt. Selain itu, SDN 06 Merigi juga menyediakan berbagai fasilitas, seperti ruang kelas, perpustakaan, ruang pimpinan, ruang guru, ruang UKS, toilet, gudang, dan laboratorium ANBK.

2. Visi dan Misi Sekolah

b. Visi

Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap SDN 06 Merigi sebagai lembaga yang berkomitmen untuk mencerdaskan anak bangsa dalam upaya mendukung keberhasilan program wajib belajar.

c. Misi

1. Mempersiapkan generasi unggul dengan keterampilan dalam bidang IMTAQ dan IPTEK, serta memiliki moral yang baik.
2. Mengembangkan sumber daya manusia yang fleksibel, kreatif, dan inovatif, sejalan dengan kemajuan zaman.
3. Membangun reputasi sekolah sebagai mitra yang dapat dipercaya di masyarakat.

3. Keadaan Guru

Daftar Tenaga Pengajar SD Negeri 06 Merigi, sebagai berikut:

Tabel 4.1
Daftar Tenaga Pengajar SD Negeri 06 Merigi

No	Nama	L/P	NIP	Jabatan	Status
1	Hamdan Djamil, S.Pd. SD	L	19660612 198803 1 009	Kepala Sekolah	PNS
2	Kencanawati, S.Pd	P	19641208 198411 2 001	Guru Kelas	PNS
3	Lelawati, S.Pd	P	19671110 198612 2 001	Guru Kelas	PNS
4	Marlisda, S.Pd	P	19680820 198612 2 001	Guru Kelas	PNS
5	Sugiman, S.Pd	L	19670715 199112 1 002	Guru Mapel	PNS
6	Sokiran, S.Pd	L	19650713 198604 1 002	Guru Kelas	PNS
7	Emilda, S.Pd.I	P	19790213 200904 2 001	Guru Mapel	PNS
8	Susilawati, S.Pd	P	19690929 200502 2 001	Guru Kelas	PNS
9	Eva Ristiana, S.Pd.I	P	19821028 201001 2 030	Guru Kelas	PNS
10	Desmiati, S.Pd	P	19841227 200904 2 001	Guru Kelas	PNS

11	Levinia, S.Pd	P		Guru Mapel	Honoror Sekolah
12	Evi, S.Pd	P	199703252024212040	Guru Mapel	PNS
13	Yola Anggraini, S.Pd	P		Staf TU	Honoror Sekolah
14	Fakhtur Rahman, S.Pd	L		Perpustakawan	Honoror Sekolah

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 06 Merigi dengan menerapkan metode penelitian *Pre-eksperimental* dan *desain One Group Pretest dan Posttest*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 32 siswa kelas V yang diajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy*.

Sebelum perlakuan diberikan, siswa terlebih dahulu mengikuti *pretest* untuk mengukur kemampuan awal mereka. *Pretest* tersebut berupa 30 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita pada pelajaran IPAS.

Tabel 4.2
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	32	53	83	68,91	7,933
Posttest	32	70	97	83,78	7,559
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan tabel di atas, pada *pretest* diperoleh nilai terendah sebesar 53 dan tertinggi sebesar 83, dengan rata-rata 68,91 dan standar deviasi 7,933. Sementara pada *posttest*, nilai minimum yang diperoleh adalah 70 dan nilai maksimum 97, dengan rata-rata 83,78 dan standar deviasi 7,559.

2. Pengujian Persyaratan Analisis

Untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, langkah awal yang harus dilakukan adalah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah kedua uji tersebut dilakukan, barulah dilanjutkan dengan Uji Hipotesis sesuai dengan prosedur yang tepat:

1. Uji Normalitas

Tabel 4.3
Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	,135	32	,149	,960	32	,283
	Posttest	,135	32	,147	,958	32	,249

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil dari tabel uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi pada *pretest* sebesar $0,283 > 0,05$, dan pada *posttest* sebesar $0,249 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi **normal**.

2. Uji Homogenitas

Tabel 4.4
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances
Hasil Belajar IPAS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,268	1	62	,606

Berdasarkan hasil yang tertera pada tabel di atas, nilai signifikansi yang didapatkan adalah $0,606 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat **homogen**.

3. Pengujian Hipotesis

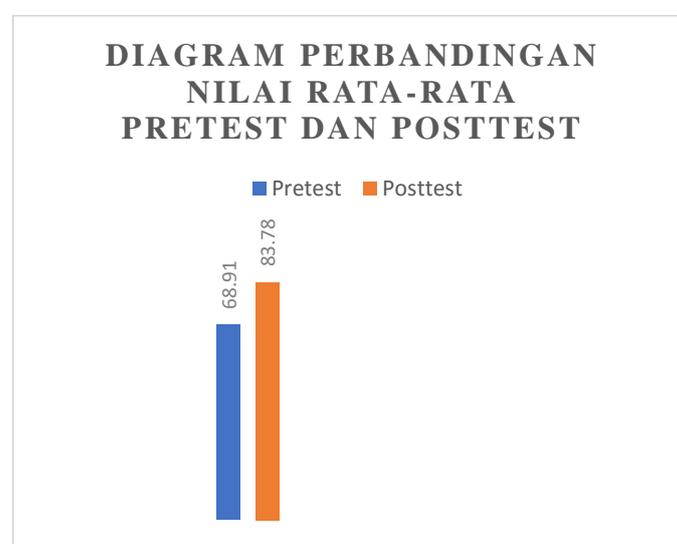
Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 06 Merigi. Hasil dari uji hipotesis tersebut disajikan dalam tabel 5.1 yang menunjukkan hasil uji *Paired Samples Test*.

Tabel 4.5
Hasil Uji *Paired Samples Test*.

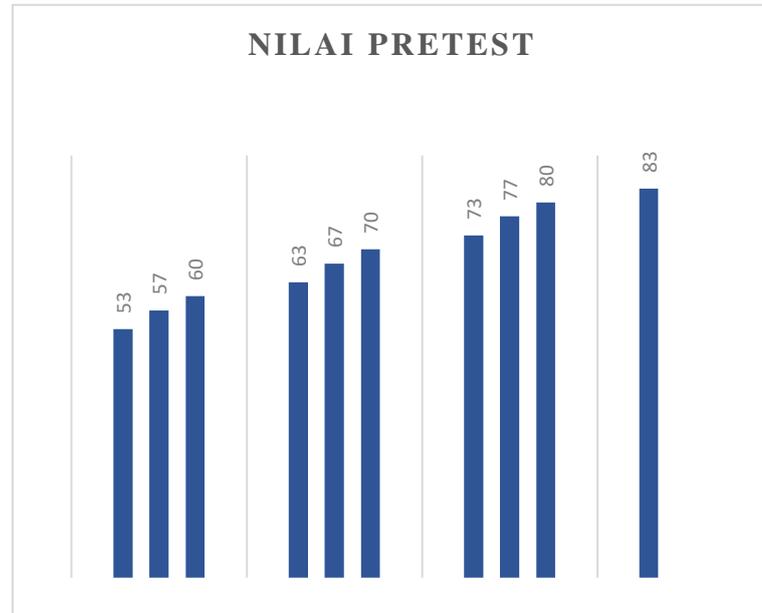
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-14,875	4,148	,733	-16,371	-13,379	20,284	31	,000

Berdasarkan tabel 5.1 hasil uji *Paired Samples Test* diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikan tersebut $0,000 < 0,05$ Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

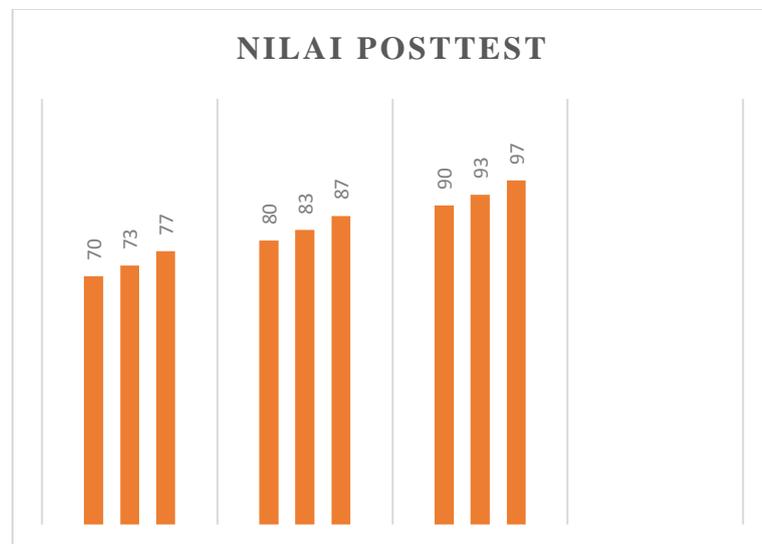
4. Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Gambar 4.1 Nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Gambar 4.2 Nilai *Pretest***Gambar 4.2** Nilai *Pretest*

Berdasarkan gambar 4.2, didapatkan rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebesar 68,91, dengan nilai terendah 53 dan nilai tertinggi 83.

**Gambar 4.3** Nilai *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.3, rata-rata nilai *posttest* peserta didik adalah 83,78, dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 97.

C. Pembahasan

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat mengaitkan pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan sehari-hari. Materi yang diajarkan akan lebih mudah diingat oleh siswa, sehingga tidak mudah dilupakan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar yang terlihat melalui perbandingan antara nilai *pretest* nilai rata-rata yakni 68,91 dan *posttest* nilai rata-rata yakni 83,78. Maka dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* pada mata pelajaran IPAS dengan materi Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita berpengaruh signifikan pada aspek Kognitif peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini bahwa nilai t_{hitung} yakni 20,284 dengan $N=32$. Sedangkan t_{tabel} untuk $N=32$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yakni 1,694 dengan demikian nilai $t_{hitung} 20,284 \geq t_{tabel} 1,694$. Hal menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy*

Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi.

Educandy merupakan *platform* pembelajaran berbasis web yang menawarkan berbagai permainan edukatif yang interaktif dan menarik dengan tiga fitur permainan yakni, *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Sebagai bagian dari kategori *edugame*, *educandy* menghadirkan pengalaman belajar yang menyerupai kuis cerdas cermat, tetapi dilaksanakan secara daring tanpa memerlukan pendaftaran akun dan juga di laksanakan secara tatap muka di dalam kelas pada saat pembelajaran dengan menggunakan proyektor dan laptop. Dimana guru berperan sebagai pemandu dalam permainan dan aplikasi ini sangat ideal untuk mendukung aktivitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uji test yang diperoleh, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* terbukti memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 06 Merigi. Seperti yang dijelaskan oleh Zasri Dwi Sukma dan tim, situs web yang dilengkapi dengan evaluasi latihan soal sebagai bahan belajar mandiri dapat membantu siswa untuk tetap fokus dan lebih tertarik dalam proses belajar, serta berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka. Aplikasi ini juga sangat menarik sebagai media pembelajaran. Pertama, game *Educandy* mudah digunakan dan tidak memerlukan biaya. Kedua,

pengguna dapat mengkombinasikan berbagai fitur sesuai dengan kebutuhan. Ketiga, aplikasi ini dapat diakses dengan mudah.⁵⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Chintya Oktafiyana dan Yolanda Amalia Septiana menunjukkan bahwa media pembelajaran *Educandy* dinilai sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian dilakukan berdasarkan berbagai aspek, yaitu aspek pembelajaran, materi yang disampaikan, kebahasaan, cara penyajian, dampak media terhadap strategi pembelajaran, serta kelayakan tampilan secara keseluruhan menurut ahli materi dan ahli media. Hasil evaluasi oleh tim ahli menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media ini mendapat penilaian dalam kategori "Sangat Baik", sementara penyajian media dan penyajian materi mendapatkan kategori "Baik".⁵⁶

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat mengaitkan pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan sehari-hari. Materi yang diajarkan akan lebih mudah diingat oleh siswa, sehingga tidak mudah dilupakan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar yang terlihat melalui perbandingan antara nilai *pretest* nilai rata-rata yakni 68,91 dan *posttest* nilai rata-

⁵⁵ Zasri Dwi Sukma, dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan IPS Kelas V SDN 21 Ampenan*. (Jurnal: Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 3). Universitas Mataram: Desember 2023.

⁵⁶ Chintya Oktafiyana dan Yolanda Amalia Septiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya," *Pendidikan Sejarah* 12, no. 4 (2022).

rata yakni 83,78. Maka dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* pada mata pelajaran IPAS dengan materi Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita berpengaruh signifikan pada aspek Kognitif peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini bahwa nilai t_{hitung} yakni 20,284 dengan $N=32$. Sedangkan t_{tabel} untuk $N=32$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yakni 1,694 dengan demikian nilai $t_{hitung} 20,284 \geq t_{tabel} 1,694$. Hal menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang saya lakukan maka dapat ditarik kesimpulan antara lain, sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis aplikasi Educandy pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 06 Merigi untuk siswa kelas V terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai *pretest* (sebelum perlakuan) yang mencapai 68,91, dan nilai *posttest* (setelah perlakuan) yang meningkat menjadi 83,78.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi”, terhadap hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V dapat diketahui dari hasil analisis uji *t-test (Paired Sample T-Test)* dengan data akhir yang diperoleh yakni nilai demikian nilai $t_{hitung} 20,284 \geq t_{tabel} 1,694$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan demikian disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Dari penelitian yang saya lakukan maka dapat disarankan antara lain, sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru sebaiknya memanfaatkan media yang tepat dalam pembelajaran yang kreatif dan beragam agar siswa tidak merasa jenuh dengan pengajaran yang menggunakan metode konvensional, seperti ceramah atau hanya mengerjakan LKS.

2. Bagi siswa

Siswa sebaiknya menunjukkan keseriusan dan konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran agar dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik selama pelajaran di kelas, alih-alih melakukan hal lain saat pembelajaran sedang berlangsung.

C. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya, terutama yang berkaitan dengan "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 06 Merigi." Peneliti berharap agar studi ini dapat dijadikan referensi dan sumber informasi, serta memberikan panduan bagi pengembangan penelitian di masa depan, yang pada akhirnya akan memberikan manfaat besar bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTKA

- Ariagung, I Gusti Ayu. *Modul: Pengantar Statistik Parametrik dan Non Parametrik*. Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Mahasaraswati Denpasar, (2022): 8
- Arikunto, Suharsimi. *Produser Penelitian Suatu Pengantar Praktik*. Jakarta: Bina Aksara, 2011.
- Bentriska, Hana Kireina, and Agus Suprijono. "Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo." *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah* 12, no. 4 (2022): 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/48081/40129>.
- Berlian, R. "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas Iv," 2023. <http://repository.uin-suska.ac.id/68550/>.
- Budiwati, Rini. "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 12.
- Fakhrunnisaa, Nur, and Mardiwati Mardiwati. "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare." *Jurnal MediaTIK* 6, no. 1 (2024): 1–5. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1354>.
- Herlina. "Permasalahan Pendidikan Di Indonesia." *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari.
- Ika, Kurnia. "Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 134 Rejang Lebong." *Googlescholar*, 2023, 100. http://e-theses.iaincurup.ac.id/4356/1/SKRPSI_IKA_KURNIA.pdf.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. *Buku LKS Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Sekolah Dasar*, 2021.
- Khosiyono, Banun Havifah Cahyo. *Teori Dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Tekonologi Digital Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022.
- Lubis, Mhd. Syahdan. "Belajar Dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan Yang Berkemajuan." *Jurnal Literasiologi* 5, no. 2 (2021): 6.
- Mashudi, Asrof Safi'i, Agus Purwowidodo. "Desain Model Pembelajaran Inovatif

- Berbasis Konstruktivisme.” Tulungagung: STAIN Tulungagung press, 2013.
- Nurfadillah, Septy. “Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang.” In *Media Pembelajaran*. Jawa Bara: CV Jejak, 2021.
- Nuryadi, dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Si Buku Media. (2017): 89
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar. Kampus Universitas Negeri Makasar Gunungsari: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar, 2022.
- Pagarra, Hamzah. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar, 2022.
- Sahir, Syafira Hafni. *Metodologi Penelitian*. Jawa Timur: KBM Indonesia, 2022.
- Septiana, Chintya Oktafiyana dan Yolanda Amalia. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya.” *Pendidikan Sejarah* 12, no. 4 (2022).
- Setyanto, A. Eko. “Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 1 (2013): 39.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Bandung: Alfabet, 2014.
- Suhelayanti. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis. Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sukma, Zasri Dwi, Heri Hadi Saputra, and Muhammad Erfan. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan Ips Kelas V Sdn 21 Ampenan.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 6436–44.
- Sukri. “Analisis Konsep Pemikiran Ki Hajar Dewantara Dalam Perspektif Pendidikan Karakter.” *Jurnal: Civic Hukum* 1, no. 1 (2016): 33–34.
- Ulya, Maziyatul. “Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2021): 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.
- Widia Murniasih. *Teknologi Digital*. Jawa Timur: CV. Pustaka El Queena, 2021.
- Zenobia, Fadilla Amara. “Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi.” *Universitas Jambi*. Universitas Jambi, 2023.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

DAFTAR NILAI MURNI UJIAN HARIAN KELAS V PADA UJIAN HARIAN MATA PELAJARAN IPAS DI SD NEGERI 06 MERIGI

No	Nama Siswa	Nilai
1	AWS	30
2	AN	10
3	AR	40
4	CD	40
5	DA	20
6	DN	40
7	DRA	0
8	FDA	30
9	FA	40
10	GA	40
11	H	0
12	KRP	70
13	KGA	30
14	KSA	10
15	KD	40
16	MDS	20
17	MFS	20
18	MRE	40
19	MRD	40
20	NS	20
21	NKY	50
22	NA	40
23	NAZ	40
24	PS	50
25	RA	30

26	RAP	40
27	SDA	70
28	TBU	50
29	WPP	0
30	WH	30
31	ZR	60
32	YF	40
Nilai rata-rata		33,75

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi

Lampiran 2

KISI-KISI SOAL (INSTRUMEN PENELITIAN)

BAB 4 “AYO BERKENALAN DENGAN BUMI KITA”

Sekolah : SD Negeri 06 Merigi

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Kelas/Semester : V/Ganjil

Alokasi : 2 x 35 Menit

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kurikulum : Merdeka Belajar

No	Indikator Pencapaian	Jenjang	Soal
1	Siswa mampu mengingat jarak bumi dengan matahari	C1	1
2	Siswa mampu mengaitkan hubungan bumi dengan air dan oksigen terhadap kehidupan	C4	2
3	Siswa mampu menyebutkan macam-macam lapisan yang ada di bumi	C1	3
4	Siswa mampu mengingat ketebalan kerak bumi	C1	4
5	Siswa mampu menyebutkan nama lain dari mantel atau selubung bumi	C2	5
6	Siswa mampu mengingat ketebalan inti luar dan inti dalam bumi	C1	6
7	Siswa mampu menjelaskan apa itu lapisan atmosfer	C2	7
8	Siswa mampu memprediksi fungsi dari lapisan atmosfer	C5	8
9	Siswa mampu mengurutkan lapisan-lapisan atmosfer dengan tepat	C3	9
10	Siswa mampu memprediksi kelebihan dari lapisan termosfer	C5	10
11	Siswa mampu menjelaskan lapisan yang berdekatan dengan luar angkasa	C2	11
12	Siswa mampu mengemukakan apa itu lapisan stratosfer	C2	12

13	Siswa mampu menyebutkan bahwa lapisan troposfer merupakan lapisan yang terdekat dengan bumi	C2	13
14	Siswa mampu memperjelas apa itu siklus air	C5	14
15	Siswa mampu menentukan apa itu litosfer dan hidrosfer	C3	15
16	Siswa mampu mengurutkan proses pada siklus air	C3	16
17	Siswa mampu menyebutkan apa itu transpirasi	C1	17
18	Siswa mampu menentukan bagian presipitasi dalam proses siklus air	C3	18
19	Siswa mampu menyebutkan contoh kegiatan ketersediaan air bersih	C3	19
20	Siswa mampu memperjelas apa saja faktor alami yang dapat mengubah bentuk permukaan bumi	C5	20
21	Siswa mampu menelaah mengapa bentuk permukaan bumi selalu berubah-ubah	C4	21
22	Siswa mampu menyimpulkan penyebab terbentuknya jurang dan gunung berapi di permukaan bumi	C5	22
23	Siswa mampu memperjelas proses tektonik yang dapat mempengaruhi bentuk permukaan bumi	C5	23
24	Siswa mampu memprediksi penyebab terjadinya tsunami	C5	24
25	Siswa mampu menghubungkan aktivitas manusia yang dapat mempengaruhi perubahan bentuk permukaan bumi	C2	25
26	Siswa mampu mengurutkan apa saja bagian dari tektonik lempeng bumi	C3	26
27	Siswa mampu menjelaskan apa itu konvergen	C1	27
28	Siswa mampu menjelaskan apa itu divergen	C1	28
29	Siswa mampu mengaitkan penyebab terbentuknya gunung berapi di permukaan bumi	C4	29
30	Siswa mampu memperjelas pergerakan lempeng tektonik terhadap perubahan bentuk permukaan bumi	C5	30

Lampiran 3

SOAL-SOAL BAB 4 “AYO BERKENALAN DENGAN BUMI KITA”

Sekolah	: SD Negeri 06 Merigi
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Alokasi	: 2 x 35 Menit
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda
Kurikulum	: Merdeka Belajar

A. Ayo, memilih satu jawaban yang paling tepat!

1. Bumi merupakan salah satu anggota tata surya dengan matahari sebagai pusatnya. Jarak bumi dengan matahari adalah
 - a. 120 juta km
 - b. 45 juta km
 - c. 150 juta km
 - d. 152 juta km
2. Di bumi terdapat air dan oksigen sehingga memungkinkan adanya ...
 - a. Kehidupan
 - b. Kebaikan
 - c. Udara
 - d. Makanan dan minuman

3. Berikut ini, yang merupakan susunan lapisan bumi adalah
 - a. Kerak bumi, mantel bumi, dan inti bumi
 - b. Telur bumi, mantel bumi, dan inti bumi
 - c. Udara, makanan, dan minuman
 - d. Makanan, minuman, dan mantel bumi
4. Kerak bumi adalah lapisan terluar permukaan bumi yang berupa batuan keras dan dingin setebal
 - a. 13-70 km
 - b. 15-70 km
 - c. 15-60 km
 - d. 13-60 km
5. Mantel atau selubung bumi merupakan lapisan yang paling tebal dengan ketebalan 2.900 km. Lapisan ini disebut juga sebagai
 - a. Litosfer
 - b. Astenosfer
 - c. Hidrosfer
 - d. Troposfer
6. Inti luar dan inti dalam bumi memiliki ketebalan km
 - a. ± 2.225 dan ± 1.300
 - b. ± 2.255 dan ± 1.200
 - c. ± 3.255 dan ± 1.400
 - d. ± 2.000 dan ± 1.000

7. Atmosfer merupakan lapisan ...
 - a. Udara yang menyelimuti bumi
 - b. Daratan di kerak bumi
 - c. Lautan yang ada di muka bumi
 - d. Udara yang terdapat pada satu negara saja
8. Sebutkan salah satu fungsi dari lapisan atmosfer, yakni
 - a. Menyediakan makanan dan minuman
 - b. Menambah radiasi matahari ke bumi
 - c. Menyediakan oksigen dan karbon dioksida
 - d. Mengurangi panas bumi
9. Terdiri dari apa saja lapisan-lapisan yang ada di atmosfer
 - a. Troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer, dan eksosfer
 - b. Litosfer, stratosfer, mesosfer, eksosfer, dan termosfer
 - c. Hidrosfer, litosfer, stratosfer, mesosfer, dan eksosfer
 - d. Troposfer, stratosfer, mesosfer, litosfer, dan eksosfer
10. Lapisan yang memiliki efek cahaya yang disebut aurora adalah
 - a. Eksosfer
 - b. Litosfer
 - c. Termosfer
 - d. Mesosfer
11. Lapisan yang berada di dekat luar angkasa disebut
 - a. Troposfer
 - b. Eksosfer

c. Mesosfer

d. Atmosfer

12. Lapisan stratosfer merupakan lapisan yang memiliki lapisan yang berguna untuk menyerap radiasi ultraviolet

a. Ozon

b. Dingin

c. Atmosfer

d. Panas

13. Lapisan atmosfer yang paling dekat dengan bumi adalah

a. Troposfer

b. Stratosfer

c. Termosfer

d. Mesosfer

14. Apa yang dimaksud dengan siklus air

a. Proses turunnya air ke bumi

b. Proses perputaran air secara terus menerus dari atmosfer menuju ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer

c. Proses penguapan air yang terjadi di lautan

d. Proses perputaran air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi

15. Litosfer dan Hidrosfer sering disebut sebagai

a. Daratan dan lautan

b. Perairan dan Pergunungan

- c. Daratan dan Sungai
 - d. Lautan dan Lembah
16. Urutkan proses siklus air dibawah ini dengan benar
- a. Evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi
 - b. Evaporasi, presipitasi, infiltrasi, dan kondensasi
 - c. Kondensasi, evaporasi, infiltrasi, dan presipitasi
 - d. Kondensasi, infiltrasi, presipitasi, dan evaporasi
17. Laut dan sungai menguap disebut evaporasi. Sedangkan penguapan dari tumbuhan disebut
- a. Infiltrasi
 - b. Kondensasi
 - c. Evaporasi
 - d. Transpirasi
18. Air hujan merupakan proses siklus air pada bagian
- a. Infiltrasi
 - b. Kondensasi
 - c. Evaporasi
 - d. Presipitasi
19. Aktivitas dan tindakan kita dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dilakukan untuk menghemat air, sebagai berikut....
- a. Selalu menjaga kebersihan lingkungan
 - b. Tidak pernah membuang sampah sembarangan

- c. Menggunakan air seperlunya dan menutup keran air apabila bak sudah penuh
 - d. Melakukan penebangan pohon dihutan
20. Salah satu faktor alami yang dapat mengubah bentuk permukaan bumi secara drastis dalam waktu singkat adalah
- a. Proses sedimentasi
 - b. Aktivitas gempa bumi
 - c. Penghijauan
 - d. Pembekuan air
21. Mengapa bentuk permukaan bumi berubah-ubah
- a. Karena rotasi Bumi
 - b. Karena revolusi Bumi
 - c. Karena erosi dan sedimentasi
 - d. Karena atmosfer Bumi
22. Apa yang menyebabkan terbentuknya jurang dan gunung berapi di permukaan Bumi
- a. Rotasi Bumi
 - b. Pelapukan batuan
 - c. Erosi
 - d. Tektonik Lempeng
23. Bagaimana proses tektonik dapat memengaruhi bentuk permukaan Bumi
- a. Melalui pelapukan batu
 - b. Oleh erosi air sungai

- c. Akibat sedimentasi air laut
 - d. Dengan menyebabkan gempa bumi
24. Apa yang dapat menyebabkan terjadinya tsunami
- a. Gempa bumi laut dalam
 - b. Penyusutan air laut secara drastis
 - c. Aktivitas manusia yang berlebihan dipantai
 - d. Hujan lebat yang berkepanjangan
25. Bagaimana aktivitas manusia dapat mempengaruhi perubahan bentuk permukaan bumi
- a. Membuang sampah sembarang
 - b. Menebang pohon secara liar
 - c. Membersihkan halaman didepan rumah
 - d. Menanam bunga ditaman
26. Tektonik lempeng Bumi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu
- a. Konvergen, divergen, dan transform
 - b. Konvergen, evaporasi, dan transform
 - c. Divergen, konvergen, dan transform
 - d. Divergen, evaporasi, dan konvergen
27. Dua lempeng tektonik yang bergerak saling berdekatan disebut sebagai
- a. Konvergen
 - b. Transform
 - c. Divergen
 - d. Transipasi

28. Dua lempeng tektonik yang bergerak saling berjauhan disebut sebagai
- a. Konvergen
 - b. Transfrom
 - c. Divergen
 - d. Transipasi
29. Apa yang menyebabkan terbentuknya gunung berapi di permukaan bumi
- a. Pergerakan lempeng tektonik
 - b. Proses abrasi oleh air sungai
 - c. Dampak meteorit
 - d. Aktivitas manusia
30. Bagaimana berkontribusi pergerakan lempeng tektonik terhadap perubahan bentuk permukaan Bumi
- a. Pergerakan lempeng tektonik menyebabkan terjadinya gempa bumi
 - b. Pergerakan lempeng tektonik menciptakan iklim yang berubah
 - c. Pergerakan lempeng tektonik tidak berpengaruh pada permukaan bumi
 - d. Pergerakan lempeng tektonik hanya memengharui laut bukan daratan

Lampiran 4

KUNCI JAWABAN

1. c. 150 juta km
2. a. Kehidupan
3. a. Kerak bumi, mantel bumi, dan inti bumi
4. c. 15-60 km
5. b. Astenosfer
6. b. ± 2.255 dan ± 1.200
7. a. Udara yang menyelimuti bumi
8. c. Menyediakan oksigen dan karbon dioksida
9. a. Troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer, dan eksosfer
10. c. Termosfer
11. b. Eksosfer
12. a. Ozon
13. a. Troposfer
14. b. Proses perputaran air secara terus menerus dari atmosfer menuju ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer
15. a. Daratan dan lautan
16. a. Evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi
17. d. Transpirasi
18. d. Presipitasi
19. c. Menggunakan air seperlunya dan menutup keran air apabila bak sudah penuh

- 20. b. Aktivitas gempa bumi
- 21. c. Karena erosi dan sedimentasi
- 22. c. Erosi
- 23. d. Dengan menyebabkan gempa bumi
- 24. a. Gempa bumi laut dalam
- 25. b. Menebang pohon secara liar
- 26. a. Konvergen, divergen, dan transform
- 27. a. Konvergen
- 28. c. Divergen
- 29. a. Pergerakan lempeng tektonik
- 30. a. Pergerakan lempeng tektonik menyebabkan terjadinya gempa bumi

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *EDUCANDY*

Nama Validator : Susilawati, S.Pd

NIP/NIDN : 19690929 200502 2 001

Jabatan : Guru Wali Kelas V

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V
SD Negeri 06 Merigi.

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (\surd) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
5 : Sangat Baik
4 : Baik
3 : Cukup
2 : Kurang
1 : Sangat Kurang
3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Kegiatan Awal						
1.	Guru mengajak siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.					
	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada para siswa dan menyapa mereka penuh kehangatan.					

	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.					
	Guru mengajak siswa melakukan ice breaking.					
	Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.					
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.					
	Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru meminta siswa untuk mengisi lembar soal yang telah dibagikan oleh guru (<i>pretest</i>).					
	Apabila peserta didik telah menyelesaikan tugasnya, guru meminta agar peserta didik mengumpulkannya ke meja guru.					
B. Kegiatan Inti						
	<p>Sebelum memulai pembelajaran, guru bertanya kepada siswa tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana bentuk permukaan Bumi kita? b. Apa itu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer? c. Apakah kondisi di permukaan Bumi selalu sama sejak dulu hingga saat ini? d. Bagaimana kondisi permukaan Bumi dapat berubah dari waktu ke waktu? e. Bagaimana proses terjadinya siklus air? f. Apa itu lempeng Bumi? g. Bagaimana lempeng Bumi bisa bergerak? h. Bagaimana arus konveksi cairan terjadi? 					
	Guru memberikan penguatan atas jawaban-jawaban yang telah					

	diberikan peserta didik satu persatu.					
	Apabila semua peserta didik telah mulai memahami apa materi pada hari ini.					
	Selanjutnya, guru menjelaskan materi hari ini pada Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita dengan menggunakan infokus.					
	Setelah guru menjelaskan materi pada hari ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang baru disampaikan oleh guru.					
	Jika ada yang bertanya guru memberikan jawaban serta penguatan atas pertanyaan yang di ajukan siswa					
	Jika tidak yang bertanya, guru mengajak peserta didik untuk bermain game melalui media pembelajaran berbasis aplikasi <i>educandy</i> dengan menggunakan infokus.					
	Guru membagi peserta didik dalam 6 kelompok setiap kelompok terdiri 5 orang dengan cara memberikan stik eskrim secara random yang terdapat angka 1 – 32 kepada peserta didik.					
	Selanjutnya, guru meminta peserta didik untuk duduk secara berurutan sesuai dengan angka yang mereka dapat di stik eskrim tersebut.					
	Sebelum memulai permainan guru menjelaskan kepada peserta didik tentang permainan tersebut yaitu, setiap kelompok berlomba untuk menjawab semua pertanyaan dengan benar agar mendapatkan score.					
	Score tertinggi akan mendapatkan reward dari guru.					

	Setelah mendapatkan kelompok, kelompok 1 harus maju kedepan untuk menjawab soal-soal yang terdapat pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>educandy</i> dan berganti sampai dengan kelompok 6.					
	Jika permainan telah berakhir, maka guru menentukan score kelompok siapa yang paling tertinggi dan memberikan reward pada kelompok tersebut.					
	Selanjutnya, Guru memberikan tugas yang sama seperti di awal yakni mengisi soal yang telah dibagikan oleh guru (<i>posttest</i>).					
	Guru membimbing peserta didik dalam mengisi soal tersebut.					
	Apabila peserta didik telah selesai mengerjakan tugas tersebut.					
	Selanjutnya, guru meminta siswa untuk mengumpulkannya ke meja guru.					
C. Kegiatan Penutup						
	Guru memberikan refleksi hasil belajar.					
	Guru meminta peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.					
	Guru bersama siswa menutup pembelajaran pada hari ini dengan membacakan doa					
Jumlah						

Kepahiang, 17 Desember 2024
Wali Kelas V SD Negeri 06 Merigi,

Susilawati, S.Pd
NIP. 19690929 200502 2 001

LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST-POSTTEST*
IPA KELAS V MATERI BAB 4 IPAS “AYO BERKENALAN DENGAN
BUMI KITA”

Nama Validator : Dr. Meri Andaria, M. Pd. Si

NIP/NIDN : 19870505 201001 2 025

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy*
 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V
 SD Negeri 06 Merigi.

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (\checkmark) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang
3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Materi						
1.	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran pada kisi-kisi					
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur					
3.	Setiap soal mempunyai satu kunci jawaban yang benar					
B. Konstruksi						
1.	Soal dirumuskan secara jelas, singkat dan tegas					
2.	Soal tidak memberi petunjuk kearah jawaban yang benar					
3.	Soal tidak mengandung pernyataan yang bersifat negative ganda					
4.	Pilihan jawaban logis ditinjau dari segi materi					
5.	Pilihan jawaban tidak mengandung “semua pilihan di atas salah” atau “semua pilihan jawaban di atas benar”					
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, wacana dan sejenisnya yang terdapat pada soal jelas dan berfungsi					

PERNYATAAN VALIDASI

INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Meri Andaria, M. Pd. Si

NIP : 19870505 201001 2 025

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Ceshelya Astra

Nim : 21591034

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V
SD Negeri 06 Merigi.

Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat
dinyatakan :

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Rejang Lebong,

Validator,

Dr. Meri Andaria, M. Pd. Si

NIP. 19870505 201001 2 025

LEMBAR VALIDASI

PRETEST-POSTEST HASIL BELAJAR SISWA

Petunjuk Pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak baik)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

TES HASIL BELAJAR SISWA

No	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SL	L	KL	TL
1	Bumi merupakan salah satu anggota tata surya dengan matahari sebagai pusatnya. Jarak bumi dengan matahari adalah a. 120 juta km b. 45 juta km c. 150 juta km d. 152 juta km				
2	Dibumi terdapat air dan oksigen sehingga memungkinkan adanya ... a. Kehidupan b. Kebaikan c. Udara d. Makanan dan minuman				
3	Berikut ini, yang merupakan susunan lapisan bumi adalah a. Kerak bumi, mantel bumi, dan inti bumi b. Telur bumi, mantel bumi, dan inti bumi c. Udara, makanan, dan minuman d. Makanan, minuman, dan mantel bumi				
4	Kerak bumi adalah lapisan terluar permukaan bumi yang berupa batuan keras dan dingin setebal a. 13-70 km b. 15-70 km c. 15-60 km d. 13-60 km				
5	Mantel atau selubung bumi merupakan lapisan yang paling tebal dengan ketebalan 2.900 km. Lapisan ini disebut juga sebagai a. Litosfer b. Astenosfer c. Hidrosfer d. Troposfer				
6	Inti luar dan inti dalam bumi memiliki ketebalan km a. ± 2.225 dan ± 1.300 b. ± 2.255 dan ± 1.200 c. ± 3.255 dan ± 1.400 d. ± 2.000 dan ± 1.000				

7	<p>Atmosfer merupakan lapisan ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Udara yang menyelimuti bumi Daratan di kerak bumi Lautan yang ada di muka bumi Udara yang terdapat pada satu negara saja 				
8	<p>Sebutkan salah satu fungsi dari lapisan atmosfer, yakni</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyediakan makanan dan minuman Menambah radiasi matahari ke bumi Menyediakan oksigen dan karbon dioksida Mengurangi panas bumi 				
9	<p>Terdiri dari apa saja lapisan-lapisan yang ada di atmosfer</p> <ol style="list-style-type: none"> Troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer, dan eksosfer Litosfer, stratosfer, mesosfer, eksosfer, dan termosfer Hidrosfer, litosfer, stratosfer, mesosfer, dan eksosfer Troposfer, stratosfer, mesosfer, litosfer, dan eksosfer 				
10	<p>Lapisan yang memiliki efek cahaya yang disebut aurora adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Eksosfer Litosfer Termosfer Mesosfer 				
11	<p>Lapisan yang berada di dekat luar angkasa disebut</p> <ol style="list-style-type: none"> Troposfer Eksosfer Mesosfer Atmosfer 				
12	<p>Lapisan stratosfer merupakan lapisan yang memiliki lapisan yang berguna untuk menyerap radiasi ultraviolet</p> <ol style="list-style-type: none"> Ozon Dingin Atmosfer Panas 				
13	<p>Lapisan atmosfer yang paling dekat dengan bumi adalah</p>				

	<ul style="list-style-type: none"> a. Troposfer b. Stratosfer c. Termosfer d. Mesosfer 				
14	<p>Apa yang dimaksud dengan siklus air</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Proses turunnya air ke bumi b. Proses perputaran air secara terus menerus dari atmosfer menuju ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer c. Proses penguapan air yang terjadi di lautan d. Proses perputaran air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi 				
15	<p>Litosfer dan Hidrosfer sering disebut sebagai</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Daratan dan lautan b. Perairan dan Pergunungan c. Daratan dan Sungai d. Lautan dan Lembah 				
16	<p>Urutkan proses siklus air dibawah ini dengan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi b. Evaporasi, presipitasi, infiltrasi, dan kondensasi c. Kondensasi, evaporasi, infiltrasi, dan presipitasi d. Kondensasi, infiltrasi, presipitasi, dan evaporasi 				
17	<p>Laut dan sungai menguap disebut evaporasi. Sedangkan penguapan dari tumbuhan disebut</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Infiltrasi b. Kondensasi c. Evaporasi d. Transpirasi 				
18	<p>Air hujan merupakan proses siklus air pada bagian</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Infiltrasi b. Kondensasi c. Evaporasi d. Presipitasi 				
19	<p>Aktivitas dan tindakan kita dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dilakukan untuk menghemat air, sebagai berikut....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Selalu menjaga kebersihan lingkungan 				

	<ul style="list-style-type: none"> b. Tidak pernah membuang sampah sembarangan c. Menggunakan air seperlunya dan menutup keran air apabila bak sudah penuh d. Melakukan penebangan pohon dihutan 				
20	<p>Salah satu faktor alami yang dapat mengubah bentuk permukaan bumi secara drastis dalam waktu singkat adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Proses sedimentasi b. Aktivitas gempa bumi c. Penghijauan d. Pembekuan air 				
21	<p>Mengapa bentuk permukaan bumi berubah-ubah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Karena rotasi Bumi b. Karena revolusi Bumi c. Karena erosi dan sedimentasi d. Karena atmosfer Bumi 				
22	<p>Apa yang menyebabkan terbentuknya jurang dan gunung berapi di permukaan Bumi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Rotasi Bumi b. Pelapukan batuan c. Erosi d. Tektonik Lempeng 				
23	<p>Bagaimana proses tektonik dapat memengaruhi bentuk permukaan Bumi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Melalui pelapukan batu b. Oleh erosi air sungai c. Akibat sedimentasi air laut d. Dengan menyebabkan gempa bumi 				
24	<p>Apa yang dapat menyebabkan terjadinya tsunami</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Gempa bumi laut dalam b. Penyusutan air laut secara drastis c. Aktivitas manusia yang berlebihan dipantai d. Hujan lebat yang berkepanjangan 				
25	<p>Bagaimana aktivitas manusia dapat mempengaruhi perubahan bentuk permukaan bumi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Membuang sampah sembarang b. Menebang pohon secara liar c. Membersihkan halaman didepan rumah 				

	d. Menanam bunga ditaman				
26	<p>Tektonik lempeng Bumi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu</p> <p>a. Konvergen, divergen, dan transform</p> <p>b. Konvergen, evaporasi, dan transform</p> <p>c. Divergen, konvergen, dan transform</p> <p>d. Divergen, evaporasi, dan konvergen</p>				
27	<p>Dua lempeng tektonik yang bergerak saling berdekatan disebut sebagai</p> <p>a. Konvergen</p> <p>b. Transform</p> <p>c. Divergen</p> <p>d. Transipasi</p>				
28	<p>Dua lempeng tektonik yang bergerak saling berjauhan disebut sebagai</p> <p>a. Konvergen</p> <p>b. Transform</p> <p>c. Divergen</p> <p>d. Transipasi</p>				
29	<p>Apa yang menyebabkan terbentuknya gunung berapi di permukaan bumi</p> <p>a. Pergerakan lempeng tektonik</p> <p>b. Proses abrasi oleh air sungai</p> <p>c. Dampak meteorit</p> <p>d. Aktivitas manusia</p>				
30	<p>Bagaimana berkontribusi pergerakan lempeng tektonik terhadap perubahan bentuk permukaan Bumi</p> <p>a. Pergerakan lempeng tektonik menyebabkan terjadinya gempa bumi</p> <p>b. Pergerakan lempeng tektonik menciptakan iklim yang berubah</p> <p>c. Pergerakan lempeng tektonik tidak berpengaruh pada permukaan bumi</p> <p>d. Pergerakan lempeng tektonik hanya memengaruhi laut bukan daratan</p>				

STRUKTUR PEMBUATAN SOAL

Nama Materi	Topik A: Ada Apa Saja di Bumi Kita?	Topik B: Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-ubah?	Topik C: Bagaimana Bumi Kita Berubah?
No Butir Soal	Butir soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, dan 15	Butir soal 14, 16, 17, 18, 19, 20, dan 21	Butir soal 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30

INDIKATOR PENCAPAIAN SOAL

No	Indikator Pencapaian	Jenjang	Soal
1	Siswa mampu mengingat jarak bumi dengan matahari	C1	1
2	Siswa mampu mengaitkan hubungan bumi dengan air dan oksigen terhadap kehidupan	C4	2
3	Siswa mampu menyebutkan macam-macam lapisan yang ada di bumi	C1	3
4	Siswa mampu mengingat ketebalan kerak bumi	C1	4
5	Siswa mampu menyebutkan nama lain dari mantel atau selubung bumi	C2	5
6	Siswa mampu mengingat ketebalan inti luar dan inti dalam bumi	C1	6
7	Siswa mampu menjelaskan apa itu lapisan atmosfer	C2	7
8	Siswa mampu memprediksi fungsi dari lapisan atmosfer	C5	8
9	Siswa mampu mengurutkan lapisan-lapisan atmosfer dengan tepat	C3	9
10	Siswa mampu memprediksi kelebihan dari lapisan termosfer	C5	10
11	Siswa mampu menjelaskan lapisan yang berdekatan dengan luar angkasa	C2	11
12	Siswa mampu mengemukakan apa itu lapisan stratosfer	C2	12
13	Siswa mampu menyebutkan bahwa lapisan troposfer merupakan lapisan yang terdekat dengan bumi	C2	13
14	Siswa mampu memperjelas apa itu siklus air	C5	14
15	Siswa mampu menentukan apa itu litosfer dan hidrosfer	C3	15

16	Siswa mampu mengurutkan proses pada siklus air	C3	16
17	Siswa mampu menyebutkan apa itu transpirasi	C1	17
18	Siswa mampu menentukan bagian presipitasi dalam proses siklus air	C3	18
19	Siswa mampu menyebutkan contoh kegiatan ketersediaan air bersih	C3	19
20	Siswa mampu memperjelas apa saja faktor alami yang dapat mengubah bentuk permukaan bumi	C5	20
21	Siswa mampu menelaah mengapa bentuk permukaan bumi selalu berubah-ubah	C4	21
22	Siswa mampu menyimpulkan penyebab terbentuknya jurang dan gunung berapi di permukaan bumi	C5	22
23	Siswa mampu memperjelas proses tektonik yang dapat mempengaruhi bentuk permukaan bumi	C5	23
24	Siswa mampu memprediksi penyebab terjadinya tsunami	C5	24
25	Siswa mampu menghubungkan aktivitas manusia yang dapat mempengaruhi perubahan bentuk permukaan bumi	C2	25
26	Siswa mampu mengurutkan apa saja bagian dari tektonik lempeng bumi	C3	26
27	Siswa mampu menjelaskan apa itu konvergen	C1	27
28	Siswa mampu menjelaskan apa itu divergen	C1	28
29	Siswa mampu mengaitkan penyebab terbentuknya gunung berapi di permukaan bumi	C4	29
30	Siswa mampu memperjelas pergerakan lempeng tektonik terhadap perubahan bentuk permukaan bumi	C5	30

Lampiran 6

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Ceshelya Astra
Instansi	: SDN 06 Merigi
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/Kelas	: C/5
Topik	: Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Sebelum mempelajari materi ini, diharapkan peserta didik sudah memiliki pengetahuan tentang Berkenalan dengan Bumi Kita.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Profil pelajar Pancasila yang diharapkan dalam modul ajar ini dapat membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, serta bernalar kritis.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana	Laptop, proyektor/LCD, papan tulis, speaker, gambar gunung meletus dan gempa bumi dan sarana lain yang relevan.
Prasarana	Buku guru, materi, aktivitas, dan assesmen.
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Semua peserta didik yang berada di dalam kelas lima baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini.	

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
Model Pembelajaran : Tatap Muka (TM) Metode Pembelajaran : Pengamatan, Tanya Jawab, Penugasaan, dan Ceramah
G. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pada fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik mendeskripsikan bentuk muka alam di daratan dan perairan yang ada di sekitar. 3. Peserta didik mengelaborasi pemahamannya tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer. 4. Peserta didik menceritakan kembali berdasarkan interpretasinya mengenai perubahan lingkungan di sekitar mereka. 5. Peserta didik memahami bahwa kondisi lingkungan dan struktur muka Bumi dapat berubah. 6. Peserta didik mendemonstrasikan bentuk lapisan permukaan Bumi yang terdiri atas lempeng-lempeng. 7. Peserta didik menjelaskan bagaimana lempeng dapat bergerak. 8. Peserta didik menceritakan bagaimana arus konveksi (perpindahan kalor pada cairan) terjadi.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi bentuk permukaan bumi dengan mengaitkan pemahaman tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer.

2. Meningkatkan pemahan peserta didik dengan menceritakan tentang perubahan lingkungan di sekitar mereka dengan memahami bahwa kondidi lingkungan dan struktur muka bumi dapat berubah.
3. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi lapisan-lapisan permukaan bumi serta menjelaskan bagaimana lempeng dan arus konveksi dapat bergerak.

C. PERTANYAAN PEMATIK

1. Bagaimana bentuk permukaan Bumi kita?
2. Apa itu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer?
3. Apakah kondisi di permukaan Bumi selalu sama sejak dulu hingga saat ini?
4. Bagaimana kondisi permukaan Bumi dapat berubah dari waktu ke waktu?
5. Bagaimana proses terjadinya siklus air?
6. Apa itu lempeng Bumi?
7. Bagaimana lempeng Bumi bisa bergerak?
8. Bagaimana arus konveksi cairan terjadi?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Aktivitas Belajar	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada para siswa dan menyapa mereka penuh kehangatan. 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 4. Guru mengajak siswa melakukan ice breaking. 	15 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 7. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru meminta siswa untuk mengisi lembar soal yang telah dibagikan oleh guru (<i>pretest</i>). 8. Apabila peserta didik telah menyelesaikan tugasnya, guru meminta agar peserta didik mengumpulkannya ke meja guru. 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum memulai pembelajaran, guru bertanya kepada siswa tentang: <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana bentuk permukaan Bumi kita? b. Apa itu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer? c. Apakah kondisi di permukaan Bumi selalu sama sejak dulu hingga saat ini? d. Bagaimana kondisi permukaan Bumi dapat berubah dari waktu ke waktu? 	80 Menit

	<p>e. Bagaimana proses terjadinya siklus air?</p> <p>f. Apa itu lempeng Bumi?</p> <p>g. Bagaimana lempeng Bumi bisa bergerak?</p> <p>h. Bagaimana arus konveksi cairan terjadi?</p> <p>2. Guru memberikan penguatan atas jawaban-jawaban yang telah diberikan peserta didik satu persatu.</p> <p>3. Apabila semua peserta didik telah mulai memahami apa materi pada hari ini.</p> <p>4. Selanjutnya, guru menjelaskan materi hari ini pada Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita dengan menggunakan infokus.</p> <p>5. Setelah guru menjelaskan materi pada hari ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang baru disampaikan oleh guru.</p> <p>6. Jika ada yang bertanya guru memberikan jawaban serta penguatan atas pertanyaan yang di ajukan siswa</p> <p>7. Jika tidak yang bertanya, guru mengajak peserta didik untuk bermain game melalui media</p>	
--	---	--

	<p>pembelajaran berbasis aplikasi <i>educandy</i> dengan menggunakan infokus.</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Guru membagi peserta didik dalam 6 kelompok setiap kelompok terdiri 5 orang dengan cara memberikan stik eskrim secara random yang terdapat angka 1 – 32 kepada peserta didik. 9. Selanjutnya, guru meminta peserta didik untuk duduk secara berurutan sesuai dengan angka yang mereka dapat di stik eskrim tersebut. 10. Sebelum memulai permainan guru menjelaskan kepada peserta didik tentang permainan tersebut yaitu, setiap kelompok berlomba untuk menjawab semua pertanyaan dengan benar agar mendapatkan score. 11. Score tertinggi akan mendapatkan reward dari guru. 12. Setelah mendapatkan kelompok, kelompok 1 harus maju kedepan untuk menjawab soal-soal yang terdapat pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>educandy</i> dan berganti sampai dengan kelompok 6. 	
--	---	--

	<p>13. Jika permainan telah berakhir, maka guru menentukan score kelompok siapa yang paling tertinggi dan memberikan reward pada kelompok tersebut.</p> <p>14. Selanjutnya, Guru memberikan tugas yang sama seperti di awal yakni mengisi soal yang telah dibagikan oleh guru (<i>posttest</i>).</p> <p>15. Guru membimbing peserta didik dalam mengisi soal tersebut.</p> <p>16. Apabila peserta didik telah selesai mengerjakan tugas tersebut.</p> <p>17. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk mengumpulkannya ke meja guru.</p>	
Penutup	<p>4. Guru memberikan refleksi hasil belajar.</p> <p>5. Guru meminta peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.</p> <p>6. Guru bersama siswa menutup pembelajaran pada hari ini dengan membacakan doa</p>	10 Menit

E. REFLEKSI

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa kesan kalian tentang materi ini?	

2.	Materi apa yang sudah kalian paham?	
3.	Bagian mana yang belum kalian pahami?	
4.	Masihkan ada kesulitan dalam mengingat organ pernapasan pada manusia?	

Tabel Refleksi Untuk Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?	
2.	Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?	
3.	Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuannya?	
4.	Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis?	

F. ASSESMENT/PENILAIAN

Asesmen Formatif

Jenis :

1. Sikap

a. Bentuk : non tes

b. Teknik : rubrik penilaian sikap.

	<p>2. Pengetahuan</p> <p>a. Bentuk : tes tertulis</p> <p>b. Teknik : skor</p> <p>3. Keterampilan</p> <p>a. Bentuk : non tes (unjuk kerja)</p> <p>b. Teknik : rubrik penilaian unjuk kerja</p>
G. KEGIATAN PENGAYAAN/REMEDIAL	
<p>Pengayaan</p> <p>Peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran diminta memahami kembali materi yang lebih kompleks.</p> <p>Remedial</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. 2. Pemberian bimbingan secara individu. Hal ini dilakukan apabila ada beberapa anak yang mengalami kesulitan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan bimbingan secara individual. Bimbingan yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang dialami oleh peserta didik. 	
H. DAFTAR PUSTAKA	
<p>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021</p> <p>Buku LKS Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Sekolah Dasar.</p>	

Kepahiang, 8 Oktober 2024

Mahasiswa,

Guru Pembimbing,

Ceshelya Astra
NIM. 21591034

Susilawati, S.Pd
NIP. 19690929 200502 2 001

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 06 Merigi

Hamdan Djamil, S.Pd.SD
NIP. 19660612 198803 1 009

LAMPIRAN MATERI PEMBELAJARAN:

1. Topik A: Ada Apa Saja di Bumi Kita?

Mungkin kebanyakan peserta didik berpikir bahwa bentuk permukaan Bumi datar seperti permukaan jalan. Padahal, bentuk permukaan Bumi pada kenyataannya tidaklah rata. Ada daerah yang lebih tinggi maupun lebih rendah dibandingkan daerah lainnya. Bentuk permukaan Bumi yang memiliki perbedaan tinggi-rendah ini dikenal dengan istilah relief. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan, ternyata bentuk permukaan Bumi kita tidaklah datar dan mulus, melainkan bermacam-macam bentuknya. Ada daerah yang menonjol, daerah yang cekung, daerah yang terisi oleh air, dan ada pula daerah yang kering.

Untuk memudahkan dalam mempelajari tentang struktur Bumi kita, para ilmuwan membagi Bumi menjadi tiga bagian, yaitu litosfer (daratan), hidrosfer (perairan), dan atmosfer (udara). Di daratan (litosfer) terdapat beberapa daerah di permukaan Bumi yang memiliki istilah-istilah berikut ini :

1. Bukit merupakan tumpukan tanah yang lebih tinggi daripada tempat sekelilingnya, lebih rendah daripada gunung.

Contohnya :

- a. Bukit Asah di Karangasem, Bali
- b. Bukit Merese di Lombok, Nusa Tenggara Barat, dan sebagainya.

2. Gunung merupakan bukit yang sangat besar dan tinggi (biasanya tingginya lebih dari 600 m).

Contohnya :

- a. Gunung Rinjani di Nusa Tenggara Barat
- b. Gunung Semeru di Jawa Timur; dan sebagainya.

3. Lembah merupakan wilayah bentang alam yang berada di sekitaran gunung (di bagian kaki gunung).

Contohnya :

- a. Lembah Baliem di Papua
- b. Lembah Harau di Sumatera Barat, dan sebagainya.

4. Dataran rendah merupakan bagian permukaan Bumi yang berada di daerah rendah dan memiliki permukaan yang rata.

Contohnya :

- a. Dataran rendah Pantura di Jawa Tengah,
 - b. Dataran rendah Palembang di Sumatera Selatan, dan sebagainya.
5. Dataran tinggi merupakan bagian permukaan Bumi yang berada di daerah tinggi (sekitar 700 m di atas permukaan laut) dan memiliki permukaan yang rata. Contohnya :
- a. Dataran tinggi Dieng di Jawa Tengah
 - b. Dataran tinggi Alas di Aceh.

Selain litosfer, ada beberapa bagian di permukaan Bumi yang digenangi air dan disebut hidrosfer. Istilah ini berasal dari kata hidro yang artinya air dan sphere yang artinya lapisan. Secara harfiah, hidrosfer adalah lapisan air di seluruh permukaan Bumi.

Seluruh air yang ada di permukaan Bumi, seperti sungai, danau, rawa-rawa, mata air merupakan bagian dari hidrosfer. Di perairan (hidrosfer) terdapat beberapa daerah di permukaan Bumi yang memiliki istilah-istilah berikut ini :

1. Sungai merupakan bagian dari permukaan Bumi yang digenangi air mengalir. Contohnya :
 - a. Sungai Kapuas di Kalimantan Barat
 - b. Sungai Batanghari yang melintasi dua provinsi, yaitu Sumatera Barat dan Jambi
2. Danau merupakan genangan air yang sangat luas dan dikelilingi daratan. Contohnya :
 - a. Danau Toba di Sumatera Utara
 - b. Danau Towuti di Sulawesi Selatan; dan sebagainya.
3. Rawa merupakan tanah rendah (umumnya ada di daerah dekat pantai) yang digenangi air. Contohnya :
 - a. Rawa Bayu di Banyuwangi, Jawa Timur

- b. Rawa Lakbok di Jawa Barat; dan sebagainya.
- 4. Laut merupakan kumpulan air asin (dalam jumlah banyak) yang menggenangi dan membagi daratan atas benua atau pulau.

Contohnya :

- a. Laut Maluku
- b. Laut Jawa
- c. Laut Banda, dan sebagainya

2. Topik B: Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-ubah?

Permukaan Bumi senantiasa mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan ini bisa terjadi akibat banyak hal, baik hal-hal yang dilakukan oleh manusia ataupun hal-hal yang berkaitan dengan faktor alam. Contoh perubahan faktor alam, di antaranya gempa Bumi, gunung meletus, tsunami, hujan badai, angin puting beliung, dan sebagainya. Adanya bencana alam ini dapat mengubah kondisi lingkungan di sekitar kita. Misalnya, tsunami dapat menyebabkan lingkungan menjadi rusak.

Pada umumnya, perubahan faktor alam ini sulit untuk kita kendalikan. Berbeda dengan perubahan karena hal-hal yang dilakukan oleh manusia. Contoh perubahan karena aktivitas manusia, di antaranya pembangunan area perumahan, pabrik, jalan tol, dan gedung-gedung perkantoran di daerah dapat menyebabkan kondisi alam, seperti tepi sungai, hutan, area persawahan mengalami perubahan.

Bisa jadi keberadaan hutan di suatu daerah menyebabkan daerah itu terasa rindang, namun setelah hutan ditebang maka suasananya menjadi gersang. Atau, kondisi suatu sungai yang awalnya jernih, kemudian berubah menjadi kotor akibat dari pembangunan pabrik yang berada di hulu sungai.

3. Topik C: Bagaimana Bumi Kita Berubah?

Permukaan Bumi tidak hanya terdiri atas satu lapisan saja, melainkan dalam bentuk lempengan-lempengan. Bagian-bagian yang diberi tanda garis berwarna kuning-kemerahan menunjukkan bidang batas antara

lempeng satu dengan lempeng lainnya. Lempeng-lempeng ini akan bergerak sedemikian rupa akibat adanya arus konveksi pada bagian mantel dan inti luar.

Pada topik bahasan ini, peserta didik diajak untuk mengenal lebih dalam tentang bagaimana struktur lapisan permukaan Bumi yang berbentuk lempengan-lempengan yang dapat bergerak akibat arus konveksi pada mantel Bumi.

Pada prinsipnya, kalor akan berpindah dari benda bersuhu lebih tinggi ke benda bersuhu lebih rendah. Ketika zat cair bergerak, apapun yang mengapung di atasnya akan ikut bergerak. Hal ini juga terjadi pada lempeng-lempeng Bumi, di mana lempeng-lempeng tersebut bergerak akibat adanya arus konveksi di inti luar dan mantel Bumi. Molekul-molekul air yang memiliki suhu lebih tinggi akan bergerak lebih cepat dibandingkan molekul-molekul air yang suhunya lebih rendah.

Gerakan molekul ini akan melambat ketika molekul-molekul air yang lebih panas bertemu dengan molekul-molekul air yang suhunya lebih rendah. Sehingga seolah-olah air yang suhunya lebih tinggi bergerak ke arah air yang suhunya lebih rendah. Adapun molekul-molekul air yang suhunya lebih rendah bergerak lebih lambat.

Ketika ada kalor yang didapatkan dari uap air panas, molekul-molekul air ini gerakannya akan lebih cepat dibandingkan sebelumnya. Pergerakan kalor dengan cara merambat melalui medium cair ini disebut dengan konveksi.

Lampiran 7**HASIL *PRETEST* DAN *POSTTEST* SISWA KELAS V
SD NEGERI 06 MERIGI**

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	AWS	67	73
2	AN	60	73
3	AR	70	80
4	CD	57	70
5	DA	57	73
6	DN	53	70
7	DRA	60	77
8	FDA	67	80
9	FA	63	77
10	GA	73	87
11	H	70	83
12	KRP	73	93
13	KGA	73	90
14	KSA	63	80
15	KD	67	87
16	MDS	67	83
17	MFS	70	90
18	MRE	63	83
19	MRD	60	83
20	NS	73	93
21	NKY	80	97
22	NA	73	87
23	NAZ	77	90
24	PS	80	93
25	RA	77	83
26	RAP	60	80
27	SDA	83	97

28	TBU	73	83
29	WPP	63	80
30	WN	80	90
31	ZR	80	93
32	YF	73	83
Nilai rata-rata		68,91	83,78

Lampiran 8

HASIL VALIDITAS UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

	so al - 1	so al - 2	so al - 3	so al - 4	so al - 5	so al - 6	so al - 7	so al - 8	so al - 9	so al - 10	so al - 11	so al - 12	so al - 13	so al - 14	so al - 15	so al - 16	so al - 17	so al - 18	so al - 19	so al - 20	so al - 21	so al - 22	so al - 23	so al - 24	so al - 25	so al - 26	so al - 27	so al - 28	so al - 29	so al - 30	sk or to tal	
so al - 1	Pe ar so n Co rre lati on Si g. (2- tail ed) N	,8 4 5*	,1 6 9	,1 6 9	,2 7 0	,2 7 0	,2 7 0	,1 6 9	,2 7 0	,1 6 9	,8 7 2*	,8 7 2*	,1 6 9	,2 7 0	,4 6 6*	,6 7 4*	,7 0 0*	,4 6 6*	,1 6 9	,6 7 4*	,7 0 0*	1, 0 0 0*	,4 6 6*	,1 6 9	,1 6 9	,4 6 6*	,2 7 0	,6 7 4*	,2 7 0	,2 7 0	,6 5 5*	
		,0 0 0	,4 3 0	,4 3 0	,2 0 3	,2 0 3	,2 0 3	,4 3 0	,2 0 3	,4 3 0	,0 0 0	,0 0 0	,4 3 0	,2 0 3	,0 2 0	,0 0 0	,0 0 0	,0 2 2	,4 3 0	,0 0 0	,0 0 0	0, 0 0 0	,0 2 2	,4 3 0	,4 3 0	,0 2 2	,2 0 3	,0 0 0	,2 0 3	,2 0 3	,0 0 1	
		2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4								
so al - 2	Pe ar so n Co rre lati on Si g. (2- tail ed) N	,8 4 5*	,2 3 8	,2 3 8	- 1 1 4	- 1 1 4	- 1 1 4	,2 3 8	- 1 1 4	,2 3 8	,7 3 7*	,7 3 7*	,2 3 8	- 1 1 4	- 0 7 9	,7 9 8*	,5 0 7*	- 0 7 9	,2 3 8	,7 9 8*	,5 0 7*	,8 4 5*	- 0 7 9	- 1 1 4	- 1 1 4	- 0 7 9	- 1 1 4	,7 9 8*	- 1 1 4	- 1 1 4	,4 8 8*	
		,0 0 0	,2 6 3	,2 6 3	,5 9 6	,5 9 6	,5 9 6	,2 6 3	,5 9 6	,2 6 3	,0 0 0	,0 0 0	,2 6 3	,5 9 6	,7 1 4	,0 0 0	,0 1 1	,7 1 4	,2 6 3	,0 0 0	,0 1 1	,0 0 0	,7 1 4	,5 0 5	,5 0 5	,7 1 4	,5 0 5	,0 0 0	,5 9 6	,5 9 6	,0 1 6	
		2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4								

so al - 5	Pe ar so n Co rre lati on Si g. (2- tail ed) N	,2 7 0	- , 1 1 4	,3 4 2	,3 4 2	1	,4 5 5*	1, 0 0 0*	,3 4 2	1, 0 0 0*	,3 4 2	,2 1 7	,2 1 7	,3 4 2	,4 5 5*	,6 9 2*	- , 0 9 1	,2 7 0	,6 9 2*	,3 4 2	- , 0 9 1	,2 7 0	,2 7 0	,6 9 2*	,7 9 8*	,7 9 8*	,6 9 2*	,4 5 5*	- , 0 9 1	,4 5 5*	,4 5 5*	,5 5 5*		
		,2 0 3	,5 9 6	,1 0 2	,1 0 2		,0 2 6	0, 0 0 0	,1 0 2	0, 0 0 0	,1 0 2	,3 0 9	,3 0 9	,1 0 2	,0 2 6	,0 0 0	,6 7 3	,2 0 3	,0 0 0	,1 0 2	,6 7 3	,2 0 3	,2 0 3	,0 0 0	,0 0 0	,0 0 0	,0 2 6	,6 7 3	,0 2 6	,0 2 6	,0 0 5			
		2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	
so al - 6	Pe ar so n Co rre lati on Si g. (2- tail ed) N	,2 7 0	- , 1 1 4	- , 1 1 4	- , 1 1 4	,4 5 5*	1	,4 5 5*	- , 1 1 4	,4 5 5*	- , 1 1 4	,5 8 8*	,5 8 8*	- , 1 1 4	1, 0 0 0*	,6 9 2*	- , 0 9 1	,6 7 4*	,6 9 2*	- , 1 1 4	- , 0 9 1	,6 7 4*	,2 7 0	,6 9 2*	,3 4 2	,3 4 2	,6 9 2*	,4 5 5*	- , 0 9 1	,4 5 5*	,4 5 5*	,4 1 9*		
		,2 0 3	,5 9 6	,5 9 6	,5 9 6	,0 2 6		,0 2 6	,5 9 6	,0 2 6	,5 9 6	,0 0 3	,0 0 3	,5 9 6	0, 0 0 0	,0 0 0	,6 7 3	,0 0 0	,0 0 0	,5 9 6	,6 7 3	,0 0 0	,2 0 3	,0 0 0	,1 0 2	,1 0 2	,0 0 0	,0 2 6	,6 7 3	,0 2 6	,0 2 6	,0 4 1		
		2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4
so al - 7	Pe ar so n Co rre	,2 7 0	- , 1 1 4	,3 4 2	,3 4 2	1, 0 0 0*	,4 5 5*	1	,3 4 2	1, 0 0 0*	,3 4 2	,2 1 7	,2 1 7	,3 4 2	,4 5 5*	,6 9 2*	- , 0 9 1	,2 7 0	,6 9 2*	,3 4 2	- , 0 9 1	,2 7 0	,2 7 0	,6 9 2*	,7 9 8*	,7 9 8*	,6 9 2*	,4 5 5*	- , 0 9 1	,4 5 5*	,4 5 5*	,5 5 5*		

14	n Correlation Sig. (2-tailed) N	,203	,596	,596	,596	,026	0,000	,026	,596	,026	,596	,003	,003	,596	,000	,000	,596	,000	,203	,000	,102	,102	,000	,026	,673	,026	,026	,041	
so - 15	Pe ar so n Correlation Sig. (2-tailed) N	,466*	,079	,079	,079	,692*	,692*	,692*	,079	,692*	,079	,406*	,406*	,079	,692*	1,000*	,079	,063	,466*	,466*	1,000*	,552*	,552*	1,000*	,692*	,063	,692*	,692*	,415*
so - 16	Pe ar so n Correlation	,674*	,798*	,342	,342	,091	,091	,091	,114	,091	,114	,588*	,588*	,342	,091	,063	1	,270	,063	,114	1,000*	,270	,674*	,063	,091	,114	,091	,091	,464*

Lampiran 9

HASIL RELIABILITAS UJI COB INSTRUMEN PENELITIAN

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,938	30

Lampiran 10

HASIL TINGKAT KESUKARAN UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Statistics

	so al 1	so al 2	so al 3	so al 4	so al 5	so al 6	so al 7	so al 8	so al 9	so al 0	so al 1	so al 2	so al 3	so al 4	so al 5	so al 6	so al 7	so al 8	so al 9	so al 0	so al 1	so al 2	so al 3	so al 4	so al 5	so al 6	so al 7	so al 8	so al 9	so al 0
N Valid	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	,83	,88	,88	,88	,92	,92	,92	,88	,92	,88	,79	,79	,88	,92	,96	,92	,83	,96	,88	,92	,83	,83	,96	,88	,88	,96	,92	,92	,92	,92

Lampiran 11

HASIL DAYA PEMBEDA UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	25,88	28,984	,732	,934
soal_2	25,83	30,406	,432	,938
soal_3	25,83	30,232	,480	,937
soal_4	25,83	30,232	,480	,937
soal_5	25,79	30,085	,634	,935
soal_6	25,79	30,520	,490	,937
soal_7	25,79	30,085	,634	,935
soal_8	25,83	30,319	,456	,937
soal_9	25,79	30,085	,634	,935
soal_10	25,83	30,319	,456	,937
soal_11	25,92	28,775	,715	,934
soal_12	25,92	28,775	,715	,934
soal_13	25,83	30,232	,480	,937
soal_14	25,79	30,520	,490	,937
soal_15	25,75	30,717	,605	,936
soal_16	25,79	30,955	,348	,938
soal_17	25,88	29,418	,621	,935
soal_18	25,75	30,717	,605	,936

soal_19	25,83	30,319	,456	,937
soal_20	25,79	30,955	,348	,938
soal_21	25,88	29,418	,621	,935
soal_22	25,88	28,984	,732	,934
soal_23	25,75	30,717	,605	,936
soal_24	25,83	29,449	,700	,934
soal_25	25,83	29,449	,700	,934
soal_26	25,75	30,717	,605	,936
soal_27	25,79	30,085	,634	,935
soal_28	25,79	30,955	,348	,938
soal_29	25,79	30,085	,634	,935
soal_30	25,79	30,085	,634	,935

Lampiran 12

HASIL UJI NORMALITAS PENELITIAN

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	,135	32	,149	,960	32	,283
Belajar	Posttest	,135	32	,147	,958	32	,249
Siswa							

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 13

HASIL UJI HOMOGENITAS PENELITIAN

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar IPAS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,268	1	62	,606

Lampiran 14

HASIL UJI PAIRED TEST PENELITIAN

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	68,91	32	7,933	1,402
	POST TEST	83,78	32	7,559	1,336

Paired Samples Correlations

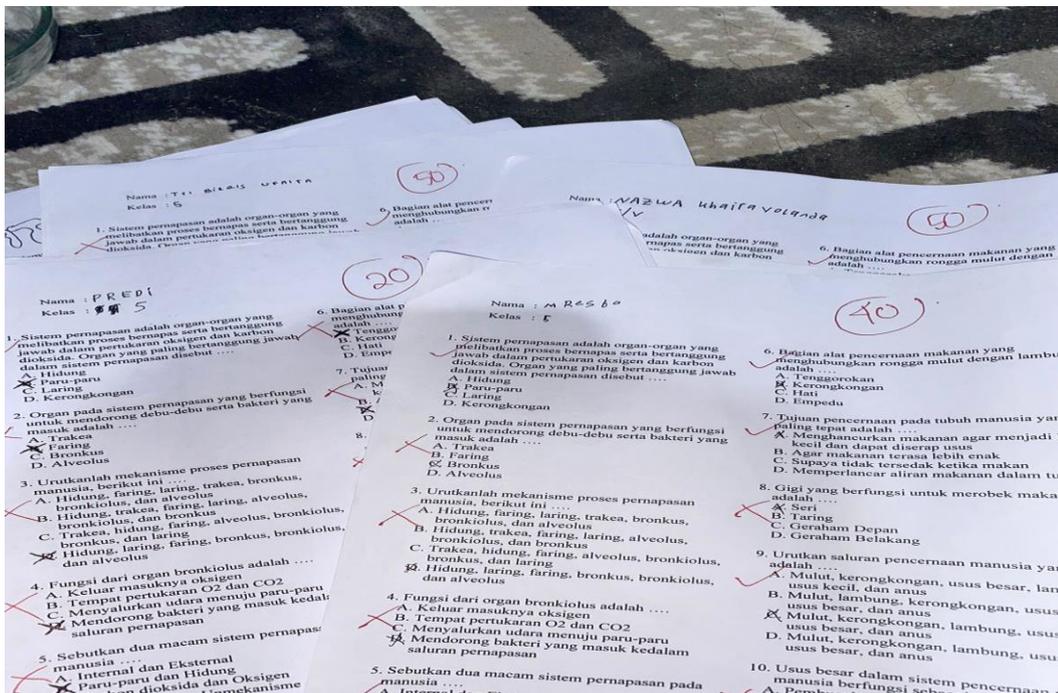
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	32	,858	,000

Paired Samples Test

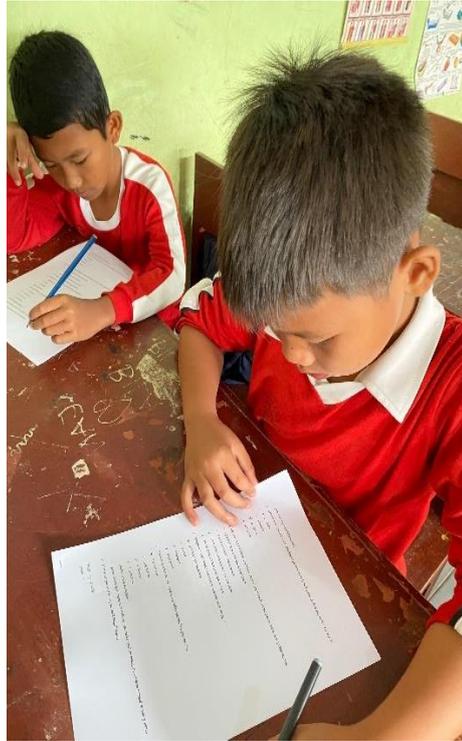
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-14,875	4,148	,733	-16,371	-13,379	-20,284	31	,000

Lampiran 15

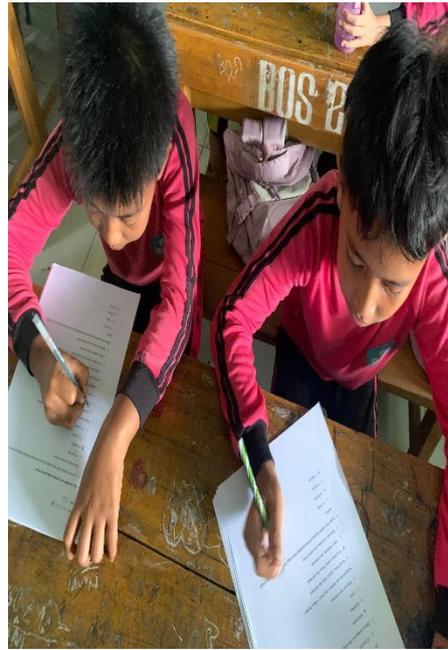
DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



Gambar 1. Hasil dan Pelaksanaan Tes Observasi di kelas V SD Negeri



Gambar 2. Pelaksanaan uji coba instrumen tes penelitian di SDN 72 Rejang Lebong



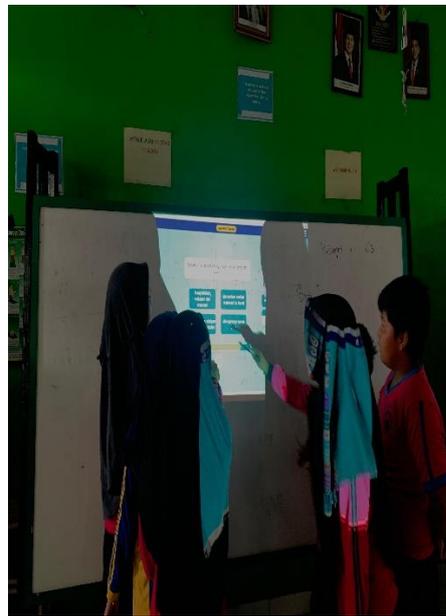
Gambar 3. Pemberian soal *Pretest* sebelum diberikan perlakuan di SD Negeri 06 Merigi



Gambar 4. Penjelasan materi Bab 4 Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita



Gambar 5. Pembagian kelompok kerja dengan membagikan stik eskrim yang telah terdapat angka 1-32



Gambar 6. Pemberian perlakuan (penggunaan aplikasi berbasis aplikasi *educandy* sebagai media pembelajaran)



Gambar 7. Pemberian soal *Posttest* setelah diberikan perlakuan di SD Negeri 06 Merigi

Lampiran 16

SURAT IZIN PENELITIAN DARI PTSP KEPAHIANG

**PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372
Website: www.dpmpmsp.kepahiangkab.go.id

IZIN PENELITIAN
Nomor : 500.16.7/128/I-Pen/DPMPTSP/XII/2024

DASAR :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Surat dari Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 2051/In.34/FT.1/PP.00.9/12/2024 Tanggal 16 Desember 2024 Hal Permohonan Izin Penelitian.

DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :

Nama	: CSEHELYA ASTRA
NPM	: 21591034
Pekerjaan	: Mahasiswa
Lokasi Penelitian	: SD Negeri 06 Merigi
Waktu Penelitian	: 16 Desember 2024 s.d 16 Maret 2025
Tujuan	: Melakukan Penelitian
Judul Proposal	: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Educandy terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan	: 1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Kepahiang
Pada Tanggal : 17 Desember 2024





Ditandatangani secara elektronik oleh :
KEPALA DINAS,
ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si.
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 19690526 199003 2 005

Tembusan disampaikan Kepada yth:

1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang
4. Camat Wilayah Tempat Penelitian

163

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Lampiran 17

**SURAT TELAH SELESAI MELAKUKAN PENELITIAN
DARI SD NEGERI 06 MERIGI**

 **PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 06 MERIGI
Alamat : Jl. Raya Desa Taba Mulan Kec. Merigi Kab. Kepahiang



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No : 421.2/ 02 /SDN.06/MRG/I/2025

Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini

Nama	: Hamdan Djamil, S.Pd.SD
NIP	: NIP.19660612198803 1 009
Jabatan	: Kepala Sekolah
Instansi	: SD Negeri 06 Merigi
Alamat	: Jl. Raya Desa Taba Mulan Kec. Merigi Kab. Kepahiang

Menerangkan nama dibawah ini

Nama	: Ceshelya Astra
Nim	: 21591034
Fakultas	: Tarbiyah
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adalah benar bahwasannya Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 06 Merigi Tahun Pelajaran 2024/2025 dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 06 Merigi”. Pada tanggal 16 Desember 2024 – 16 Maret 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 13 Januari 2025

Kepala Sekolah


Hamdan Djamil, S.Pd.SD
NIP.19660612198803 1 009

Lampiran 18

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI DOSEN PEMBIMBING I


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

DEPAN

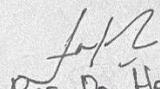
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: CESHELYA ASTRA
NIM	: 21991034
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN GURU MAORASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS	: TARBIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	: Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Yosi Yulizah, M.Pd. I
JUDUL SKRIPSI	: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS SDN 06 MERIGI
MULAI BIMBINGAN	: 15 November 2024
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	15/11/2024	Revisi Bab 1	<i>[Signature]</i>
2.	25/11/2024	Revisi Bab 2	<i>[Signature]</i>
3.	27/11/2024	Revisi Bab 3	<i>[Signature]</i>
4.	28/11/2024	Revisi Bab 3	<i>[Signature]</i>
5.	10/12/2024	Buat ltrn penelitian	<i>[Signature]</i>
6.	7/1/2025	Bab 4 dan Bab 5	<i>[Signature]</i>
7.	8/1/2025	Revisi Bab 4 dan Bab 5	<i>[Signature]</i>
8.	9/1/2025	Acc Bab 4 dan Bab 5	<i>[Signature]</i>
9.	10/1/2025	Acc Edang Skripsi	<i>[Signature]</i>
10.			
11.			
12.			

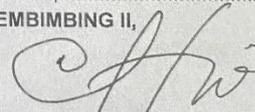
KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,


 Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd
 NIP. 19751108 200312 1 001

CURUP,202

PEMBIMBING II,


 Yosi Yulizah, M.Pd. I
 NIP. 19960704 201903 2028

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

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI DOSEN PEMBIMBING II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

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

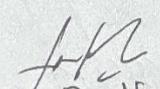
BELAKANG **KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	Cahaya Astra
NIM	21521034
PROGRAM STUDI	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	Tarbiyah
PEMBIMBING I	Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd
PEMBIMBING II	Yosi Yulizah, M.Pd. I
JUDUL SKRIPSI	Pengaruh Media Pembelajaran berbasis aplikasi educandy terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 06 Merigi
MULAI BIMBINGAN	15 November 2024
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	15/11/2024	Revisi Bab 1	
2.	21/11/2024	Revisi Bab 2	
3.	28/11/2024	Revisi Bab 3	
4.	10/12/2024	Buat 121M penelitian	
5.	13/12/2024	Bimbingan Instrumen penelitian	
6.	16/12/2024	Revisi Bab 3	
7.	20/12/2024	Revisi tabel uji validitas	
8.	23/12/2024	Acc Bab 3	
9.	30/12/2024	Revisi Bab 4	
10.	06/1/2025	Revisi Bab 5	
11.	10/1/2025	Acc Bab 4 dan Bab 5	
12.	13/1/2025	Acc selang ulensi.	

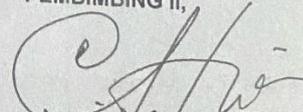
KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

PEMBIMBING I,



Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd.
 NIP. 19751108 200312 1 001

PEMBIMBING II,



Yosi Yulizah, M.Pd. I
 NIP. 19910714 201903 2026

CURUP,202