

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA 3D PADA PEMBELAJARAN IPA
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD NEGERI 157641
MASNAULI 2 KECAMATAN SIRANDORUNG
KABUPATEN TAPANULI TENGAH**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

PUTRI CAHYA
NPM.1802090088



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 30 Agustus 2022, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

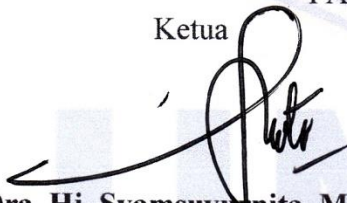
Nama Lengkap : Putri Cahya
N.P.M : 1802090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media 3D pada Pembelajaran IPA terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

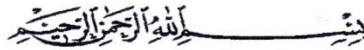
ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Putri Cahya
N.P.M : 1802090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
01/08/2022	Sistematika Penulisan Bab 4-5	
03/08/2022	- foto Dokumentasi - Tambahkan Lampiran	
05/08/2022	- Perbaiki pengujian Hipotesis dan pembahasan.	
07/08/2022	- Tambahkan penjelasan Hasil pre-Test dan Post-Test	
08/08/2022	- Lampirkan Dokumentasi, Hasil Nilai siswa, dan Data	
11/08/2022	- Acc sidang Meja Hijau	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Medan, 14 Agustus 2022
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara:

Nama Lengkap	: Putri Cahya
Tempat/ Tgl. Lahir	: Masnauli, 17 Oktober 2000
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Belum Menikah
No. Pokok Mahasiswa	: 1802090088
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat	: Desa Masnauli, SP 1. Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah.
No. HP	: 081263869814

Melalui surat permohonan tertanggal 22 Agustus 2022 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani;
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji;
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Aamiin.

Saya yang menyatakan,

Putri Cahya
1802090088

ABSTRAK

Putri Cahya. 1802090088. Pengaruh Penggunaan Media 3D pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V di SD Negeri 157641 Masnauli 2. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan pemahaman siswa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) dan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 157641 Masnauli II berjumlah 40 orang siswa. Analisis yang digunakan yaitu uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil penelitian yang diproses dan dianalisis dengan menggunakan *software SPSS 22.0 for windows* menunjukkan bahwa pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,041, dengan demikian nilai signifikansinya dibawah 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran 3D pada pembelajaran IPA terhadap peningkatan pemahaman siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Pemahaman Siswa

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji syukur, peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah mengangkat derajat umatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu.

Adapun skripsi yang telah peneliti susun dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah”**. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan tercapai tanpa ridho yang diberikan oleh Allah SWT serta tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, maupun do’a dari berbagai pihak. Dan dengan sangat tulus hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Mandra Saragih S.Pd, M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), sekaligus selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan saran, motivasi, dan waktunya untuk peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak memberikan bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Penghargaan sekaligus ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya untuk sang inspirasi dan motivator dalam hidup saya yaitu, Ayahanda tercinta **Suparno S.Ag** yang telah memberikan kasih sayang yang tak terhingga, menjaga dan memberi bimbingan baik berupa materi, nasehat, maupun pendidikan yang sangat luar biasa dari kecil hingga dewasa ini. Serta terimakasih kepada mama tercinta **Siti Yuli Mukharomah** sebagai pendengar serta motivator terbaik bagi peneliti, memberikan dukungan, nasehat dan membuat peneliti bangga memiliki seorang mama yang luar biasa hebatnya sehingga peneliti selalu semangat dalam penyelesaian skripsi.
9. Terimakasih kepada saudara-saudara yang peneliti cintai, yaitu adik laki-laki pertama **Willy Ardo** dan adik laki-laki kedua **Adam Dewantara** atas dukungan baik berupa do'a, motivasi, hiburan, serta waktu nya sehingga mampu menumbuhkan rasa semangat peneliti dalam penyusunan skripsi.
10. Kepada sahabat - sahabat peneliti yaitu **Fadila Fatahillah, Khalifatusa'diah Nasution, Khairuz Juliani Sinaga, Meka Adeyani Siregar, Nurmala Sari Simanjuntak** yang selalu ada dalam keadaan suka maupun duka.
11. Rekan- rekan seperjuangan angkatan 2018 kelas B Pagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Muhammadiyah

Sumatera Utara yang sama-sama berjuang mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

12. Terimakasih kepada teman-teman lainnya yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Peneliti berserah diri dan berdo'a kepada Allah SWT semoga skripsi ini dapat berguna bagi kita semua.

Aamiin Ya Robbal'alamiin.

Medan, 24 Oktober 2022

Penyusun

Putri Cahya

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIS	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	11
3. Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	13
4. Pengertian Media Tiga Dimensi.....	14
5. Manfaat Media Tiga Dimensi	15
6. Jenis-jenis Media Tiga Dimensi.....	16
7. Kelebihan dan Kekurangan Media Tiga Dimensi	19

8. Video Animasi Tiga Dimensi Powtoon	20
9. Kemampuan Pemahaman.....	25
B. Kerangka Konseptual	28
C. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	30
1. Lokasi Penelitian.....	30
2. Waktu Penelitian	30
B. Populasi Dan Sampel	31
1. Populasi Penelitian.....	31
2. Sampel Penelitian.....	32
C. Variabel Penelitian	32
D. Definisi Variabel Penelitian	33
E. Instrumen Penelitian.....	34
1. Tes	34
2. Dokumentasi	35
F. Validitas dan Realibilitas	35
1. Uji Validitas	35
2. Uji Reliabilitas	35
G. Teknik Analisis Data.....	36
1. Uji Normalitas.....	36
2. Uji Homogenitas	37
3. Uji Hipotesis.....	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi Data Penelitian	41
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas	43
3. Statistik Deskriptif (Deskripsi Data).....	43
B. Hasil Analisis Data	44
1. Uji Normalitas.....	45
2. Uji Homogenitas	47
C. Uji Hipotesis (Uji-t)	48
D. Diskusi Hasil Penelitian	50
1. Pemahaman siswa sebelum dan sesudah melaksanakan p Pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi (3D)	50
2. Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V SDN 157641 Masnauli 2.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Website Powtoon	23
Gambar 2.2 Template Powtoon	23
Gambar 2.3 Slide Template Powtoon	24
Gambar 2.4 Hasil Pembuatan Video Powtoon	24
Gambar 2.5 Kerangka Konseptual	29
Gambar 4.1 Diagram Plot Kelas Eksperimen	46
Gambar 4.2 Diagram Plot Kelas Kontrol	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar Ulangan Siswa Kelas V Sd Negeri 157641 Masnauli 2 T.A 2021/2022	5
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	32
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas VA Dan VB	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket kuesioner Pemahaman Siswa.....	38
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Kuesioner Berdasarkan Skala <i>Likert</i>	40
Tabel 3.5 Kisi-kisi Tes	41
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas.....	42
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 4.3 Ringkasan Deskripsi Data.....	44
Tabel 4.4 Pengujian Normalitas.....	45
Tabel 4.5 Pengujian Homogenitas	48
Tabel 4.6 Pengujian Hipotesis (Uji-t)	49
Tabel 4.7 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
Tabel 4.8 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	59
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	62
Lampiran 3 Soal Pre-Test.....	65
Lampiran 4 Soal Post-Test	66
Lampiran 5 Lembar Teks Wawancara	67
Lampiran 6 Surat Permohonan Ijin Riset.....	70
Lampiran 7 Hasil Jawaban Pre-Test Kelas Eksperimen (5A) dan Kelas 71	
Kontrol (5B)	71
Lampiran 8 Hasil Jawaban Post-Test Kelas Eksperimen (5A) dan Kelas	
Kontrol (5B)	73
Lampiran 9 Data Nilai Pre-Test Dan Post-Test	75
Lampiran 10 Skor Butir Essay Test	76
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Dan Reabilitas.....	77
Lampiran 12 Hasil SPSS	78
Lampiran 13 Dokumentasi Lokasi Sekolah	88
Lampiran 14 Dokumentasi Ijin Riset Dengan Kepala Sekolah SD N 157641	
Masnauli 2.....	89
Lampiran 15 Dokumentasi Proses Pembelajaran.....	90
Lampiran 16 Surat Balasan Ijin Riset Dari Pihak Sekolah	93
Lampiran 17 Form K-1	94
Lampiran 18 Form K-2	95

Lampiran 19 Form K-3	96
Lampiran 20 Surat Keterangan Pelaksanaan Seminar Proposal Skripsi	97
Lampiran 21 Surat Pengesahan Hasil Seminar Proposal Skripsi	98
Lampiran 22 Berita Acara Bimbingan Skripsi	99
Lampiran 23 Surat Pengesahan Kelayakan Sidang Meja Hijau	100
Lampiran 24 Daftar Riwayat Hidup	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang di perlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Menurut (Nurkholis, 2013) pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang di arahkan untuk mengembangkan potensi yang di miliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Menurut Muchtar, guru merupakan unsur penting dalam keseluruhan sistem pendidikan. Oleh karena itu, peranan dan kedudukan guru dalam meningkatkan mutu dan kualitas anak didik perlu di perhitungkan dengan sungguh-sungguh.

Di dalam dunia pendidikan, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan menengah. Peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang di selenggarakan di kelas benar-benar efektif. Proses belajar mengajar yang efektif akan berguna untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang di harapkan dalam tujuan pembelajaran. Sebab, pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pelaksanaan pendidikan keseluruhan.

Seorang pendidik diuntut untuk mampu mengelola pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan agar proses pembelajaran yang di harapkan dapat tercapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berkesan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Hal ini merujuk pada pendapat tentang media pengajaran menurut (Ariyono, 2012) bahwa media berfungsi membuat pengajaran lebih menarik siswa sehingga media yang di harapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran, metode pengajaran lebih bervariasi dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar lebih banyak.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka siswa akan memiliki pengalaman langsung dan siswa juga akan termotivasi untuk mempelajari materi yang akan di pelajari karena, akan terangsang untuk melihat secara langsung dan dekat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk melibatkan lebih banyak inderanya dalam belajar seperti yang di kemukakan (Asikin dan Daningsih, 2018) bahwa semakin banyak indera dan gerakan siswa yang terlibat dalam proses belajar maka akan semakin mudah siswa dapat belajar mendefinisikan makna di bandingkan jika guru hanya memberikan informasi secara verbal, media pembelajaran yang melibatkan lebih banyak indera akan lebih mampu menciptakan kebermanaknaan belajar bagi siswa.

Media pembelajaran juga merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Banyak macam media belajar yang dapat di gunakan pada proses belajar-mengajar, media belajar memiliki tujuan yang sama walaupun dalam pengoperasian media tersebut berbeda. Misalnya, media visual menampilkan sejumlah gambar sebagai pedoman atau contoh kerja yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif belajar. Kemudian media audio yang dapat merangsang ketelitian siswa mendengar perintah. Kemudian ada media audio-visual yang dapat menjadi perantara guru menyampaikan materi belajar dengan lebih interaktif dan ada pula media 3 dimensi, yaitu media benda asli yang di tampilkan secara nyata untuk membantu guru mengarahkan imajinasi siswa lebih terarah di bandingkan mengandalkan daya hayal siswa.

Kedudukan media pengajaran dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi antara guru-siswa dan antara interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu dalam menunjang penggunaan metode mengajar yang di pergunakan oleh guru. Melalui penggunaan media pengajaran di harapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi belajar siswa. Jadi, media pembelajaran sangat penting, karena dengan adanya media siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pemahaman adalah kemampuan untuk mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri, siswa mampu mencontohkan, menyimpulkan dan

lain-lain. Sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam belajar. Dalam proses pembelajaran memang pada dasarnya guru harus menggunakan alat bantu baik berupa media atau alat bantu lainnya supaya tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak guru yang tidak tau dalam pembuatan media pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran siswa hanya duduk, diam, dan mendengarkan penjelasan dari guru tanpa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran dapat digunakan dalam setiap mata pelajaran di sekolah tidak terkecuali pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru kelas V yaitu ibu Masridah di SD Negeri 157641 Masnauli 2 Desa Masnauli, Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah bahwa kondisi kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang fokus belajar, karena pada saat pembelajaran masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, siswa tidak fokus dan mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan ketika memberikan soal kepada siswa, hasil yang diharapkan sama sekali tidak tercapai hanya 35 % siswa bisa menjawab pertanyaan dan yang memahami pembelajaran. Hal itu mungkin di latar belakangnya karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam melakukan proses pembelajaran sehingga siswa sulit untuk memahami pembelajaran tematik.

Padahal di sisi lain pelajaran Tematik harus didukung dengan adanya media pembelajaran, sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dan sulit untuk memahami tematik terutama pelajaran IPA. Kondisi seperti ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil

belajar IPA masih rendah, dari 41 siswa yang mencapai tingkat KKM hanya 14 siswa yaitu mendapat nilai 70, dan selebihnya masih di bawah Standar Ketuntasan Belajar yaitu 70.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Ulangan Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2
T.A 2021/2022

Kkm	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
70	≥ 70	14	34 %	Tuntas
70	< 70	26	66 %	Tidak Tuntas
Jumlah		40	100 %	

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan di atas, maka peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media tiga dimensi (3D). Media pembelajaran yang di maksud adalah media berupa video animasi terkait materi yang akan di sampaikan. Media tiga dimensi dapat di gunakan untuk membantu pemahaman siswa terkait materi yang susah di jelaskan karena media tiga dimensi (3D) dapat mempermudah dalam menjelaskan secara langsung tentang organ gerak hewan dan manusia. Dan di harapkan dengan menggunakan media tiga dimensi (3D) dapat menambah pemahaman dan pengetahuan siswa dalam proses belajar di kelas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media 3D pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V di SD Negeri 157641 Masnauli 2”.

B. Identifikasi Masalah

Di lihat dari latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Keterbatasan fasilitas seperti komputer dan internet membuat guru kesulitan menggunakan media pembelajaran *powtoon*.
2. Beberapa guru memiliki keterbatasan kemampuan sehingga tidak memahami cara pembuatan media pembelajaran yang digunakan saat mengajar.
3. Banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran di dalam kelas.
4. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran yang di bawakan oleh guru.
5. Siswa kesulitan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru, hanya 34 % siswa yang memahami materi pembelajaran dan 66 % siswa kesulitan untuk memahami materi pelajaran.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah”.

D. Rumusan Masalah

Sesuai yang telah di jelaskan pada latar belakang di atas maka dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan pemahaman siswa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) ?
2. Apakah ada pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V SDN 157641 Masnauli 2 ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang di harapkan sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan pemahaman siswa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi (3D).
2. Untuk mengetahui ada atau tidak nya pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi setiap komponen terkait berikut ini :

1. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan evaluasi dan referensi untuk memperbaiki kualitas diri sebagai guru yang profesional dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Untuk mengembangkan kreativitas dan menambah wawasan guru dalam pendidikan terutama terkait media pembelajaran.

2. Peserta Didik

- a. Untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran yang di sampaikan.
- b. Untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran TEMATIK

3. Bagi Sekolah

- a. Untuk di gunakan sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan, khususnya di SD Negeri 157641 Masnauli 2, Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah.
- b. Untuk di gunakan sebagai salah satu bahan evaluasi dalam pembelajaran yang telah berlangsung selama ini.

4. Bagi Penelitian

- a. Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan peneliti.
- b. Untuk Mengembangkan wawasan peneliti jika akan melakukan penelitian berikutnya.
- c. Untuk penunjang keterampilan diri dalam proses pembelajaran di masa mendatang.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin yaitu "*Medium*", secara bahasa memiliki arti yaitu pengantar atau perantara. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi yang terjadi di antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar yang akan berlangsung secara optimal dengan adanya penggunaan media. Menurut Erwin (2015:20) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada sasaran pembelajaran yang dalam hal ini adalah siswa. Daryanto (2015:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan penyampai pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar siswa lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tertentu. Media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Schramm (Agustina, 2011:20) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam

interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau wadah untuk menyampaikan pesan informasi yang berupa materi pelajaran secara efektif sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran. Sadiman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran akan dapat menjalankan fungsinya jika memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Media pembelajaran menurut Latuheru (2008:14) adalah segala jenis alat bantu yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik).

Berdasarkan pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif. media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar dan bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa memanfaatkan media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan manfaat dalam pembelajaran di kelas, diantaranya meningkatkan perhatian siswa, motivasi siswa, meningkatkan efektifitas pembelajaran dan penyesuaian dengan tingkat perkembangan siswa. Media pembelajaran diharapkan memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan siswa maupun guru. Menurut Brown (Elfachmi, 2016:48) *“educational media of all types incresaingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning”*, atau dapat diartikan bahwa semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda.

Menggunakan media pembelajarn secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat dari pendidik maupun peserta didik. Arsyad (2012:15) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2013:28) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain. Dari uraian pendapat ahli mengenai manfaat media

3. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2013:31) mengelompokkan jenis media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang dikelompokkan menjadi 4, yaitu:

- a. Media hasil teknologi cetak, meliputi buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
- b. Media hasil teknologi audio-visual, meliputi pemakaian proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor. Penggunaan dapat berupa hardware maupun software.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Asyhar (2012:46) mengelompokkan media berdasarkan ciri fisiknya, dari segi unsur pokoknya, dan segi penggunaan media tersebut. Adapun jabaran nya Menurut Asyhar (2012:46) adalah sebagai berikut. Berdasarkan ciri fisik dari media, media di bedakan menjadi 4 macam, yaitu :

- a. Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media Dua Dimensi adalah media yang tampilan nya dapat di amati dari satu sudut pandang saja atau sisi datar nya. Misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, dan lainnya.

- b. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media Tiga Dimensi adalah media yang tampilannya dapat di amati dari arah pandang mana pun dapat di amati bentuknya secara keseluruhan

(volume yang terdiri dari dimensi panjang, lebar, dan tinggi). Media yang termasuk dalam kelompok ini adalah model, prototipe, bola, buah, perabotan, diorama, dan lainnya.

c. Media Pandang Diam

Media Pandang Diam adalah media yang menggunakan media proyeksi tetapi hanya untuk menampilkan gambar diam di layar misalnya foto, tulisan, gambar, dan biasa di sebut *still picture*.

d. Media Motion Picture

Media ini menggunakan media proyeksi untuk menampilkan gambar bergerak di layar termasuk televisi, film, atau *video recorder*.

4. Pengertian Media Tiga Dimensi

Munadi (2013:109) menjelaskan bahwa media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan di fungsikan sebagai media pembelajaran dapat di bawa langsung ke kelas atau siswa yang di arahkan langsung ke lingkungan di mana benda asli itu berada maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Menurut Sudjana (2011:101) menjelaskan bahwa media tiga dimensi adalah suatu alat peraga yang mempunyai panjang, lebar, serta tinggi dan dapat

diamati dari sudut pandang mana saja. Rondhi & Sumartono (2011:13) menjelaskan bahwa media tiga dimensi adalah karya seni rupa yang mempunyai lebar, panjang, dan tinggi atau karya seni yang memiliki volume dan menempati ruang. Menurut Ashar (2012:40) menjelaskan bahwa media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal, kebanyakan merupakan objek sesungguhnya (real object). Alat peraga tiga dimensi di samping mempunyai ukuran panjang dan lebar juga mempunyai ukuran tinggi. Media tiga dimensi yang sering di gunakan dalam pengajaran adalah model dan boneka.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang dapat diraba, tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (panjang, lebar, dan tinggi atau yang mempunyai volume dan menempati ruang). Media pembelajaran tiga dimensi adalah alat bantu seorang guru dalam proses belajar mengajar yang dapat di pandang dari segala arah dan mempunyai ukuran panjang, lebar, dan juga tinggi yang merupakan tiruan dari objek nyata.

5. Manfaat Media Tiga Dimensi

Menurut Sudjana (2011:101) Ada beberapa manfaat media tiga dimensi, diantaranya :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar
- c. Media Pembelajaran Tiga Dimensi dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga siswa akan lebih mudah berimajinasi terkait materi.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

6. Jenis-jenis Media Tiga Dimensi

Menurut Nana & Rivai (2017:156) menjelaskan bahwa jenis-jenis media tiga dimensi yang di pergunakan secara umum dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Model padat (*Solid Model*)

Suatu model padat biasanya memperlihatkan bagian permukaan luar dari pada objek dan acapkali membuang bagian-bagian yang membingungkan gagasan-gagasan utamanya dari bentuk, warna dan susunannya. Kegiatan membuat model ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan konsep realisme bagi diri siswa. Melalui kegiatan konstruksi menciptakan dan membentuk Objek tertentu mereka di tantang untuk memecahkan masalah-masalah pengajaran dalam berbagai bidang studi yang mereka pelajari. Dengan menggunakan bahan-bahan murah para siswa menciptakan berbagai bentuk objek studi, sehingga hasil belajar lebih mendalam, contohnya model tentang kehidupan binatang dan tumbuhan di jaman prasejarah, caranya menggunakan lilin bewarna untuk membuat miniatur

binatang dengan skala 1,5 inci. Membangun daerah dengan kehidupan tumbuhan yang menirukan habitat binatang dan menyusun binatang dari tanah liat beserta lingkungan nya . Bubuk kertas di tempelkan pada kawat serta kaca jendela sebagai dasar dari bukit-bukit.Ranting-ranting dan gantungan kertas yang di gunakan untuk membuat batang serta tumbuh-tumbuhan

b. Model Penampang (*Cutaway Model*)

Model penampang memperlihatkan bagaimana sebuah objek itu tampak, apabila bagian permukaan nya di angkat untuk mengetahui susunan bagian dalamnya, contoh susunan anatomi organ tubuh yang viral seperti mata. Model ini sangat berguna untuk mata pelajaran biologi karena fungsinya untuk menggantikan objek sesungguhnya.Yang perlu di perhatikan dalam membuat model ini adalah hanya bagian-bagian terpenting saja yang harus di tonjolkan, biasanya di bubuhi warna-warna yang kontras, sedangkan rincian yang tidak begitu penting di hilangkan, contohnya pada model penampungan melintang dari lapisan bumi tampak daerah pertambangan minyak tanah yang terletak pada lapisan *anticlinale* dari lapisan-lapisan kulit-kulit bumi sangat jelas. Untuk membuat model penampang ini, berbagai bahan misalnya kotak kardus, kayu, kawat, pasir atau tanah liat dapat di gunakan. Dan setiap bagian objek penting di beri label yang jelas sebagai keterangan.

c. Model Susun (*Build Up Model*)

Model susunan terdiri dari beberapa bagian objek yang lengkap atau sedikitnya satu bagian penting dari objek itu. Model ini membantu siswa dalam 2 hal yang pertama, untuk menunjukkan secara langsung dan mendekati letak serta ukuran posisi organ tubuh pada waktu mengajar dan yang kedua, mampu memperjelaskan konsep materi pembelajaran yang sedang berlangsung, contoh model susun, anatomi manusia dan binatang seperti mata, telinga, jantung, tengkorak dan otak.

d. Model Kerja (*Working Model*)

Model ini adalah tiruan dari suatu objek yang memperlihatkan bagian luar dari objek asli dan mempunyai beberapa bagian dari benda yang sesungguhnya, contohnya peralatan untuk menimbang benda-benda dengan prinsip gaya berat bumi. Kelebihan dari model ini membantu siswa dalam memahami prinsip kerja dari media tersebut serta sambil mempelajarinya, dimana mereka tidak hanya mempelajari cara memakai timbangan tetapi mereka pun mencoba untuk membuat dengan ukuran sendiri yang di buat dari berbagai bahan misalnya kayu, kawat, dan piring kertas.

e. *Mock-ups*

Mock-ups adalah salah satu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau sistem yang ruwet. Susunannya dari bagian-bagian pokok itu di ubah sehingga aspek-aspek utama dari suatu proses mudah di mengerti siswa. *Mock-ups* dapat di gunakan dalam beberapa cara. Guru

memamerkan model ini untuk memperlihatkan bentuk beberapa objek nyata seperti lampu-lampu tabung serta pengeras suara.

f. Diorama

Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri dari bentuk-bentuk sosok atau objek-objek di tempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang di sesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat di usahakan pula untuk berbagai mata pelajaran lainnya. Masing-masing jenis model tersebut mungkin mempunyai ukuran yang sama persis dengan ukuran aslinya atau mungkin lebih besar atau lebih kecil daripada objek yang sesungguhnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model atau media pembelajaran tiga dimensi yang berjeniskan diorama. Dimana media nya terbuat dari karton, kertas origami, dan sebagainya.

7. Kelebihan dan Kekurangan Media Tiga Dimensi

Menurut Moedjiono (2008:17) menyatakan bahwa media tiga dimensi memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut.

a. Kelebihan Media Tiga Dimensi yaitu :

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung
- 2) Penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme
- 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.

- 4) Dapat memberikan struktur organisasi secara jelas
 - 5) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas
- b. Kelemahan Media Tiga Dimensi,yaitu :
- 1) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar
 - 2) Penyimpanan nya memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit
 - 3) Untuk membuat alat peraga ini membutuhkan biaya yang besar
 - 4) Anak tuna netra sulit untuk membandingkannya.

8. Video Animasi Tiga Dimensi Powtoon

Powtoon di produksi oleh sebuah perusahaan di Inggris yang menjual perangkat lunak berbasis cloud untuk membuat presentasi animasi dan video animasi. Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat media audiovisual yang bersifat interaktif. Teknologi juga dapat memungkinkan kita untuk membuat dan menerapkan multimedia khususnya pada video animasi yang bisa di buat sendiri secara mudah dan menarik sesuai dengan materi yang akan di ajarkan pada siswa ataupun peserta didik. Multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi.

Rosita et. al (2019:45) menjelaskan bahwa powtoon merupakan sebuah layanan online yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. Powtoon sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. Salah satu kelebihan powtoon adalah animasi yang berbentuk kartun. Powtoon juga

merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (online) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media powtoon ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan slide show diutar seperti film.

Ernalida (dalam Anggita, 2020) menjelaskan bahwa powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. Sari & Rohayati (2017:1) menjelaskan bahwa *Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk di gunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang di anggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena di sajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual.

Jatiningtias (2017) menjelaskan bahwa powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Anggita (2020) menjelaskan bahwa Powtoon memiliki beberapa manfaat yaitu:

- a. Pembelajaran menjadi lebih efektif,
- b. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa,
- c. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,

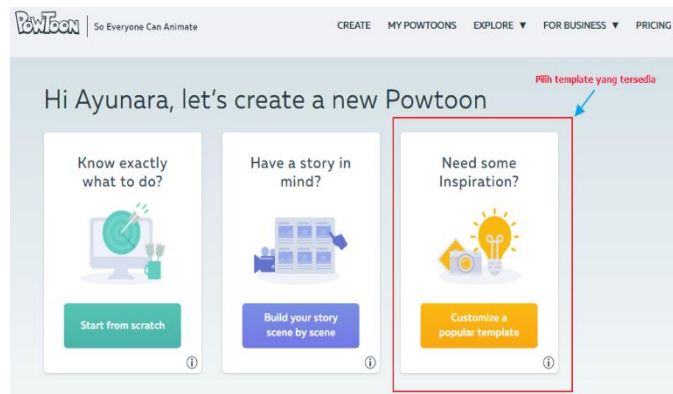
- d. Meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Oleh karena itu, media ini sangat lah menarik untuk di gunakan di dalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran lebih bervariasi. Peranan penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang menarik perhatian.

Dalam penelitian ini, saya memilih Media Tiga Dimensi berbasis video animasi *powtoon* yaitu media pembelajaran audio dan visual yang mempunyai fitur animasi menarik dalam mynampaikan informasi berupa video. Audio visual *powtoon* mencakup materi pembelajaran yang di dalamnya berupa gabungan fitur animasi di antaranya animasi teks tulisan, animasi kartun, gambar, foto, audio, musik dan efek transisi yang menarik untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Audio visual *powtoon* berbasis multimedia digital yang bisa di akses dan di download di komputer, laptop, smartphone, maupun gadget lainnya melalui aplikasi online yaitu youtube (Liesdiani, 2016).

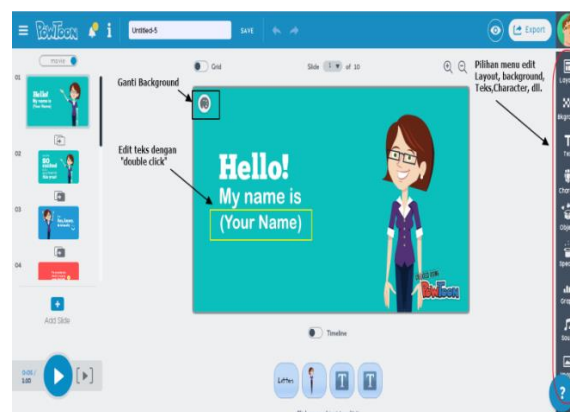
Adapun langkah-langkah dalam membuat video animasi *powtoon* menurut Kholilurrohmi (2017: 6) adalah sebagai berikut.

- a. Terlebih dahulu membuka website nya di <https://www.powtoon.com> kemudian pada halaman *powtoon* berikut ini silahkan pilih bentuk animasi yang di sediakan oleh *powtoon*.



Gambar 2.1 Halaman Website *Powtoon*

- b. Pilih kategori template yang tersedia. Misalnya, jika memilih kategori template sesuai konteks yang diinginkan yaitu pengenalan pertama saat mengajar. Klik “use” untuk mengedit template atau klik “preview” untuk melihat animasi yang akan dihasilkan. Jika mengklik “use” maka bisa langsung menggunakan animasi tersebut, berikut tampilan nya.



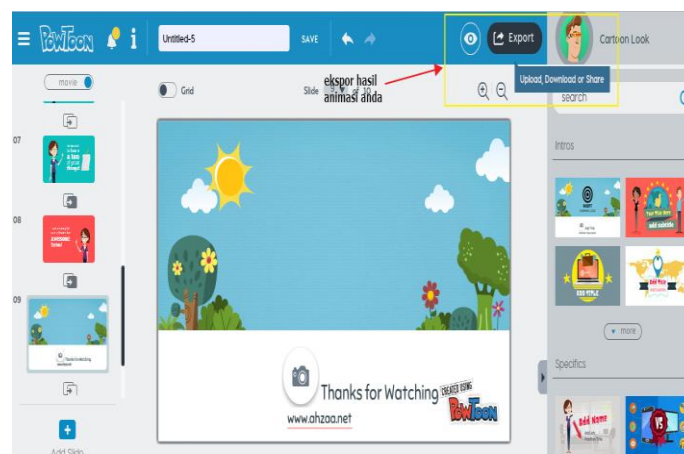
Gambar 2.2 Template *powtoon*

- c. Setelah itu, slide-slide video pada template anda sesuai dengan kebutuhan anda.



Gambar 2.3 Slide Template *Powtoon*

- d. Setelah selesai, klik ekspor untuk upload, download dan share hasil pembuatan animasi yang telah di buat.



Gambar 2.4 Hasil Pembuatan Video *Powtoon*

- e. Setelah video selesai kemudian klik ekspor, publish, upload, kemudian download untuk menyimpan video dan share untuk menggunakan video.

Menurut Delviana (2017:10) menjelaskan bawah terdapat beberapa kelebihan dan juga kelemahan Animasi *Powtoon*, diantaranya adalah sebagai berikut. Kelebihan-kelebihan Media Animasi Tiga Dimensi *Powtoon* adalah sebagai berikut:

- a. Mampu memberikan proses interaktif dan memberikan umpan balik.

- b. Memberikan kebebasan peserta didik untuk menentukan topik belajar.
- c. Video animasi *powtoon* memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.
- d. Video animasi *powtoon* dapat di gunakan di manapun dan kapanpun secara mandiri.
- e. Video yang di sajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna.
- f. Materi di sajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah di pahami oleh peserta didik.
- g. Aplikasi yang di gunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *powtoon* sangat menarik sehingga project yang di hasilkan juga memiliki kualitas suara, gambar. animasi, video, suara dan musik yang lebih baik.

Selain itu, media animasi *powtoon* juga memiliki beberapa kelemahan-kelemahan di antaranya sebagai berikut:

- a. *Powtoon* hanya bisa di rancang secara online sehingga membutuhkan ketersediaan internet yang memadai.
- b. Keterbatasan waktu dan durasi yang singkat sehingga video tidak cukup lebih hanya satu saja.

9. Kemampuan Pemahaman

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa pemahaman adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Fajri dan Senja (2008:607) menjelaskan bahwa pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan

proses pembuatan cara memahami. Arikunto (2014:64) menyatakan bahwa pemahaman adalah bagaimana seorang mempertahankan membedakan, menduga (estimates), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.

Bloom mengemukakan bahwa “*Comprehension is understand the meaning, paraphrase a concept*” yang berarti siswa dapat dikatakan memahami ketika mereka mampu membuat hubungan antara pengetahuan baru untuk di tambahkan dari pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan yang masuk di integrasikan dengan model mental dan kerangka kognitif yang ada. Sardiman (2014:42) menjelaskan bahwa pemahaman yaitu menguasai sesuatu dengan pikiran. Oleh karena itu, pemahaman tidak hanya sekedar tahu tapi juga menghendaki agar subjek belajar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang di pahami.

Menurut Sudijono (2011:50) menjelaskan bahwa pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu dan setelah itu di ketahui dan di ingat. Menurut Menurut Sudjana (2016:24) menyatakan bahwa pemahaman adalah tipe hasil belajar yang setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan misalnya, menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang di baca atau di dengarnya, memberi contoh lain dari yang telah di contohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

Menurut berdasarkan beberapa teori di atas, dapat di simpulkan bahwa pemahaman merupakan kesanggupan seorang peserta didik untuk dapat

mendefinisikan sesuatu dan menguasai hal tersebut dengan memahami makna tersebut. Dengan demikian, pemahaman merupakan kemampuan dalam menggunakan hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang di pelajari.

Bloom dalam Rahman (2013:77) menjelaskan bahwa tingkat pemahaman di klasifikasikan menjadi beberapa macam yaitu sebagai berikut:

a. Menerjemahkan (*Translation*)

Pengertian menerjemahkan bukan saja pengalihan (*translation*) arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Pengalihan konsep yang di rumuskan dengan kata-kata ke dalam gambar grafik dapat di masukkan dalam kategori menerjemahkan.

b. Menginterpretasi (*interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemah. Ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi misalnya, di berikan suatu diagram, tabel, grafik, atau gambar-gambar lain nya.

c. Mengekstrapolasi (*Extrapolation*)

Berbeda dari menerjemahkan dan menafsirkan, dengan ekstrapolasi di harapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

B. Kerangka Konseptual

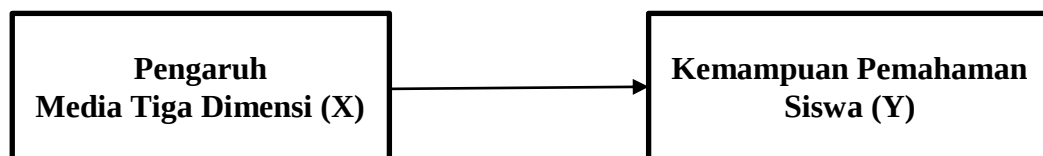
Berdasarkan penjabaran teori di atas maka dapat di susun suatu kerangka konseptual untuk memperjelas arah dan tujuan penelitian. Kerangka konseptual ini, di rancang berdasarkan variabel yang di gunakan dalam penelitian yaitu : Media Tiga Dimensi (3D), pemahaman siswa.

Pemahaman siswa masih terbilang berada dalam fase tataran rendah. Dimana, pembelajaran masih berpusat pada guru dan metode yang di gunakan guru masih cenderung monoton salah satu contohnya seperti metode ceramah sehingga jarang sekali menuntut siswa menjadi aktif. Selain itu juga, jarang sekali para guru yang mengajar menggunakan media pembelajaran yang gunanya untuk membangun pengetahuan siswa untuk berpikir serta memahami materi lebih mudah.

Media pembelajaran di gunakan untuk mencapai suatu tujuan atau kompetensi dasar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan. Proses pembelajaran adalah suatu proses untuk meningkatkan kegiatan belajar peserta didik yang dapat membentuk pola prilaku peserta didik itu sendiri. Oleh sebab itu, apa yang di lakukan oleh seorang guru harus mengarah pada pencapaian tujuan dan keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran dapat di dukung oleh beberapa faktor antara lain : media, bahan ajar, metode ataupun pendekatan yang di lakukan oleh guru dalam pembelajaran. Saat ini peran guru tidak hanya mengacu pada satu-satunya pemberian informasi dalam proses belajar namun

lebih menekankan pada pemberi fasilitas siswa sebagai salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa lebih bermakna. Berikut merupakan bagan Pengaruh Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa



Gambar 2.5
Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang sifat nya sementara yang dapat di simpulkan dari permasalahan penelitian hingga terjawab melalui pembuktian data yang telah terkumpul. Hipotesis pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah “ adalah sebagai berikut.

1. Hipotesis alternative (H_a) diterima, jika terdapat pengaruh antara Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2.

2. Hipotesis nol (H_0) diterima, jika tidak terdapat pengaruh antara Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan di lakukan di SD Negeri 157641 Masnauli 2 yang terletak di Desa Masnauli, Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah.

Adapun yang menjadi pertimbangan peneliti memilih lokasi ini adalah :

- a. Lokasi tersebut belum pernah di lakukan penelitian.
- b. Lokasinya tidak jauh dari tempat tinggal sendiri.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan pada waktu semester II, tahun ajaran 2021/2022. Proses penelitian ini di lakukan pada bulan Juni sampai dengan Juli 2022. Untuk lebih jelas dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan / Minggu																			
		Oktober				Januari				Maret				Juni				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyerahan judul																				
2	Membuat proposal dan Bimbingan Proposal																				

2. Sampel Penelitian

Arikunto (2016:131) menjelaskan bahwa sampel merupakan sebagian data yang di ambil dari populasi. Sampel di anggap sebagai sumber data yang penting untuk mendukung penelitian. Sedangkan, Sugiyono (2014:118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi tersebut. Adapun jenis sampel yang di gunakan adalah *total sampling*, yaitu tekhnik penetapan sampel bila semua anggota populasi di gunakan sebagai sampel. Hal ini di lakukan karena populasinya dibawah 100 yaitu 41 orang sehingga seluruh populasi di jadikan sampel. Yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu Kelas VA dan Kelas VB yang di jadikan kelas uji coba instrument. Seluruh siswa kelas VA menjadi kelas eksperimen yang berjumlah 20 orang sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 orang.

C. Variabel Penelitian

Berdasarkan judul pebelitian ini maka, terdapat dua variabel, dua variabel itu adalah variabel independen (bebas) yaitu variabel X, dan variabel dependen (terikat) yaitu variabel Y. Kedua nya menjadi perhatian untuk di teliti, dua variabel tersebut sebagai berikut.

1. Menurut Sugiyono (2014:61) menjelaskan bahwa variabel bebas (*Independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas (X) nya adalah pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi (3D), yaitu pembelajaran yang di lakukan peneliti dengan menampilkan benda model

sebagai bahan pelajaran. Media Tiga Dimensi (3D) ini dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan merangsang pemahaman terhadap benda yang di tampilkan.

2. Menurut Sugiyono (2014:61) menjelaskan bahwa variabel terikat (*Dependent*) variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) nya adalah kemampuan pemahaman siswa setelah di terapkan nya pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) menyangkut kemampuan psikomotorik siswa yang di tunjukan dalam penguasaan dalam menjelaskan kembali secara rinci dengan menggunakan kata-kata nya sendiri.

D. Definisi Variabel Penelitian

Pada bagian ini, peneliti perlu menjelaskan terkait dengan judul penelitian untuk menghindari kesalahpahaman dan lebih mengarahkan penelitian sehingga tujuan penelitian dapat tercapai, maka di lakukan pendefinisian variabel penelitian sebagai berikut. Pembelajaran menggunakan Tiga Dimensi (3D) yaitu berupa benda, model atau lebih mudah di sebut benda tiruan sederhana sebagai pembelajaran yang di lakukan dengan menampilkan benda nyata (contoh) melalui benda-benda model yang di sertai dengan kelengkapan-kelengkapan yang sesuai seperti benda nyata nya. Dengan demikian siswa tidak hanya membayangkan konstruksi akan tetapi melihat wujud tiruan dari Media Tiga Dimensi tersebut.

Kemampuan pemahaman adalah kemampuan siswa untuk mengerti suatu materi pembelajaran setelah materi itu di berikan dan di jelaskan. Dengan kata lain, siswa mengetahui sesuatu dan dapat menafsirkan dari berbagai segi. Seorang

siswa di katakan memahami sesuatu apabila siswa tersebut dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa nya sendiri.

E. Instrument Penelitian

Menurut Siregar (2014:75) menjelaskan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang dapat di gunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang di peroleh dari para responden yang di lakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan penelitian ini maka perlu di gunakan alat atau yang di sebut sebagai instrumen dalam penelitian, peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut :

1. Tes

Menurut Sudjiono (2011:67) menjelaskan bahwa tes merupakan cara yang yang dapat di gunakan atau prosedur yang perlu di tempuh dalam rangka pengukuran dan penelitian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas (baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus di kerjakan) oleh testee, sehingga (atas dasar data yang di peroleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat di hasilkan nilai yang melambungkan tingkah laku atau prestasi testee : nilai dimana dapat di bandingkan dengan nilai-nilai yang di capai oleh testee lainnya, atau di bandingkan nilai standar tertentu.

Pada penelitian kali ini untuk untuk mengukur pemahaman siswa, peneliti menggunakan tes yang berbentuk tulisan berupa Essay dengan soal sebanyak 10.

Adapun pedoman yang peneliti gunakan untuk melakukan tes dengan melihat kisi-kisi yang telah di rancang sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kisi-kisi tes

No	Kompetensi dasar	Materi	Indikator	Bentuk soal	Nomor soal
1	3.1 menjelaskan alat gerak Hewan dan fungsinya.	Organ Gerak Hewan dan Manusia	Dapat menjelaskan masing-masing alat gerak hewan dan Manusia	Essay	1,2,3,4
			Dapat menyebutkan alat gerak hewan dan Manusia secara benar.	Essay	5,6,7,
			Dapat mendiskusikan cara kerja organ gerak pada hewan dan Manusia	Essay	8,9,10

F. Validitas dan realibilitas .

1. Validitas Tes

Untuk menguji validitas tes, di gunakan rumus korelasi produk moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum X_1 Y - (\sum X_1) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X_1)^2] [N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Nilai untuk setiap item

Y = Nilai total setiap item

N = Jumlah responden uji coba

2. Realibilitas Tes

Untuk menguji coba realibilitas tes di gunakan rumus alpha sebagai berikut.

$$r_{tt} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_{tt} = Koefisien reabilitas

k = Banyaknya butir soal

s_i^2 = Varians skor butir kw-i

s_t^2 = Varians skor total

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data menggunakan software SPSS versi 22.0 dengan tahapan sebagai berikut

1. Uji Normalitas

Uji normalitas sampel yaitu menguji normal atau tidaknya sebaran data yang akan di analisis. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro-Wilk. Pengujian normalitas data dengan uji Shapiro-Wilk dapat dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 22.0 for windows* dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 5% (0,05). Adapun kriteria pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika $\text{sign} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b. Jika $\text{sign} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

Untuk menghitung uji normalitas digunakan program *SPSS 22.0 for windows*. Berikut langkah – langkah dalam menghitung uji normalitas dengan *SPSS 22.0 for windows*:

- a. Langkah 1 : Aktifkan program *SPSS 22.0*
- b. Langkah 2 : buat data pada variabel view
- c. Langkah 3 : masukkan data pada data view
- d. Langkah 4 : memasukkan kategori dan nilai pada values
- e. Langkah 5 : klik analyze – descriptive statistics – explore – pindahkan data ke kotak dependent list – klik plots – cek list normality plots with test – continue – oke.

Apabila telah di dapatkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data dalam penelitian dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas di lakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda.

H_0 : Varian kelompok yang sama

H_a : varian pada tiap kelompok berbeda

Rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \quad \text{Sumber : Sugiyono (2016:320)}$$

Selanjutnya F_{hitung} di bandingkan dengan F_{tabel} $\alpha = 0,05$ dengan keterangan :

dk_1 : n-1 adalah pembilang

dk_2 : n2-1 adalah penyebut

n : banyaknya data

Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut.

- a. Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, berarti H_0 di tolak dan H_a di terima
- b. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, berarti H_0 di terima dan H_a di tolak

Untuk menghitung uji homogenitas digunakan program SPSS 22.0 for windows. Berikut langkah – langkah dalam menghitung uji homogenitas dengan SPSS 22.0 for windows:

- a. Langkah 1 : Aktifkan program SPSS 22.0
- b. Langkah 2 : buat data pada variabel view
- c. Langkah 3 : masukkan data pada data view
- d. Langkah 4 : memasukkan kategori dan nilai pada values
- e. Langkah 5 : klik analyze – compare means – one way anova – klik nilai dan pindahkan atau masukkan pada factor – klik options dan pilih homogeneity of variance test – continue – oke.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk membandingkan antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan uji-t *Independent Sampel T-test* dengan bantuan SPSS versi 22.0 for windows. Adapun rumusan Hipotesis yang akan di uji adalah sebagai berikut :

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$

H_a : $\mu_1 \geq \mu_2$ Sumber : Sugiyono (2016:229)

Ha : Terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman belajar siswa

Ho : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman belajar siswa .

Langkah – langkah dalam perhitungan uji-t adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan data hasil angket siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu nilai rata-rata ($\bar{x}$), varian (S^2), Standar Deviasi (S) dan uji normalitas data (X^2).
- b. Selanjutnya di lakukan perhitungan nilai deviasi gabungan kedua sampel dengan menggunakan rumus.

$$S^2 = \frac{(n_1-1) s_1^2 - (n_2-1) S_2^2}{(n_1-n_2)}$$

Selanjutnya dilakukan perhitungan nilai uji-t, uji-t dapat dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} + \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}$$

Keterangan :

t : variabel yang di uji

$\bar{X}_1$:Nilai rata-rata hasil angket siswa kelas eksperimen

$\bar{X}_2$:Nilai rata-rata hasil angket siswa kelas kontrol

S : Standar deviasi gabungan

n_1 : Jumlah siswa eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kontrol

Untuk menghitung uji hipotesis digunakan program *SPSS 22.0 for windows*. Berikut langkah – langkah dalam menghitung uji *independent sample T-test* dengan *SPSS 22.0 for windows*:

- a. Langkah 1 : Aktifkan program SPSS 22.0
- b. Langkah 2 : buat data pada variabel view
- c. Langkah 3 : memberikan kode pada masing – masing kelas
- d. Langkah 4 : memasukkan kategori dan nilai pada label
- e. Langkah 5 : masukkan data pada data view
- f. Langkah 5 : klik analyze – compare means – independent sample t-test
– pindahkan data ke kolom test variabel dan grouping variable – klik define groups – isi kolom pada masing – masing group – continue - oke.

Uji-t digunakan untuk mengetahui besarnya signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara individual (parsial), dengan menganggap variabel lain bersifat konstanta. Jika nilai $\text{sig.} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat, sedangkan jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima, artinya variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media 3D pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V di SD Negeri 157641 Masnauli 2”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media 3D dan variabel terikat adalah Pemahaman Siswa.

Dalam penelitian ini, data kedua variabel diperoleh melalui hasil essay. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui data awal pada populasi dan sampel yang akan digunakan untuk memperoleh sumber data yaitu untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah essay. Essay ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pemahaman siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB di SD Negeri 157641 Masnauli 2 yang berjumlah 40 orang. Kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data nilai tes kemampuan pembelajaran mata pelajaran IPA untuk mengukur pemahaman siswa Kelas V di SD Negeri 157641 Masnauli 2. Selanjutnya, peneliti melakukan pengolahan data tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan pada BAB III.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan salah satu uji instrumen yang digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya item penelitian. Kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika nilai $r \text{ tabel} > r \text{ hitung}$ maka item tersebut dinyatakan valid
- b. Jika nilai $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid

Nilai r -tabel diperoleh dengan cara:

$$\text{Derajat bebas} = n - k = 20 - 2 = 18$$

Berdasarkan perhitungan diatas, nilai r -tabel untuk butir tes kelas 5A (Kelas Eksperimen) dan Kelas 5B (Kelas Kontrol), masing-masing berjumlah 18 butir tes. Kedudukan pada alpha 5% adalah sebesar 0.443, apabila r -tabel kurang dari 0.443 maka dapat dinyatakan item tidak valid.

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas

No	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0.352	0.443	Tidak Valid
2	0.576	0.443	Valid
3	0.348	0.443	Tidak Valid
4	0.656	0.443	Valid
5	0.591	0.443	Valid
6	0.602	0.443	Valid
7	0.532	0.443	Valid
8	0.677	0.443	Valid
9	0.521	0.443	Valid
10	0.521	0.443	Valid

Sumber : Hasil Olahan SPSS 22.0

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *corrected item-total correlation* (r-tabel) lebih besar daripada r-hitung, sehingga 8 dari 10 item dinyatakan valid.

2. Uji Realibilitas

Tujuan pengujian realibilitas adalah untuk melihat apakah instrument penelitian merupakan instrument yang handal dan dapat dipercaya Juliandi, (2018 : 83). Instrument penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach Alpha* (α). *Cronbach Alpha* menafsirkan korelasi antar skala yang dibuat dengan semua skala variabel yang ada. Jika nilai koefisien alpha $> 0,60$ maka disimpulkan bahwa instrument penelitian tersebut handal dan reliabel. Berikut ini tabel hasil pengujian validitas:

Tabel 4.2
Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.711	10

Sumber : Hasil Olahan SPSS 22.0

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil uji reliabilitas pada nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,711 > 0,60$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data reliable.

3. Statistik Deskriptif (Deskripsi Data)

Sebelum dianalisis mengenai Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641

Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah, diperoleh hasil statistik deskriptif yang terdiri dari nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata dan simpangan baku. Berikut ditampilkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Ringkasan Deskripsi Data
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen (5A)	20	51	69	62.15	5.575
Post-test Eksperimen (5A)	20	70	93	83.85	6.651
Pre-test Kontrol (5B)	20	50	66	59.05	5.246
Post-test Kontrol (5B)	20	70	87	79.90	5.046
Valid N (listwise)	20				

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS 22.0

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa diperoleh data dari 20 orang siswa di kelas Pre-Test Eksperimen (5A) memiliki skor terendah (min) yaitu sebesar 51 dan pada kelas Post-Test Eksperimen (5A) skor nilai tertinggi (max) yaitu sebesar 93, nilai rata-rata (mean) pada kelas Pre-Test Eksperimen (5A) terendah yaitu sebesar 62,15 dan nilai (mean) tertinggi di kelas Post-Test Eksperimen (5A) sebesar 83,85 serta standar deviasi sebesar 5,575 (Pre-Test) dan 6,651(Post-Test).

Selanjutnya data pada kelas Pre-Test kontrol (5B) memiliki skor terendah (min) yaitu 50 dengan skor paling tinggi (max) di kelas Post-Test kontrol (5B) yaitu 87, Nilai rata-rata (mean) terendah pada kelas Pre-Test kontrol (5B) yaitu sebesar 59,05 dan nilai (mean) tertinggi pada kelas Post-Test kontrol (5B) yaitu sebesar 79,90 dan standar deviasi yaitu sebesar 5,246 (Pre-Test) dan 5,046 (Post-Test).

B. Hasil Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis *independent sample t-test*, maka peneliti melakukan pengujian normalitas dan pengujian homogenitas dengan tujuan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen atau tidak. Berikut disajikan data hasil uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi *SPSS 22.0 for Windows*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas kelas kontrol (5B) dan kelas eksperimen (5A) dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data terhadap dua kelas tersebut dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan program *SPSS 22 for Windows* taraf signifikansi 0,05. Adapun pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal
- b. Jika probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal

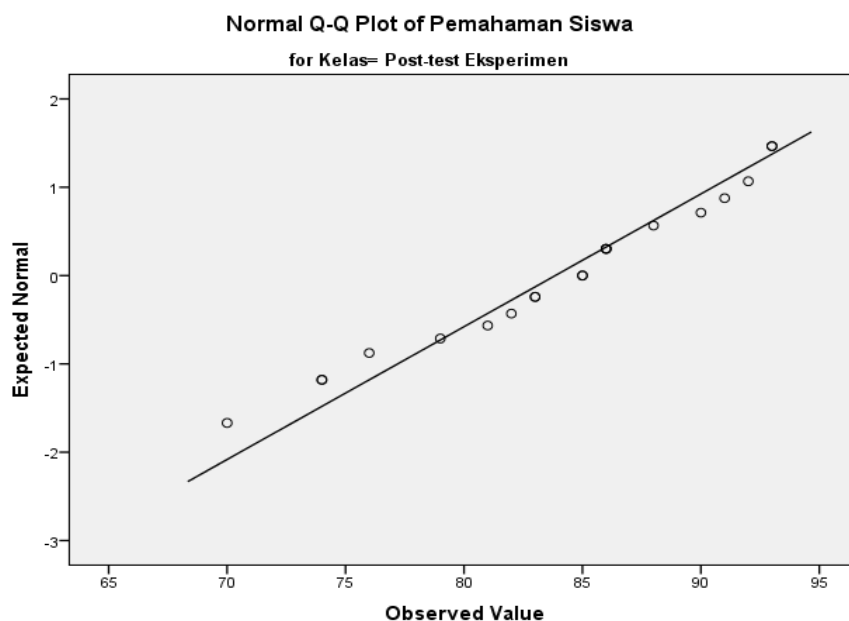
Tabel 4.4
Pengujian Normalitas
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk ^a		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pemahaman Siswa	Pre-test Eksperimen	.168	20	.140	.917	20	.087
	Post-test Eksperimen	.119	20	.200*	.950	20	.373
	Pre-test Kontrol	.122	20	.200*	.930	20	.153
	Post-test Kontrol	.186	20	.067	.928	20	.143

Sumber : Hasil Olahan SPSS 22.0

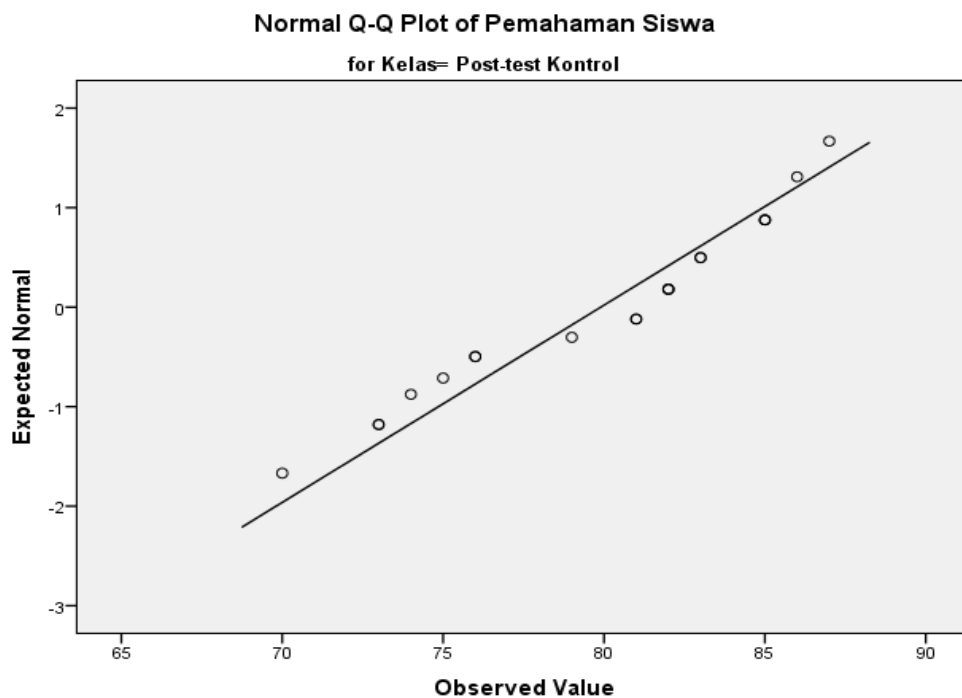
Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil output pengujian normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* (Metode Statistik) dan uji *Shapiro Wilk* (Perhitungan Sebaran Data) diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada kolom signifikansi pada data nilai pre-test dan post-test untuk kelas eksperimen (5A) adalah 0,087 dan 0,373, nilai signifikansi dari pre-test dan post-test kelas eksperimen lebih dari 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test kelas eksperimen berdistribusi normal.

Selanjutnya nilai signifikansi pada kolom signifikansi pada data nilai pre-test dan post-test untuk kelas kontrol (5B) adalah 0,153 dan 0,143, nilai signifikansi dari pre-test dan post-test kelas kontrol lebih dari 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test kelas kontrol berdistribusi normal. Selain tabel normalitas diatas, berikut ini disajikan diagram plot untuk melihat penyebaran data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 4.1. Diagram Plot Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram plot diatas dapat dilihat bahwa penyebaran data mengikuti garis horizontal sehingga dapat diartikan bahwa penyebaran data pada kelas eskperimen bersifat normal.



Gambar 4.1. Diagram Plot Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram plot diatas dapat dilihat bahwa penyebaran data mengikuti garis horizontal sehingga dapat diartikan bahwa penyebaran data pada kelas kontrol bersifat normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut mempunyai varians sama atau beda. Pengujian homogenitas dua varians antara data pretest-posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji

Levene (Uji sampel/kelompok) dengan menggunakan program *SPSS 22.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusan, yaitu:

- a. Jika probabilitas atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang berbeda (tidak homogen).
- b. Jika probabilitas atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen).

Berikut adalah tabel dari hasil uji homogenitas, yaitu :

Tabel 4.5
Pengujian Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemahaman Based on Mean	.855	1	38	.361
Siswa Based on Median	.783	1	38	.382
Based on Median and with adjusted df	.783	1	35.640	.382
Based on trimmed mean	.838	1	38	.366

Sumber : Hasil Olahan SPSS 22.0

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil pengujian homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene (Uji Varian/Kelompok) diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (Sig.) *based on mean* adalah 0,361 dengan demikian nilai signifikansinya diatas 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi - populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut bersifat homogen.

C. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji-t digunakan untuk mengetahui besarnya signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara individual (parsial), dengan menganggap variabel lain bersifat konstanta. Uji hipotesis data dalam penelitian ini menggunakan *SPSS 22.0 for Windows* dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Adapun pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka terdapat pengaruh media pembelajaran 3D pada pembelajaran IPA terhadap pemahaman siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.
2. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh media pembelajaran 3D pada pembelajaran IPA pemahaman siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

Tabel 4.6
Pengujian Hipotesis (Uji-t)

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means				
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Pemahaman Siswa	Equal variances assumed	2.116	38	.041	3.950	1.867
	Equal variances not assumed	2.116	35.429	.041	3.950	1.867

Sumber : Hasil Olahan SPSS 22.0

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,041, dengan demikian nilai signifikansinya dibawah 0,05. Berdasarkan hasil pengujian

hipotesis diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0,041 > 0,05$, Karena $p\text{-value} > 0,05$ dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran 3D pada pembelajaran IPA terhadap peningkatan pemahaman siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II. Hasil penelitian diatas menjelaskan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

D. Diskusi Hasil Penelitian

1. Pemahaman siswa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi (3D)

Berdasarkan analisis data yang pertama yaitu dilakukan pretest kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata pemahaman siswa adalah sebesar 62,15, dengan nilai minimal 51 dan nilai maksimal 69. Sedangkan nilai rata-rata pemahaman siswa pada kelas kontrol adalah sebesar 59,05, dengan nilai minimal 50 dan nilai maksimal 66.

Tabel 4.7
Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama (Kode)	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Rata – rata	62,15	59,05
2.	Minimal	51,0	50,0
3.	Maksimal	69,0	66,0

Sumber : Hasil Olahan SPSS 22.0

Berdasarkan analisis data yang pertama yaitu dilakukan post-test kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata pemahaman siswa adalah sebesar 83,85, dengan nilai minimal 70 dan nilai maksimal 93. Sedangkan nilai rata-rata

pemahaman siswa pada kelas kontrol adalah sebesar 79,9, dengan nilai minimal 69 dan nilai maksimal 87.

Tabel 4.8
Hasil Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama (Kode)	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Rata – rata	83,85	79,9
2.	Minimal	70	69
3.	Maksimal	93	87

Sumber : Hasil Olahan SPSS 22.0

2. Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V SDN 157641 Masnauli 2

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu menggunakan media video animasi *powtoon* yang diajarkan pada kelas V. Siswa (peserta didik) diberikan soal pretest dan post-test untuk menilai pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA. Hasil dari pretest dapat digunakan untuk melihat kemampuan awal peserta didik dalam menyelesaikan soal pada materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 2. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis peserta didik sebelum diberikan treatment (perlakuan) kepada peserta didik. Setelah diberikan treatment pada proses pembelajaran, peserta didik diberikan soal posttest untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diberikan treatment. Post-test ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dan mengukur penguasaan kompetensi peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru. Pretest dan posttest ini digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media animasi *powtoon*.

Untuk mengetahui pemahaman siswa dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon*, maka dilakukan tes awal (pretest) terhadap siswa kelas V di SD Negeri 157641 Masnauli 2, pelaksanaan tes awal ini dilakukan selain untuk menilai kemampuan siswa juga bertujuan sebagai bahan evaluasi guru dalam meningkatkan kemampuan siswanya. Pelaksanaan tes awal ini dilakukan pada dua kelas yakni kelas control dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pengujian tes awal pada kelas kontrol dan eksperimen diperoleh hasil bahwa hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa data tes awal terdistribusi normal, kemudian dilakukan pula pengujian tes akhir (post-test) pada kelas kontrol dan eksperimen diperoleh hasil bahwa hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa data tes akhir terdistribusi normal.

Berdasarkan hasil pengujian tes awal (pretest) dan tes akhir (post-test) pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen diperoleh hasil bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada siswa yang ada pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, hal ini menunjukkan bahwa pemilihan kelas dalam penelitian ini berasal dari populasi yang homogen. Kondisi ini sangat membantu dalam menilai perkembangan pemahaman siswa setelah pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan kemampuan antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran video animasi *powtoon* dan yang mendapatkan pembelajaran dari buku. Kemampuan siswa yang mendapatkan model pembelajaran dari video animasi *powtoon* meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA.

Model pembelajaran dengan menggunakan video animasi *powtoon* dapat memberikan dampak yang lebih baik terhadap pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran buku, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu cara dalam upaya pengembangan pemahaman siswa dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa media pembelajaran 3D dengan menggunakan video animasi *powtoon* pada pembelajaran IPA memberi pengaruh positif terhadap pemahaman siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih paham terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman siswa.

Kelebihan dari model pembelajaran dari video animasi *powtoon* adalah kegiatan pembelajaran tidak terpusat pada peran guru, tetapi pembelajaran dengan menggunakan video animasi *powtoon* mendorong siswa untuk lebih aktif dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena media yang digunakan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan ide yang kreatif dari siswa serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menjawab soal – soal yang diberikan oleh guru.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis merumuskan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Disimpulkan bahwa diperoleh data Statistik dari 20 orang siswa di kelas Pre-Test Eksperimen (5A) memiliki skor terendah (min) yaitu sebesar 51 dan pada kelas Post-Test Eksperimen (5A) skor nilai tertinggi (max) yaitu sebesar 93, nilai rata-rata (mean) pada kelas Pre-Test Eksperimen (5A) terendah yaitu sebesar 62,15 dan nilai (mean) tertinggi di kelas Post-Test Eksperimen (5A) sebesar 83,85 serta standar deviasi sebesar 5,575 (Pre-Test) dan 6,651(Post-Test).

Selanjutnya data pada kelas Pre-Test kontrol (5B) memiliki skor terendah (min) yaitu 50 dengan skor paling tinggi (max) di kelas Post-Test kontrol (5B) yaitu 87, Nilai rata-rata (mean) terendah pada kelas Pre-Test kontrol (5B) yaitu sebesar 59,05 dan nilai (mean) tertinggi pada kelas Post-Test kontrol (5B) yaitu sebesar 79,90 dan standar deviasi yaitu sebesar 5,246 (Pre-Test) dan 5,046 (Post-Test).Berdasarkan hasil pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,041, dengan demikian nilai signifikansinya dibawah 0,05.

2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0,041 > 0,05$, Karena $p\text{-value} > 0,05$ sehingga dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran 3D pada pembelajaran IPA terhadap peningkatan pemahaman siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh penulis, maka penulis merekomendasikan dan memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru diharapkan mampu memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Siswa diharapkan meningkatkan minat belajar dan fokus pada materi pembelajaran yang diberikan guru. Siswa diharapkan untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran.
3. Sekolah diharapkan melakukan evaluasi terhadap metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Evaluasi ini dilakukan agar ke depannya pembelajaran dapat memberi dampak pada peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini dengan meneliti metode – metode lainnya guna meningkatkan khazanah keilmuan dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks : Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7(2), 44-52.
- Anas, S. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta .
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta .
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Daryanto, D. (2010). *Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya .
- Gerlach, & Elly. (2017). *Pengertian Media*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Jatiningtias, N. H. (2017). Pengembangan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang. *Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang*.
- M. Miftah. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 97-98 .
- Muawanah, E. (2009). Pemahaman Individu dan Masalah Anak Dalam Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Pemahaman Individu Dan Masalah Anak*, 2(1).
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 1(5), 129.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 24-44.
- Rosita, Y. D., Jayanti, R., Ainiyah, N, (2019). *Asyik Membuat Presentasi Trendy*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Rusman, R. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sadiman, A. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono., S (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta .
- Sugiyono, S. (2014). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2016). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung : Alfabeta Bandung .
- Susilana, R., & Riyana, C. (2020). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV.Wacana Prima .
- Triyono, T. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Ombak .
- Widodo, P. B. (2010). Reliabilitas dan Validitas Konstruk Skala Konsep Diri Untuk Mahasiswa Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 3(1), 1-9.

LAMPIRAN

Lampiran 01

RPP KELAS EKSPERIMEN (5A)

LAMPIRAN 01

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 157641 Masnauli 2
 Kelas/Semester : VA (Lima-A) / I
 Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
 Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan
 Pembelajaran : 2
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPA
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI DASAR

Muatan : Bahasa Indonesia

3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis

4.1 Menyajikan Hasil Identifikasi Pokok Pikiran Dalam Teks Tulis Dan Lisan Secara Lisan, Tulis.

Muatan : IPA

3.1 Menjelaskan Alat Gerak Dan Fungsinya Pada Hewan Dan Manusia Serta Cara Memelihara Kesehatan Alat Gerak Manusia.

4.1 Membuat Model Sederhana Alat Gerak Manusia Dan Hewan

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar
- Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat
- Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf secara runtut
- Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan secara percaya diri.

Karakter siswa yang di harapkan :

- *Religius, Nasionalis, Mamdiri, Gotong royong, dan integritas.*

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (5-15 Menit)

- Kelas di mulai dengan salam pembuka,menanyakan kabar dan kehadiran siswa.
- Kemudian di lanjutkan dengan do'a di pimpin oleh salah satu siswa
- Guru memberikan penguatan semangat nasionalisme dengan meminta siswa menyanyikan lagu nasional
- Sebelum pelajaran di mulai terlebih dahulu guru bertanya dan menyinggung materi yang sebelumnya telah di pelajari (berbicara/membahas selama 10 menit)

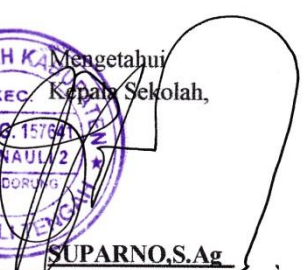
2. Kegiatan Inti (150 Menit)

- Guru menjelaskan materi baru yang akan di pelajari oleh siswa
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Guru menampilkan Media Animasi Powtoon yang berisi tentang organ gerak hewan
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang organ gerak hewan
- Setelah itu, Guru mengajak siswa untuk berdiskusi berkaitan dengan organ gerak hewan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompok nya dengan bimbingan guru
- Guru mengamati diskusi, berjalan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa anggota kelompok aktif.
- Setelah selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kelompok nya di depan kelas.
- Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberi komentar atau tanggapan atas jawaban dari kelompok yang tampil di depan.
- Setelah semua kelompok tampil, guru memberikan penguatan terkait hasil diskusi siswa yang telah di presentasikan dan guru menyampaikan inti dari jawaban ataupun hasil yang di harapkan.
- Setelah diskusi kelompok selesai,guru meminta siswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing seperti semula.

- Guru meminta siswa menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme sebelum berdo'a.
- do'a di pimpin oleh salah satu siswa
- guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup

D. PENILAIAN

Penilaian sikap : (pengamatan dan Rekaman sikap)
Penilaian pengetahuan : (tes tulis,presentasi)
Penilaian keterampilan : (praktek, unjuk kerja)

Mengetahui
 Kepala Sekolah,

SUPARNO, S.Ag
 NIP.197208102006041010

Masnauli, 2020
 Guru Kelas,



MAURUS ZEBUA S.Pd
 NIP.198609122020121002

Lampiran 02

RPP Kelas Kontrol (5B)

LAMPIRAN 02

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 157641 Masnauli 2
 Kelas/Semester : VB (Lima-B) / I
 Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
 Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan
 Pembelajaran : 2
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPA
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI DASAR

Muatan : Bahasa Indonesia

3.2 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis

4.1 Menyajikan Hasil Identifikasi Pokok Pikiran Dalam Teks Tulis Dan Lisan Secara Lisan,Tulis.

Muatan : IPA

3.1 Menjelaskan Alat Gerak Dan Fungsinya Pada Hewan Dan Manusia Serta Cara Memelihara Kesehatan Alat Gerak Manusia.

4.1 Membuat Model Sederhana Alat Gerak Manusia Dan Hewan

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar
- Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat
- Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf secara runtut
- Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan secara percaya diri.

Karakter siswa yang di harapkan :

• *Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong royong, dan integritas.*

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (5-15 Menit)

- Kelas di mulai dengan salam pembuka,menanyakan kabar dan kehadiran siswa.
- Kemudian di lanjutkan dengan do'a di pimpin oleh salah satu siswa
- Guru memberikan penguatan semangat nasionalisme dengan meminta siswa menyanyikan lagu nasional
- Sebelum pelajaran di mulai terlebih dahulu guru bertanya dan menyinggung materi yang sebelumnya telah di pelajari (berbicara/membahas selama 10 menit)

2. Kegiatan Inti (150 Menit)

- Guru menjelaskan materi baru yang akan di pelajari oleh siswa
- Guru meminta siswa untuk membuka halaman buku yang akan di pelajari yaitu organ gerak hewan
- Guru meminta siswa untuk membaca materi organ gerak hewan secara bergilir,masing-masing siswa satu paragraf.
- Siswa di minta untuk tertib dan mendengarkan guru menjelaskan materi.
- Guru menjelaskan materi organ gerak hewan kepada siswa
- Setelah selesai, guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya terkait materi
- Guru memberi umpan balik atau memberi pertanyaan kepada siswa untuk memastikan siswa paham akan materi yang telah di sampaikan guru.
- Guru menyimpulkan materi yang telah di jelaskan kepada siswa
- Guru lalu memberi latihan berupa soal pilihan ganda terkait materi..
- Guru memberi waktu pengerjaan selama 30 menit kepada siswa
- Guru mengumpulkan lembar kerja siswa untuk di koreksi.
- Guru membahas soal tersebut bersama siswa.

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Guru meminta siswa untuk mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru menyampaikan tugas di rumah untuk di kerjakan sendiri oleh siswa dengan bimbingan orang tua.
- Guru memberi penguatan dan kesimpulan

- Guru membagikan lembar kerja siswa berupa soal pilihan ganda untuk di kerjakan
- Guru memberi waktu pengerjaan selama 30 menit kepada siswa
- Guru mengumpulkan lembar kerja siswa untuk di koreksi.
- Guru membahas soal tersebut bersama siswa.

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Guru meminta siswa untuk mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru menyampaikan tugas di rumah untuk di kerjakan sendiri oleh siswa dengan bimbingan orang tua.
- Guru memberi penguatan dan kesimpulan
- Guru meminta siswa menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme sebelum berdo'a.
- do'a di pimpin oleh salah satu siswa
- guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup

D. PENILAIAN

Penilaian sikap	: (pengamatan dan Rekaman sikap)
Penilaian pengetahuan	: (tes tulis,presentasi)
Penilaian keterampilan	: (praktek, unjuk kerja)



 Masnauli,
 Kepala Sekolah,
 SUPARNO,S.Ag
 NIP.197208102006041010

Masnauli, 2022
 Guru Kelas,


DESY ASTRYA PARDEDE
 NIP.199307282020122006

Lampiran 03

SOAL PRE-TEST

Satuan Pendidikan : SD Negeri 157641 Masnauli 2

Mata Pelajaran : Organ Gerak Hewan

Kelas/Semester : VA – VB / 1

Waktu : 30 Menit

Nama Siswa :

1. Kenapa otot dapat bergerak ?

Jawab :

2. Sebutkan macam-macam gerak makhluk hidup ?

Jawab :

3. Bentuk tubuh apa yang di miliki oleh hewan air ?

Jawab :

4. Apa yang di gunakan ikan untuk mengatur gerak naik dan turun ?

Jawab :

5. Apa itu hewan vertebrata ?

Jawab :

6. Pemakan tumbuhan di sebut ?

Jawab :

7. Kambing termasuk hewan ?

Jawab :

8. Gerak pada makhluk hidup menggunakan ?

Jawab :

9. merupakan salah satu ciri makhluk hidup.

Jawab :

10. Organ gerak terdiri atas macam.

Jawab :

Lampiran 04**SOAL POST-TEST**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 157641 Masnauli 2

Mata Pelajaran : Organ Gerak Hewan

Kelas/Semester : VA – VB / 1

Waktu : 30 Menit

Nama Siswa :

1. merupakan salah satu ciri makhluk hidup.

Jawab :

2. Organ gerak terdiri atas macam.

Jawab :

3. Apa itu hewan vertebrata ?

Jawab :

4. Kambing termasuk hewan ?

Jawab :

5. Pemakan tumbuhan di sebut ?

Jawab :

6. Kenapa otot dapat bergerak ?

Jawab :

7. Sebutkan macam-macam gerak makhluk hidup ?

Jawab :

8. Apa yang di gunakan ikan untuk mengatur gerak naik dan turun ?

Jawab :

9. Bentuk tubuh apa yang di miliki oleh hewan air ?

Jawab :

10. Gerak pada makhluk hidup menggunakan ?

Jawab :

Lampiran 05

LEMBAR TEKS WAWANCARA

Wawancara peneliti dengan guru kelas V yaitu ibu Desy Astrya Pardede

Peneliti : Assalamu'alaikum,Selamat siang bu

Guru : Wa'alaikumsalam,Selamat siang juga nak.

Peneliti : Mohon maaf bu mengganggu waktunya,saya sedang melakukan penyusunan proposal skripsi,niat dan tujuan saya ingin menanyakan beberapa pertanyaan dengan Bu Desy selaku guru kelas di kelas V.

Guru : Oh baik,silahkan.

Peneliti : Terimakasih bu, Jadi saya ingin menanyakan beberapa pertanyaan tentang penggunaan media 3D,apakah sebelumnya sudah pernah di lakukan penelitian terkait media pembelajaran 3D ?

Guru : Oh sebelumnya memang belum pernah ada yang melakukan penelitian tersebut.

Peneliti : jadi begini bu,apakah selama masuk kurikulum 2013 guru masih menjelaskan dengan hanya berpatok pada metode ceramah?

Guru : ya,benar nak.

Peneliti : Mengapa guru tidak mencoba menggunakan alat peraga untuk memaksimalkan pemahaman siswa ?

Guru : Karna hal tersebut di latarbelakangi dengan kurang mampunya guru untuk menguasai teknologi. Selain itu,karna memang kebanyakan guru sudah berusia di atas 40-an tahun .

Peneliti : Siapa yang cenderung terlibat dalam pembelajaran,apakah guru atau siswa ?

- Guru : Sejauh ini saya menyadari karna mungkin tidak adanya penggunaan alat peraga, keterlibatan itu sama sekali tidak ada di siswa justru saya yang cenderung terlibat karna memang saya yang kebanyakan menjelaskan dengan metode ceramah tersebut.
- Peneliti : Selama menjadi guru kelas di kelas V ini, kapan siswa belajar dengan terlibat langsung ke dalam pembelajaran yang ibu bawa-
kan ?
- Guru : Selama saya mengajar, setiap minggu 2 kali saya selalu membuat tugas kelompok, dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi terkait pembelajaran yang sedang saya bawa-
kan kemudian saya mengajak siswa untuk saling mempresentasikan hasil yang telah di diskusi kan dengan teman sekelompoknya.
- Peneliti : Pada kurikulum 2013, kebanyakan pada materi IPA adalah pembelajaran yang mengharuskan siswa mampu mengklasifikasi-
kan tumbuhan, hewan dan sejenisnya . Dimana ibu membawa mereka untuk belajar mengenal secara langsung ?
- Guru : saya membawa mereka cukup di lingkungan sekolah untuk mengenal macam-macam tumbuhan karna memang kebetulan di lingkungan sekolah ini banyak di kelilingi oleh berbagai jenis tumbuhan, untuk mengenal pengelompokan jenis-jenis hewan saya hanya menjelaskan dan menyebutkannya.
- Peneliti : Lalu, bagaimana dengan pemahaman siswa tersebut dan bagaimana hasil belajar yang di dapat ?
- Guru : Untuk pemahaman siswa, bisa saya katakan tidak maksimal . Karna jika di persenkan mungkin hanya 34% dari keseluruhan siswa yang mampu memahami materi, terbukti dengan sedikitnya siswa yang mencapai KKM.

Peneliti : Baiklah bu,terimakasih atas informasi nya, semoga dengan informasi yang ibu sampaikan ini bisa menjadikan penelitian saya ini lebih meningkatkan cara berpikir dan pemahaman siswa.

Guru : Baik, terimakasih kembali nak.

Lampiran 06

Surat Permohonan Ijin Riset

 UMSU Unggul Cerdas Terpercaya Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Website : http://fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@yahoo.co.id
---	---

Nomor	: 1151 /IL3-AU/UMSU-02/F/2022	Medan,	09 Zulqaidah 1443 H
Lamp	: ---		09 Juni 2022 M
Hal	: Permohonan Izin Riset		

Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala
SD Negeri 157641 Masnauli 2
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama	: Putri Cahya
N P M	: 1802090088
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media 3 D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah.

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.




Dra. Hj. Syamsuunnita, M.Pd
 NIDN 0804066701

Pertinggal



Lampiran 07

Hasil jawaban Pre-Test Kelas Eksperimen (5A) dan Kelas Kontrol (5B)

Date : _____

☐	Nama : Sheren Nasution	5B
☐	Kelas : 5A	
☐	<u>Soal</u>	
☐		
☐	1. kenapa otot dapat bergerak ?	
☐	Jawab : karna ada Tulang	X
☐	2. Sebutkan macam - macam gerak makhluk hidup	
☐	Jawab : berjalan, berlari, melompat	X
☐	3. bentuk tubuh apa yang dimiliki oleh hewan air ?	
☐	Jawab : sirip dan ekor	X
☐	4. Apa yang digunakan ikan untuk mengatur gerak naik dan turun ?	
☐	Jawab : berenang	X
☐	5. Apa itu hewan Vertebrata ?	
☐	Jawab : yang ada Tulangnya di belakang	✓
☐	6. berikan tumbuhan di sebut ?	
☐	Jawab : Herbivora	✓
☐	7. Kambing termasuk hewan ?	
☐	Jawab : Menyusui dan Mamalia	✓
☐	8. Gerak pada makhluk hidup menggunakan ?	
☐	Jawab : Kaki dan Tulang	(6)
☐	9. merupakan salah satu ciri makhluk hidup.	
☐	Jawab : Bergerak	✓
☐	10. Organ gerak terdiri atas ... macam.	
	Jawab : ???	X

B

Date : _____

☐ nama : Hanifah Simbolon

☐ kelas : sb

☐ soal

☐ 1. Kenapa otot dapat bergerak ?

☐ jawab : karna di gerakkan X

☐ 2. sebutkan macam-macam gerak makhluk

☐ hidup.

☐ jawab : jalan dan lari X

☐ 3. bentuk tubuh apa yang dimiliki oleh hewan

☐ air.

☐ jawab : rudal ✓

☐ 4. apa yang digunakan ikan untuk

☐ mengatur gerak naik turun ?

☐ jawab : gelembung ①

☐ 5. ~~apa~~ Apa itu hewan Vertebrata ?

☐ jawab : pumakan X

☐ 6. pemakan tumbuhan di sebut ?

☐ jawab : herbivora ✓

☐ 7. kambing termasuk hewan ?

☐ jawab : menyusui ✓

☐ 8. Gerak ~~pada~~ pada makhluk hidup

☐ menggunakan ?

☐ jawab : kaki dan Tangan

Lampiran 08

Hasil Jawaban Post-Test Kelas Eksperimen (5A) dan Kelas Kontrol (5B)

Date : _____

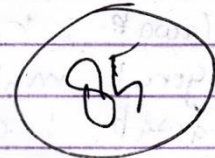
☐	nama : Ghaisan Afnan Malik
☐	Kelas : 5a
☐	
☐	Sol. 93
☐	
☐	1. tidak merupakan salah satu ciri makhluk hidup.
☐	Jawab : bergerak ✓
☐	
☐	2. Organ gerak terdiri atas macam.
☐	Jawab : 2 ✓
☐	
☐	3. Apa itu hewan vertebrata...
☐	Jawab : Hewan yang bertulang belakang ✓
☐	
☐	4. Kambing termasuk hewan ...
☐	Jawab : ... Mamalia dan menyusui ✓
☐	
☐	5. Pemakan tumbuhan disebut.
☐	Jawab : herbivora ✓
☐	
☐	6. Kenapa otot dapat bergerak.
☐	Jawab : karena adanya kimia (3)
☐	
☐	7. Sebutkan macam-macam gerak makhluk hidup.

B

Date : _____

☐ nama : Agushidar gajah

☐ kelas : Sb


☐ 1. ... merupakan salah satu ciri makhluk hidup.

☐ jawab : Bergerak ✓

☐ 2. Organ gerak terdiri atas ... macam.

☐ jawab : 2 ✓

☐ 3. Apa itu hewan Vertebrata ...

☐ jawab : hewan bertulang belakang ✓

☐ 4. Kambing termasuk hewan ...

☐ jawab : Mamalia ✓

☐ 5. Pemakan tumbuhan di sebut ...

☐ jawab : herbivora ✓

☐ 6. Kenapa otot dapat bergerak.

☐ jawab : karna otot ada benyawaanya 1/2

☐ 7. Sebutkan macam-macam gerak makhluk hidup.

☐ jawab : aktif dan pasif ✓

☐ 8. Apa yang di gunakan ikan untuk mengatur gerak naik turun?

☐ jawab : berenang X

☐ 9. Bentuk tubuh apa yang di miliki oleh hewan air?

Lampiran 09

LAMPIRAN DATA NILAI PRE TEST DAN POST TEST

No	Eksperimen		Kontrol	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test
1	69	85	60	81
2	62	86	55	81
3	56	90	50	76
4	62	79	52	75
5	66	91	66	76
6	66	83	66	82
7	64	86	55	85
8	66	74	66	85
9	54	86	61	83
10	52	88	51	82
11	68	85	65	79
12	69	93	56	86
13	62	81	63	87
14	64	74	58	85
15	61	83	57	82
16	69	82	65	74
17	51	70	55	73
18	57	76	56	70
19	61	93	62	73
20	64	92	62	83

Lampiran 10

LAMPIRAN SKOR BUTIR ESSAY TEST

No	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	skor total
1	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	35
2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34
3	4	4	3	4	4	2	4	4	2	2	33
4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2	32
5	4	4	3	3	4	3	2	3	2	2	30
6	3	2	3	3	2	2	3	3	4	4	29
7	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32
8	4	4	2	3	4	2	3	3	2	2	29
9	4	4	3	4	4	2	4	3	4	2	34
10	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	25
11	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	22
12	2	2	2	4	2	2	4	3	2	2	25
13	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	25
14	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	29
15	3	2	2	3	2	2	3	2	2	4	25
16	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
17	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	26
18	3	3	3	4	2	2	4	2	2	2	27
19	3	2	3	4	2	3	4	3	3	3	30
20	3	4	3	4	2	3	4	3	2	3	31

Lampiran 11

LAMPIRAN UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

		Correlations				
		VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005
VAR00001	Pearson Correlation	1	.790**	.103	-.030	.817**
	Sig. (2-tailed)		.000	.666	.900	.000
	N	20	20	20	20	20
VAR00002	Pearson Correlation	.790**	1	.253	.111	.795**
	Sig. (2-tailed)	.000		.281	.642	.000
	N	20	20	20	20	20
VAR00003	Pearson Correlation	.103	.253	1	.269	.145
	Sig. (2-tailed)	.666	.281		.251	.542
	N	20	20	20	20	20
VAR00004	Pearson Correlation	-.030	.111	.269	1	-.042
	Sig. (2-tailed)	.900	.642	.251		.860
	N	20	20	20	20	20
VAR00005	Pearson Correlation	.817**	.795**	.145	-.042	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.542	.860	
	N	20	20	20	20	20
VAR00006	Pearson Correlation	-.120	.111	.740**	.029	.042
	Sig. (2-tailed)	.615	.642	.000	.902	.860
	N	20	20	20	20	20
VAR00007	Pearson Correlation	-.110	.090	.302	.913**	-.069
	Sig. (2-tailed)	.644	.705	.196	.000	.773
	N	20	20	20	20	20
VAR00008	Pearson Correlation	.524 ⁺	.538 ⁺	.360	.372	.533 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.018	.014	.119	.107	.015

	N	20	20	20	20	20
VAR00009	Pearson Correlation	-.010	-.077	.559 [*]	.244	-.015
	Sig. (2-tailed)	.965	.748	.010	.299	.951
	N	20	20	20	20	20
VAR00010	Pearson Correlation	-.195	-.385	.146	.000	-.367
	Sig. (2-tailed)	.409	.094	.539	1.000	.111
	N	20	20	20	20	20
VAR00011	Pearson Correlation	.537 [*]	.617 ^{**}	.695 ^{**}	.521 [*]	.557 [*]
	Sig. (2-tailed)	.015	.004	.001	.019	.011
	N	20	20	20	20	20

Correlations

		VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010
VAR00001	Pearson Correlation	-.120	-.110	.524 [*]	-.010	-.195
	Sig. (2-tailed)	.615	.644	.018	.965	.409
	N	20	20	20	20	20
VAR00002	Pearson Correlation	.111	.090	.538 [*]	-.077	-.385
	Sig. (2-tailed)	.642	.705	.014	.748	.094
	N	20	20	20	20	20
VAR00003	Pearson Correlation	.740 ^{**}	.302	.360	.559 [*]	.146
	Sig. (2-tailed)	.000	.196	.119	.010	.539
	N	20	20	20	20	20
VAR00004	Pearson Correlation	.029	.913 ^{**}	.372	.244	.000
	Sig. (2-tailed)	.902	.000	.107	.299	1.000
	N	20	20	20	20	20
VAR00005	Pearson Correlation	.042	-.069	.533 [*]	-.015	-.367
	Sig. (2-tailed)	.860	.773	.015	.951	.111
	N	20	20	20	20	20
VAR00006	Pearson Correlation	1	.048	.200	.366	.128

	Sig. (2-tailed)		.841	.398	.112	.591
	N	20	20	20	20	20
VAR00007	Pearson Correlation	.048	1	.373	.316	.104
	Sig. (2-tailed)	.841		.105	.175	.661
	N	20	20	20	20	20
VAR00008	Pearson Correlation	.200	.373	1	.277	.000
	Sig. (2-tailed)	.398	.105		.237	1.000
	N	20	20	20	20	20
VAR00009	Pearson Correlation	.366	.316	.277	1	.265
	Sig. (2-tailed)	.112	.175	.237		.258
	N	20	20	20	20	20
VAR00010	Pearson Correlation	.128	.104	.000	.265	1
	Sig. (2-tailed)	.591	.661	1.000	.258	
	N	20	20	20	20	20
VAR00011	Pearson Correlation	.444	.545*	.778**	.556*	.115
	Sig. (2-tailed)	.050	.013	.000	.011	.628
	N	20	20	20	20	20

Correlations

		VAR00011
VAR00001	Pearson Correlation	.537*
	Sig. (2-tailed)	.015
	N	20
VAR00002	Pearson Correlation	.617**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	20
VAR00003	Pearson Correlation	.695**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	20
VAR00004	Pearson Correlation	.521*
	Sig. (2-tailed)	.019
	N	20

VAR00005	Pearson Correlation	.557 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.011
	N	20
VAR00006	Pearson Correlation	.444
	Sig. (2-tailed)	.050
	N	20
VAR00007	Pearson Correlation	.545 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	20
VAR00008	Pearson Correlation	.778 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	20
VAR00009	Pearson Correlation	.556 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.011
	N	20
VAR00010	Pearson Correlation	.115
	Sig. (2-tailed)	.628
	N	20
VAR00011	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	20

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

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.711	10

Lampiran 12

LAMPIRAN HASIL SPSS

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	20	51	69	62.15	5.575
Post-test Eksperimen	20	70	93	83.85	6.651
Pre-test Kontrol	20	50	66	59.05	5.246
Post-test Kontrol	20	70	87	79.90	5.046
Valid N (listwise)	20				

Case Processing Summary

Kelas		Cases			
		Valid		Missing	
		N	Percent	N	Percent
Pemahaman Siswa	Pre-test Eksperimen	20	100.0%	0	0.0%
	Post-test Eksperimen	20	100.0%	0	0.0%
	Pre-test Kontrol	20	100.0%	0	0.0%
	Post-test Kontrol	20	100.0%	0	0.0%

Case Processing Summary

Kelas		Cases	
		Total	
		N	Percent
Pemahaman Siswa	Pre-test Eksperimen	20	100.0%
	Post-test Eksperimen	20	100.0%
	Pre-test Kontrol	20	100.0%
	Post-test Kontrol	20	100.0%

Descriptives

Kelas			Statistic	Std. Error
Pemahaman Siswa	Pre-test	Mean	62.15	1.247
	Eksperimen	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 59.54	
			Upper Bound 64.76	
		5% Trimmed Mean	62.39	
		Median	63.00	
		Variance	31.082	
		Std. Deviation	5.575	
		Minimum	51	
		Maximum	69	
		Range	18	
		Interquartile Range	8	
		Skewness	-.672	.512
		Kurtosis	-.467	.992
	Post-test	Mean	83.85	1.487
	Eksperimen	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 80.74	
			Upper Bound 86.96	
		5% Trimmed Mean	84.11	
		Median	85.00	
		Variance	44.239	
		Std. Deviation	6.651	
		Minimum	70	
		Maximum	93	
		Range	23	
		Interquartile Range	10	
		Skewness	-.481	.512
		Kurtosis	-.480	.992
	Pre-test	Mean	59.05	1.173
	Kontrol	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 56.59	
			Upper Bound 61.51	
		5% Trimmed Mean	59.17	
		Median	59.00	

Post-test Kontrol	Variance		27.524	
	Std. Deviation		5.246	
	Minimum		50	
	Maximum		66	
	Range		16	
	Interquartile Range		10	
	Skewness		-.133	.512
	Kurtosis		-1.223	.992
	Mean		79.90	1.128
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	77.54	
		Upper Bound	82.26	
	5% Trimmed Mean		80.06	
	Median		81.50	
	Variance		25.463	
	Std. Deviation		5.046	
	Minimum		70	
	Maximum		87	
	Range		17	
	Interquartile Range		9	
	Skewness		-.454	.512
	Kurtosis		-1.022	.992

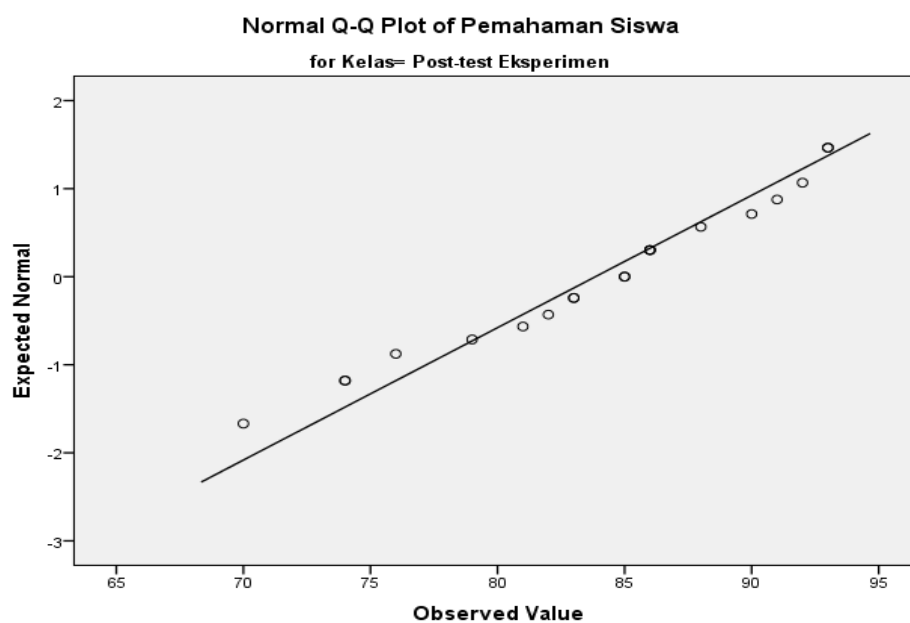
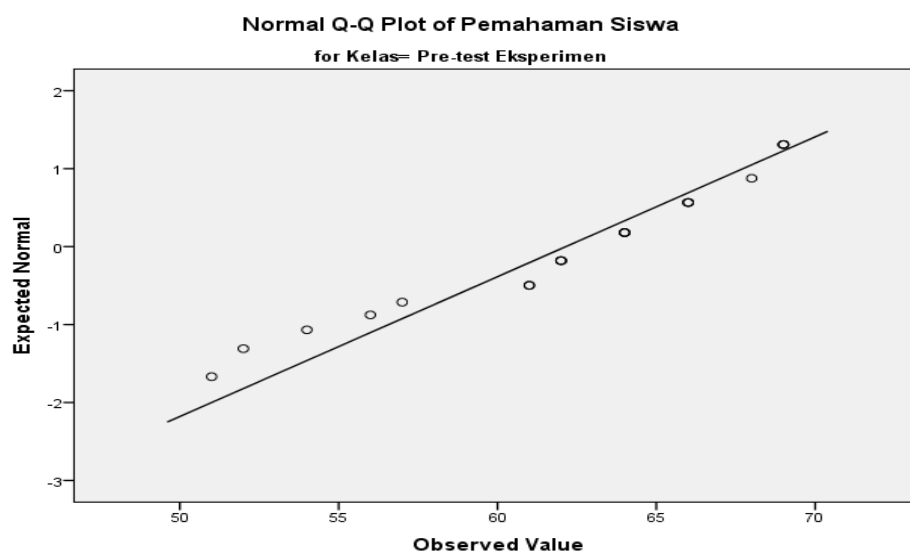
Tests of Normality

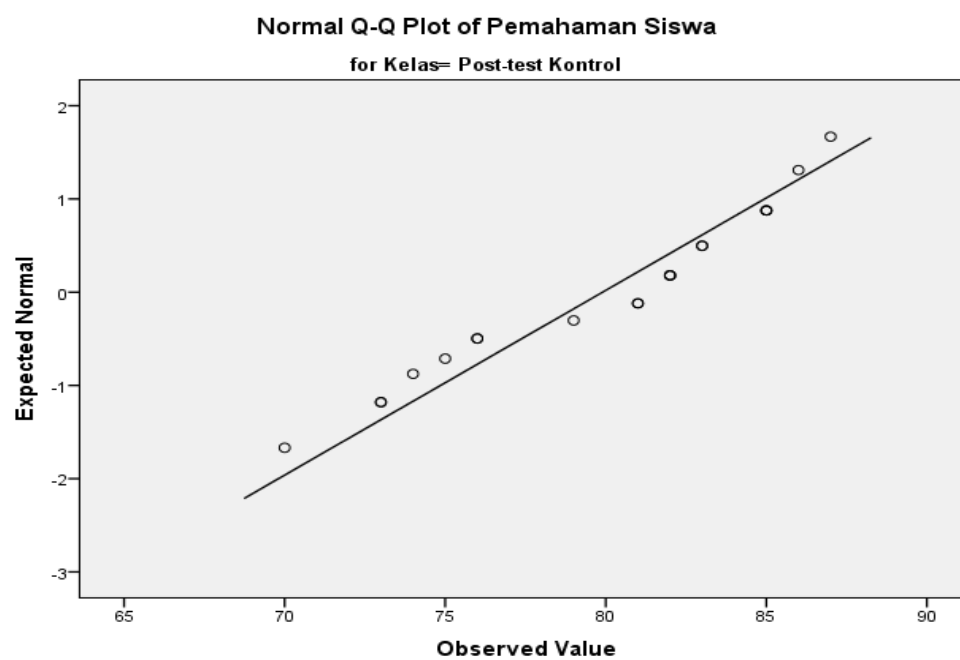
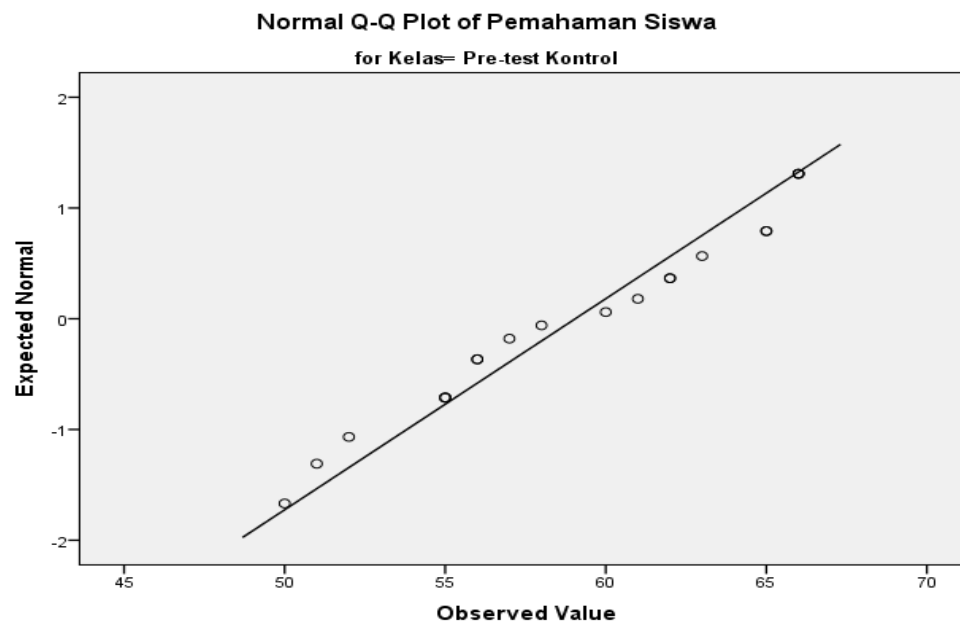
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk
		Statistic	df	Sig.	Statistic
Pemahaman Siswa	Pre-test Eksperimen	.168	20	.140	.917
	Post-test Eksperimen	.119	20	.200*	.950
	Pre-test Kontrol	.122	20	.200*	.930
	Post-test Kontrol	.186	20	.067	.928

Tests of Normality

Kelas		Shapiro-Wilk ^a	
		Df	Sig.
Pemahaman Siswa	Pre-test Eksperimen	20	.087
	Post-test Eksperimen	20	.373

Pre-test Kontrol	20	.153
Post-test Kontrol	20	.143





Case Processing Summary

		Cases			
		Valid		Missing	
		N	Percent	N	Percent
Pemahaman Siswa	Post-test Eksperimen	20	100.0%	0	0.0%
	Post-test Kontrol	20	100.0%	0	0.0%

Case Processing Summary

		Cases	
		Total	
		N	Percent
Pemahaman Siswa	Post-test Eksperimen	20	100.0%
	Post-test Kontrol	20	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemahaman Siswa	Based on Mean	.855	1	38	.361
	Based on Median	.783	1	38	.382
	Based on Median and with adjusted df	.783	1	35.640	.382
	Based on trimmed mean	.838	1	38	.366

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pemahaman Siswa	Post-test Eksperimen	20	83.85	6.651	1.487
	Post-test Kontrol	20	79.90	5.046	1.128

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means
		F	Sig.	t
Pemahaman Siswa	Equal variances assumed	.855	.361	2.116
	Equal variances not assumed			2.116

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Pemahaman Siswa	<u>Equal variances assumed</u>	38	.041	3.950
	Equal variances not assumed	35.429	.041	3.950

Lampiran 13

Dokumentasi Lokasi Sekolah



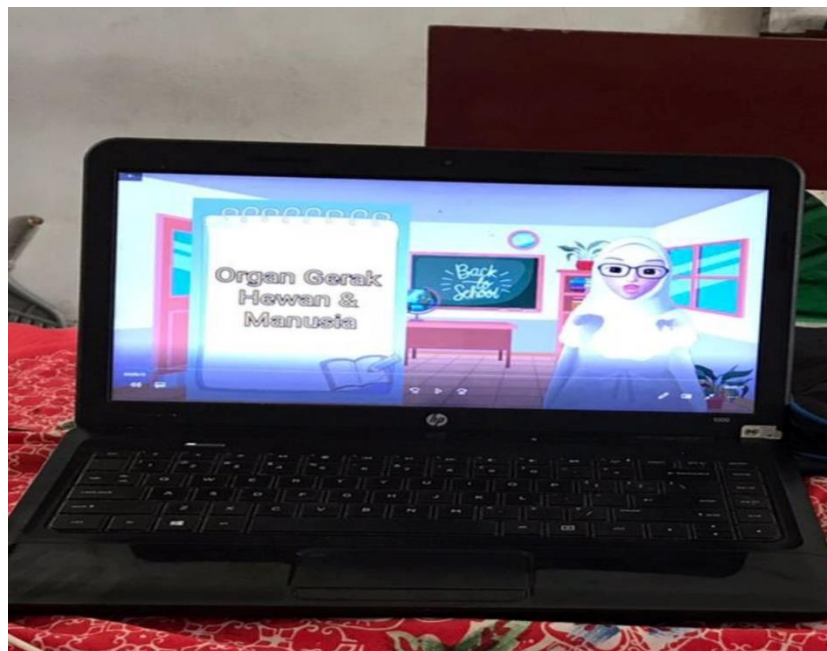
Lampiran 14

Dokumentasi Ijin Riset Dengan Kepala Sekolah SD N 157641 Masnauli 2



Lampiran 15

Dokumentasi Proses Pembelajaran







Lampiran 16

Surat Balasan Penelitian dari Pihak Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 157641 MASNAULI 2
 NSS : 101070904105 NPSN : 10220491
 Desa Masnauli Kecamatan Sirandorong Kab. Tap. Tengah KP 22565



SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN
 Nomor : 421.2 / 244 / SD / 2021

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorong Kabupaten Tapanuli Tengah Provinsi Sumatera Utara :

Nama : **SUPARNO, S.Ag**
 NIK : 197208102006041010
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorong
 Kabupaten Tapanuli Tengah

Memberikan Izin Kepada :

Nama : **PUTRI CAHYA**
 NPM : 1802090088
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk melaksanakan Pengumpulan Data Penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media 3 D pada Pembelajaran IPA terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorong Kabupaten Tapanuli Tengah dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menerapkan dan Melaksanakan Protokol Kesehatan (Prokes) COVID 19
2. Menjalin Kerjasama dengan Guru – Guru SD Negeri 157641 Masnauli 2 dan Orang tua / Wali Siswa
3. Melaporkan secara berkala setiap kegiatan Penelitian kepada Kepala Sekolah SD Negeri 157641 Masnauli 2

Demikian Surat Izin Melaksakan Penelitian ini diperbuat dengan yang sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan seperlunya

Dikeluarkan di: Desa Masnauli
 Pada Tanggal : 18 Juli 2022
 KEPALA SEKOLAH



SUPARNO, S.Ag
 NIP. 197208102006041010



Lampiran 17

Form K-1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 1

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : PUTRI CAHYA
 NPM : 1802090088
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119
 IPK : 3,71

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah.	4/10/2021
	Pengaruh Peran Kepala Sekolah Dalam Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Terhadap Mutu Pendidikan SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah	
	Pengaruh pendekatan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi di Kelas VI SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah T.A 2021/2022	

Demikian lah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Masnauli, 27 Oktober 2021

Hormat Pemohon,

Putri Cahya
 Npm.1802090088

Lampiran 18

Form K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Cahya
NPM : 180209088
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“ Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung,Kabupaten Tapanuli Tengah ”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :
Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution S.Pd, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan,27 Oktober 2022
Hormat Pemohon,

Putri Cahya
Npm.1802090088

Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 19

Form K-3

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : 445/IL3-AU /UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Putri Cahya**
NPM : 1802090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Media 3 D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnuli 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah**

Pembimbing : Ismail Saleh Nasution.,S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 17 Februari 2023

Medan, 16 Rajab 1443 H
17 Februari 2022 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
NIP 19670604199303 2 0002

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing
 4. Mahasiswa yang bersangkutan :
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

Lampiran 20

Surat Keterangan Pelaksanaan Seminar Proposal Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Muchtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : PUTRI CAHYA
 NPM : 1802090088
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Sabtu
 Tanggal : 05 Maret 2022
 Dengan Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Dikeluarkan di Medan
 Pada Tanggal : 16 April 2022

Wassalam,
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 21

Surat Pengesahan Hasil Seminar Proposal Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Putri Cahya
NPM : 1802090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media 3D pada Pembelajaran IPA
terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641
Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah

Pada hari Sabtu, tanggal 05 Maret, tahun 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 16 April 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Chairunnisa Amefia, S.Pd, M.Pd

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Lampiran 22

Berita Acara Bimbingan Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Putri Cahya
N.P.M : 1802090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
01/08/2022	Sistematika penulisan Bab 4-5	
03/08/2022	- foto Dokumentasi - Tambahkan Lampiran	
05/08/2022	- Perbaiki pengujian Hipotesis dan pembahasan.	
07/08/2022	- Tambahkan penjelasan Hasil pre-Test dan Post-Test	
08/08/2022	- Lampirkan Dokumentasi, Hasil Nilai siswa, dan Data	
11/08/2022	- Acc sidang Meja Hijau	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Medan, 11 Agustus 2022
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd

Lampiran 23

Surat Pengesahan kelayakan Sidang Meja Hijau



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Putri Cahya
 N.P.M : 1802090088
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media 3D Pada Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah

Sudah layak disidangkan.

Medan, 20 Agustus 2022

Disetujui oleh:
 Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Lampiran 24**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi**

Nama : Putri Cahya
 Npm : 1802090088
 Tempat/Tanggal Lahir : Manauli, 17 Oktober 2000
 Jenis kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Desa Masnauli, Kec.Sirandorung, Kab.Tapteng
 Anak ke : 1 Dari 3 Bersaudara

Nama Orang Tua

Nama Ayah : Suparno S.Ag
 Nama Ibu : Siti Yuli Mukharomah
 Alamat : Desa Masnauli, Kec.Sirandorung, Kab.Tapteng

Pendidikan Formal

- | | |
|--------------------------------|-----------------------|
| 1. SD Negeri 157641 Masnauli 2 | Tamat pada tahun 2012 |
| 2. SMP Negeri 1 Sirandorung | Tamat pada tahun 2015 |

Hormat Saya

Putri Cahya