

**PENGARUH MEDIA *MULTIPLATFROM* DIGITAL TERHADAP
KETERAMPILAN MENYAJIKAN HASIL KARYA SISWA
KELAS IV MIS NURUL IMAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

KEMAL FAUZI GAJA
NPM. 2102090034



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

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 Senin, Tanggal 07 Juli 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Kemal Fauzi Gaja
NPM : 2102090034
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Multiplatform* Digital Terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

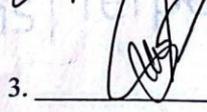
1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

2. 

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

3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Kemal Fauzi Gaja
NPM : 2102090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Multi Platform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.

sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2025

Disetujui oleh:
Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Kemal Fauzi Gaja
NPM : 2102090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Multi Platform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media *Multi Platform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Juni 2025
Yang menyatakan




Kemal Fauzi Gaja
NPM. 2102090034



**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 : Kemal Fauzi Gaja
NPM : 2102090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Multi Platform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.

Nama Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
22 Maret 2025	Perbaikan kata dalam parisi setelah samar		
10 Mei 2025	Perbaikan data dalam hasil validasi		
29 Mei 2025	perbaikan pada hasil analisis data		
31 Mei 2025	Penguatan kalimat dalam hasil pembahasan		
3 Juni 2025	Keengkapan pada lampiran		
11 Juni 2025	ACC		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Juni 2025
Dosen Pembimbing

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

ABSTRAK

Kemal Fauzi Gaja, 2102090034. Pengaruh Media *Multiplatform* Digital Terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas Iv Mis Nurul Iman. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *multiplatform* digital terhadap keterampilan menyajikan hasil karya siswa kelas IV MIS Nurul Iman. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang, sehingga jumlah sampel yang digunakan adalah total dari populasi, yaitu sebanyak 25 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental desain tipe *one group pretest-posttest design*. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan pretest terlebih dahulu sebelum perlakuan, kemudian diberi perlakuan berupa penggunaan media *multiplatform* digital dalam proses pembelajaran, dan selanjutnya diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan keterampilan yang dicapai. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji validitas melalui metode *expert judgment* dan uji statistik menggunakan *Paired Sample t-Test*. Berdasarkan output dari *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara keterampilan menyajikan hasil karya sebelum dan sesudah menggunakan media *multiplatform* digital. Rata-rata nilai pretest adalah 61, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 84. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *multiplatform* digital berpengaruh secara positif terhadap peningkatan keterampilan menyajikan hasil karya siswa kelas IV di MIS Nurul Iman.

Kata kunci : Media *Multiplatform*, Keterampilan Menyajikan Hasil Karya, IPAS dan siswa

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul judul “Pengaruh Media *MultiPlatform* Digital Terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV Mis Nurul Iman”. Adapun gelar Sarjana Pendidikan (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam Penulis ini menyadari dalam penyusunan Skripsi tidak akan terlepas tanpa bantuan dari berbagai pihak karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih yang setulus-tulusnya kepada ayahanda tercinta dan ibunda yang telah membesarkan, berjuang, memotivasi, mendukung, menasehati, dan membuat peneliti tersenyum dengan perjuangannya sampai anakmu bisa berada dititik ini sampai gelar sarjana S-1berkat doa dan dukungan orang tua tiada henti-hentinya bukanlah apa-apa ayah dan ibu terimah kasih banyak untuk pengorbanaan selama ini.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati penulis sampaikan bahwa penelitianini akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak terimah kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** 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 Kesuma Nasution, S.S., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd** Dosen Pembimbing Sekaligus selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution S.Pd, M.Pd** selaku Sekretaris Pendidikan guru sekolah dasar.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa proposal penelitian 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, 13 Februari 2025

Kemal Fauzi Gaja
2102090034

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Identifikasi Masalah	5
1. 3 Batasan Masalah.....	5
1. 4 Rumusan Masalah	5
1. 5 Tujuan Masalah	6
1. 6 Manfaat Masalah.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Manfaat Dan Tujuan Media Pembelajaran.....	11
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	12
2. Media <i>Multiplatform</i>	13
1. <i>You Tube</i>	13
a. Pengertian <i>You Tube</i>	13
b. Fungsi dan tujuan <i>You Tube</i>	14
c. Kelebihan dan kekurangan <i>You Tube</i>	15
2. Canva	16
a. Pengertian Canva	16
b. Kelebihan dan kekurangan Canva	17
c. Langkah-langkah menggunakan Canva	18
3. Keterampilan Menyajikan.....	18
a. Pengertian keterampilan menyajikan	18

b. Indikator keterampilan menyajikan.....	20
2.2 Kerangka konseptual.....	21
2.3 Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Pendekatan Penelitian	25
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	25
3.3 Populasi Dan Sampel	26
3.3.1 Populasi	26
3.3.2 Sampel	26
3.4 Variabel dan Defenisi Operasional	27
3.4.1 Variabel Penelitian	27
a. Variabel Independen (Variabel Bebas).....	27
b. Variabel Dependen (Variabel Terikat)	27
3.4.2 Defenisi Operasional	28
a. Media <i>Multiplatform</i>	28
b. Keterampilan Menyajikan.....	28
3.5 Instrumen Penelitian	29
3.5.1 Performantest	29
3.6 Teknik Analisis Data.....	30
3.6.1 Uji <i>Expert Judgment</i>	31
3.6.2 Uji Hipotesis	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Deskripsikan Hasil Penelitian	33
4.1.1 Hasil uji Validasi lembar Performantest.....	34
4.1.2 Pengujian Hipotesis	34
4.2 Pembahasan Dan Hasil Penelitian	37
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel 3.1 <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	22
Tabel 3.2 Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	23
Tabel 3.3 Tabel 3.3 Lembar Performantest	26
Table 4.1 Hasil Nilai Pre-Test	32
Table 4.2 Hasil Nilai Post-Test.....	33
Table 4.3 Hasil Uji Hipotesis	34

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual.....
Bagan 4.1 Diagram Hasil Nilai Pre-Test.....

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Wawancara	48
Lampiran 02 Silabus	50
Lampiran 03 Modul Ajar	55
Lampiran 04 Materi Pelajaran.....	59
Lampiran 05 Validasi Lembar Performance test	61
Lampiran 06 Validasi Lembar Performance Test	63
Lampiran 07 Rekapitulasi Lembar Performance Test Pada Pre-Test	65
Lampiran 08 Rekapitulasi Lembar Performance Test pada Post-test	66
Lampiran 09 Lembar Performance Test pada saat pre-test.....	67
Lampiran 10 Lembar Performance Test pada saat post-test	69
Lampiran 11 Hasil Rekapitulasi Nilai Pre-Test	71
Lampiran 12 Hasil Rekapitulasi Nilai Post-Test.....	72
Lampiran 13 Hasil Uji Hipotesis	75
Lampiran 14 Dokumentasi	76
Lampiran 15 Hasil Turnitin.....	77
Lampiran 16 K1	78
Lampiran 17 K2	79
Lampiran 18 K3	80
Lampiran 19 Berita Acara Bimbingan Proposal	81
Lampiran 20 Pengesahan Proposal	82
Lampiran 21 Berita Acara Seminar Proposal.....	83
Lampiran 22 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	84
Lampiran 23 Berita Acara Seminar Proposal.....	85
Lampiran 24 Surat Keterangan	86
Lampiran 25 Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan dengan sengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar serta kegiatan pembelajaran yang mendukung siswa agar aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuan utama pendidikan adalah agar siswa memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, moralitas tinggi, serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri dan masyarakat. Islam. Era Digital adalah periode di mana semua orang dapat berkomunikasi dengan sangat dekat meskipun terpisah jarak. Kita dapat dengan cepat mengakses informasi tertentu, bahkan secara real-time (Bowen et al., 2020). Saat ini, di era digital, Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan.

Hamalik dalam (Wulandari et al., 2023) menyatakan bahwa pemanfaatan media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan minat dan semangat baru, sekaligus memotivasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar dan penyampaian materi. Media menjadi salah satu alat penting untuk memperkuat keterlibatan dalam proses pembelajaran. Media mempunyai ciri khas yang beragam, sehingga perlu dipilih secara tepat dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna. Sejalan dengan

pendapat Hamka, dalam (Faizah et al., 2022) yang menjelaskan media pembelajaran adalah

perangkat, Baik yang berbentuk fisik maupun non-fisik, media ini berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa untuk mempermudah pemahaman materi pelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien.

Media yang cocok untuk menyajikan hasil karya dalam konteks multiplatform mencakup berbagai alat dan platform yang memungkinkan akses dan interaksi dengan konten dari berbagai perangkat dan sistem operasi. (Ardani, n.d. 2024). Contoh media yang efektif untuk menyajikan hasil karya secara *multiplatform* adalah *YouTube*, *Canva*, dan *Wordwall*. *YouTube* memungkinkan pengguna mengunggah dan berbagi video, yang ideal untuk presentasi dan tutorial yang dapat diakses dari berbagai perangkat. *Canva* adalah alat desain grafis yang memudahkan pembuatan konten visual menarik, seperti poster dan presentasi, yang dapat diunduh dan dibagikan secara online. *Wordwall* memungkinkan pembuatan aktivitas interaktif dan permainan edukatif, yang sangat berguna untuk pembelajaran. Dengan memanfaatkan platform-platform ini, siswa dapat mencapai audiens yang lebih besar, meningkatkan keterlibatan, dan memberikan pengalaman yang lebih baik dalam menyajikan karya mereka.

Keterampilan menyajikan hasil karya adalah salah satu keterampilan penting yang wajib dimiliki oleh siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Kemampuan ini tidak hanya mencakup aspek teknis dalam menyusun dan menyajikan karya, tetapi juga melibatkan kreativitas, komunikasi, serta pengertian terhadap materi yang dipelajari. Dengan memanfaatkan media multiplatform digital, siswa diharapkan dapat lebih mudah dalam menyajikan hasil karya

mereka, baik dalam bentuk presentasi, video, maupun produk digital lainnya. Menyajikan hasil karya di sekolah penting karena membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan meningkatkan rasa percaya diri. Kegiatan ini mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, memungkinkan siswa mengekspresikan kreativitas, dan mengajarkan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, siswa mendapatkan masukan yang berguna untuk perbaikan, serta belajar merencanakan dan mengorganisir presentasi. Semua ini berkontribusi pada minat belajar yang lebih baik dan pengembangan keterampilan analitis, menyiapkan mereka menghadapi tantangan di masa yang akan datang (Ardianti et al., 2021).

Berdasarkan wawancara yang saya lakukan di kelas IV MIS Nurul Iman, <https://youtu.be/RTIFF1V8d00?si=U0f7AKPVUhJXfkbN> peneliti menemukan bahwa masalah utama yang dihadapi siswa dalam menyajikan hasil karya adalah kurangnya percaya diri dan kesulitan dalam menyampaikan ide secara efektif. Banyak siswa merasa ragu dan takut berbicara di depan umum, yang menghambat kemampuan mereka untuk mengekspresikan kreativitas. Meskipun guru telah berusaha memberikan dukungan, tantangan tetap ada dalam memastikan bahwa semua siswa mendapatkan bantuan yang memadai. Selain itu, keterbatasan dalam akses dan variasi sumber daya juga berkontribusi pada perasaan kurang siap siswa saat menyajikan karya mereka. Keterbatasan ini pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas presentasi yang mereka lakukan.

Untuk mengatasi masalah siswa dalam menyajikan hasil karya, langkah-langkah yang dapat diambil meliputi pelatihan keterampilan komunikasi untuk

meningkatkan kepercayaan diri, serta memberikan dukungan emosional dalam lingkungan yang aman. Memberikan kesempatan berlatih secara teratur dan menyediakan sumber daya seperti video tutorial juga penting. Masukan konstruktif setelah presentasi akan membantu siswa memahami kekuatan dan area perbaikan. Selain itu, mendorong kerja sama dalam kelompok dapat mengurangi tekanan individu. Dengan langkah-langkah ini, siswa diharapkan bisa meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengemukakan gagasan yang dimiliki.

Penggunaan media *multiplatform digital* diharapkan mampu menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ditawarkan oleh media digital, siswa dapat lebih mudah mengekspresikan diri dan menyajikan karya mereka dengan metode yang lebih menarik. Oleh sebab itu, penting untuk mengkaji pengaruh media multiplatform digital terhadap kemampuan siswa dalam menyajikan hasil karya kelas IV MIS Nurul Iman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pemanfaatan media digital dalam meningkatkan kemampuan siswa, sekaligus memberikan rekomendasi untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien di masa mendatang. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan insight kepada para pendidik dan pengelola sekolah mengenai signifikansi integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif,

sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan kreatif dalam menyajikan hasil karya mereka.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan media digital, tetapi juga pada pengembangan keterampilan komunikasi, kreativitas, serta pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari. Diharapkan, dengan memanfaatkan media *multiplatform* digital, siswa kelas IV di MIS Nurul Iman dapat meningkatkan keterampilan menyajikan hasil karya mereka secara signifikan.

1. 2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, peneliti berhasil merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa mengalami minimnya rasa percaya diri saat mempresentasikan hasil karya di hadapan orang banyak, sehingga menghambat kemampuan mereka untuk mengkomunikasikan ide secara efektif.
2. Siswa kesulitan menyampaikan ide secara efektif dalam presentasi akibat kurangnya keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri.
3. Keterbatasan dalam akses dan variasi sumber daya pembelajaran membuat siswa merasa tidak siap dan terbatas dalam menyajikan karya mereka dengan kualitas yang optimal.
4. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media *multiplatform* digital dalam pembelajaran, yang mempengaruhi bimbingan yang diberikan kepada siswa.

1. 3 Batasan Masalah

Sedangkan ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada aspek Media *Multi Platfrom* Digital Terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV Mis Nurul Iman.

1. 4 Rumusan Masalah

Merujuk pada rumusan yang telah dijelaskan dalam batasan masalah di atas, dapat dirangkum bahwa:

1. Bagaimana keterampilan menyajikan hasil karya siswa sebelum menggunakan media *Multi Platfrom* Digital dikelas IV Mis Nurul Iman?
2. Bagaimana keterampilan menyajikan hasil karya siswa sesudah menggunakan media *Multi Platfrom* Digital dikelas IV Mis Nurul Iman?
3. Apakah media *Multi Platfrom* Digital berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyajikan hasil karya siswa dikelas IV Mis Nurul Iman?

1. 5 Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat mengajukan tujuan yang menjadi fokus serta hasil yang ingin diraih. Adapun tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui keterampilan menyajikan hasil karya siswa sebelum menggunakan media *MultiPlatfrom* Digital dikelas IV Mis Nurul Iman.
2. Untuk mengetahui keterampilan menyajikan hasil karya siswa sesudah menggunakan media *MultiPlatfrom* Digital dikelas IV Mis Nurul Iman.
3. Untuk mengetahui Apakah media *MultiPlatfrom* Digital berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyajikan hasil karya siswa dikelas IV Mis Nurul Iman

1. 6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil praktis selain itu memberikan kontribusi teoritis yang signifikan dalam bidang pendidikan khususnya dalam pengajaran ilmu pengetahuan alam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini berpotensi meningkatkan keterampilan mereka dalam menyajikan hasil karya secara efektif, serta meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri melalui penggunaan media yang interaktif dan menarik. Siswa juga akan lebih terdorong untuk berinovasi dan berpikir kreatif.

b. Bagi Guru

Penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam pemanfaatan media digital dalam pengajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, dan memberikan umpan balik untuk perbaikan metode pengajaran.

c. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini bisa menjadi dasar untuk pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan relevan, serta meningkatkan fasilitas dan sumber daya yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini berkontribusi pada literatur pendidikan, menjadi dasar untuk studi lebih lanjut, dan membuka peluang kolaborasi dengan pendidik dan peneliti lain. Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam perspektif pendidikan, media berperan sebagai alat yang memiliki peran krusial dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Hamka (dalam Nurfadhillah, 2021), media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung di antara pendidik dan peserta didik untuk membantu pemahaman materi pembelajaran supaya menjadi lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, materi pelajaran dapat lebih segera dipahami oleh peserta didik dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih dalam. Menurut Aisyah dalam (Kholidah, Hidayat, Jamaludin, & ISSN, 2023) Media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media ini berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, di mana guru bertugas menyampaikan informasi dan sebaiknya memanfaatkan berbagai media pengajaran yang tepat.

Pengertian media pembelajaran menurut Sadiman dalam (M. Sari et al., 2024) Merupakan segala bentuk yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Berdasarkan pandangan beberapa ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau sumber yang berperan dalam menyampaikan informasi, materi, maupun

pengalaman belajar kepada siswa. Media ini berfungsi untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Dan Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membantu mempercepat proses belajar, yang berarti siswa dapat mengerti tujuan serta isi pelajaran dengan lebih mudah dan cepat melalui penggunaan media tersebut (Miftah, 2013).

Menurut Nasution dalam (F. A. Sari, 2024) Fungsi media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar antara lain meliputi:

- a. Proses pengajaran terasa lebih menyenangkan bagi siswa, yang pada akhirnya mendorong semangat belajar mereka untuk belajar.
- b. Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami, sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran lebih efektif.
- c. Pendekatan pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak semata-mata bergantung pada penjelasan lisan dari guru, sehingga siswa tetap antusias dan guru tidak cepat lelah.
- d. Siswa tampak lebih partisipatif dalam proses pembelajaran karena selain mendengarkan penjelasan guru, mereka juga ikut serta dalam berbagai aktivitas seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, dan aktivitas lainnya.

Menurut (Ani Daniyati et al., 2023) Tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah: 1) menjadikan aktivitas belajar mengajar lebih menarik bagi para peserta didik. 2). Membantu menjelaskan materi pelajaran agar maknanya lebih mudah dipahami sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. 3). Metode pengajaran menjadi lebih beragam dan menarik. 4) Peserta didik akan lebih aktif dalam menjalani proses pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Mengelompokkan media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori utama berdasarkan formatnya, yaitu: 1) media visual, 2) media audio, 3) media audiovisual, dan 4) multimedia. Contoh umum dari media visual adalah gambar atau ilustrasi (Haptanti et al., 2024). Berikut ini merupakan contoh dari setiap jenis media tersebut:

- 1) Media Audio: pemanfaatan alat-alat Contohnya meliputi tape recorder, radio, telepon, piringan hitam, dan juga kaset audio.
- 2) Media Visual: Jenis ini dibagi menjadi dua bagian:
 - a. Media visual statis: Contoh-contohnya mencakup gambar foto, ensiklopedia, buku pelajaran, buku referensi, surat kabar, majalah, poster, sketsa, kartun, ilustrasi, strip film, slide, potongan artikel (kliping), mikrofilm, lembar transparansi, proyektor OHP, bagan, grafik, diagram, bola dunia (globe), dan peta.
 - b. Media visual dinamis: Contoh dari jenis ini adalah film tanpa suara atau film bisu.
- 3) Media Audio-Visual: Jenis ini juga dibagi menjadi dua bagian:
 - a. Media audio visual diam: mencakup slide, tayangan televisi tanpa gerak, film strip, dan buku yang dilengkapi dengan audio.
 - b. Media audio visual bergerak: meliputi film strip yang disertai suara, rekaman video, compact disc (CD), siaran televisi, dan perpaduan antara gambar dengan audio.
- 4) Media Serba Aneka: Dalam kategori ini terdapat lima jenis:

- a. Papan dan media tampilan: Contohnya seperti papan informasi, majalah dinding, papan tulis, whiteboard, dan mesin fotokopi.
- b. Media tiga dimensi: Termasuk di dalamnya model, diorama, sampel, benda nyata (*realia*), artefak, dan display.
- c. Media yang menggunakan teknik dramatik: mencakup pantomim, drama panggung, simulasi demonstratif, dan aktivitas bermain peran pertunjukan boneka atau wayang, parade atau karnaval, serta kegiatan simulasi.
- d. Sumber pembelajaran yang berasal dari lingkungan sosial: seperti kegiatan studi tur, praktik lapangan, dan kegiatan berkemah.
- e. Pembelajaran terencana menggunakan komputer

Dari pandangan para ahli yang telah disampaikan, dapat disimpulkan terdapat empat kategori utama dalam media pembelajaran, yakni: (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio-visual, dan (4) media multiformat. Keanekaragaman media ini berperan penting dalam mendukung dan mempermudah jalannya proses belajar mengajar.

2. Multi Platform Digital

1. You Tube

a. Pengertian You Tube

YouTube pada dasarnya adalah sebuah situs web yang menggunakan internet sebagai media utamanya, dimana pengguna dapat mengunggah video mereka agar dapat ditonton oleh banyak orang. Konsep *YouTube* sendiri adalah sebagai platform berbagi media yang memungkinkan pengguna untuk

menyebarkan berbagai bentuk konten, seperti video, suara, dan visual (Pasaribu et al., 2024). Menurut Mujianto dalam (Yulyani, 2024) YouTube dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran karena sebagai platform video, ia memungkinkan mahasiswa untuk mencari, menemukan, dan berbagi informasi serta melakukan praktik secara mandiri. Sebagai media pembelajaran yang disukai mahasiswa, *YouTube* menjadi sumber pengetahuan yang efektif bagi lembaga pendidikan.

YouTube menawarkan beragam konten, termasuk vlog harian, materi pembelajaran, komedi, sponsor film, video musik, racikan masakan, dan yang lainnya. platform ini dibuat pada bulan Februari 2005 di San Bruno, California, oleh tiga eks pegawai PayPal, yakni *Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim*. Kemudian, platform ini diakuisisi oleh Google dengan nilai sebesar 1,65 miliar dolar AS (Abid et al., 2025).

Berdasarkan beragam pendapat para pakar yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa *YouTube* berperan sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa. Dengan kemudahan akses dan variasi konten yang tersedia, YouTube memungkinkan siswa supaya mampu belajar secara mandiri dan memahami materi dengan metode yang lebih baik, menarik dan interaktif.

b. Fungsi Dan Tujuan *You Tube*

Menurut (Nur Setiyana & Badu Kusuma, 2021) Mempermudah akses informasi dan pembelajaran mandiri youtube memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses beragam materi pembelajaran tanpa terbatas waktu dan

tempat. Hal ini mendukung proses pembelajaran mandiri, sehingga siswa mampu belajar berdasarkan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar mereka sendiri. Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Rifa'i, 2020), tujuan penggunaan media pembelajaran adalah agar Peserta didik mengalami peningkatan kemampuan sebagai hasil dari berbagai pengalaman belajar yang didasarkan pada ilmu pengetahuan sesuai dengan kurikulum.

Penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Konten video pembelajaran di *YouTube* berperan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung interaktivitas selama kegiatan belajar mengajar di kelas (Suwanto et al., 2021). Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran berperan dalam membantu mahasiswa untuk menangkap materi yang diberikan dosen dengan lebih efektif, sehingga kegiatan belajar di kelas menjadi lebih interaktif dan mampu meningkatkan hasil belajar.

c. Kelebihan Dan Kekurangan *You Tube*

Terdapat sejumlah keunggulan dan kelemahan. youtube menurut Wiryany dalam (Pipit Muliyah, 2020) kelebihan dari youtube diantaranya:

1. *YouTube* mempermudah pengguna dalam menemukan topik yang diinginkan hanya dengan memasukkan kata kunci, yang kemudian menampilkan berbagai video relevan terkait topik tersebut.

2. Dibandingkan dengan media sosial tambahan seperti Instagram, Twitter, dan Facebook, konten di *YouTube* lebih bervariasi karena platform ini menyediakan ruang yang lebih luas untuk pemutaran video.
3. *YouTube* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mandiri, karena memungkinkan seseorang untuk memahami hal-hal baru secara mudah melalui berbagai video edukatif yang tersedia.

Meskipun YouTube menawarkan berbagai keunggulan, platform ini juga memiliki sejumlah kelemahan, di antaranya:

- 1) Akses yang terbuka terhadap konten yang berisiko atau tidak sesuai bagi anak usia dini atau materi yang tidak pantas untuk mereka konsumsi sebagian kalangan.
- 2) Beberapa materi yang memuat informasi berita memiliki potensi mengandung hoaks atau informasi palsu yang dapat menimbulkan konflik.
- 3) Kehadiran beragam konten di YouTube menyebabkan minat masyarakat beralih dan membuat televisi semakin tersisihkan.

2. Canva

a. Pengertian Canva

Menurut Triningsih dalam (Nurrita, 2021) menunjukkan Canva terbukti mempermudah proses pembelajaran bagi guru, sekaligus mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas mereka, serta memberikan berbagai manfaat pendukung lainnya. Oleh karena itu, media ini dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui materi dan media pembelajaran

yang lebih menarik. Menurut Tanjung dan Faiza dalam (Beno et al., 2022), Canva merupakan platform desain daring yang menawarkan berbagai fitur seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lainnya, yang dapat diakses melalui platform situs web atau aplikasi Canva. Sementara itu, menurut Leryan & Printina dalam (Isnaini et al., 2021), Sebagai aplikasi desain, Canva menerapkan metode drag and drop dan menyediakan akses ke berbagai fitur seperti font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan desain.

Dari berbagai pandangan para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan platform desain berbasis online yang membantu mempermudah proses pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi ini meningkatkan kreativitas dan minat siswa melalui media menarik, serta menyediakan berbagai alat desain seperti presentasi dan infografis. Canva memudahkan pengguna mengakses fitur seperti font dan gambar, sehingga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Kelebihan dan kekurangan Canva

Menurut (Monoarfa, 2021) Di bawah ini dijelaskan berbagai kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva. Kelebihan yang dimiliki Canva adalah:

1. Membantu individu dalam membuat desain yang diperlukan, seperti poster, sertifikat, infografis, serta template video.
2. Dengan adanya berbagai template menarik yang telah disediakan oleh aplikasi ini, proses pembuatan desain menjadi lebih mudah bagi pengguna.

3. Aplikasi Canva dapat diakses dengan mudah oleh semua kalangan, karena tersedia untuk perangkat Android maupun iPhone; pengguna hanya perlu mengunduhnya untuk mendapatkan aplikasi ini di perangkat mereka.

Kekurangan aplikasi Canva :

1. Aplikasi canva memerlukan koneksi internet yang memadai dan stabil; jika tidak tersedia akses internet atau kuota pada perangkat seperti ponsel atau laptop, pengguna tidak dapat menggunakan Canva untuk membuat desain.
2. Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur seperti template, stiker, ilustrasi, jenis huruf (font), serta berbagai elemen lainnya yang sebagian tersedia secara berbayar. Dengan demikian, ada beberapa yang gratis dan ada pula yang memerlukan biaya.
3. Kadang-kadang desain yang dipilih menunjukkan kemiripan dengan karya orang lain, baik dari aspek tampilan, penggunaan gambar, kombinasi warna, maupun komponen desain lainnya.

c. Langkah-Langkah Menggunakan Canva

Menurut Resmini, dkk. dalam (Yusuf & Hiasa, 2023) berikut adalah tahapan dalam menggunakan Canva dimulai dengan: (1) mengakses platform Canva melalui proses login di <https://www.canva.com>, (2) tentukan kebutuhan desain, (3) pilih Pilih template yang relevan dengan kebutuhan desain, (4) Manfaatkan berbagai alat dan fitur yang disediakan Canva, dan (5) Simpan hasilnya. Menurut (Pelangi, 2020), prosedur penggunaan aplikasi Canva meliputi:

(1) mengunduh aplikasi Canva lewat *play Store*, (2) lakukan registrasi akun Canva, (3) buat desain sesuai kebutuhan, dan (4) simpan hasil desain yang telah dibuat di Canva.

Menurut (Widiasworo 2021), prosedur atau tahapan dalam menggunakan Canva yaitu membuka website atau aplikasi dan login, memilih desain yang dibutuhkan, mengedit dengan menyesuaikan elemen visual dan teks, lalu menyimpan dan mengunduh hasilnya sesuai format yang menjadi tujuan. Menurut pendapat beberapa pakar, dapat ditarik kesimpulan bahwa Canva digunakan dengan cara login, memilih desain atau templat yang dibutuhkan, mengedit dengan fitur yang tersedia, lalu menyimpan dan mengunduh hasil desain sesuai kebutuhan.

3. Keterampilan Menyajikan Hasil Karya

a. Pengertian Keterampilan Menyajikan Hasil Karya

Menurut (Arifin dkk 2023) menyatakan bahwa dalam pendidikan tahun 2023, keterampilan menyajikan hasil karya menjadi semakin krusial selaras dengan perkembangan teknologi dan cara penyampaian informasi yang semakin efisien dan interaktif, seperti penggunaan media digital yang memungkinkan keterlibatan audiens lebih aktif. Menurut (Kusumawardani dkk 2022) menyatakan bahwa dalam pendidikan, keterampilan menyajikan hasil karya melibatkan kemampuan siswa untuk merancang dan menyampaikan produk atau laporan dengan cara yang efektif serta selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Udin Syaefuddin Saud dalam (Yusri, 2020), "Keterampilan

menjelaskan mengacu pada kemampuan mengungkapkan informasi secara lisan dengan susunan yang sistematis guna memperlihatkan keterkaitan antar bagian.

Merujuk pada penjelasan para pakar di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan menyajikan ialah kemampuan individu untuk mengkomunikasikan informasi, gagasan, atau produk hasil karya kepada orang lain dengan cara yang jelas, menarik, dan efektif. Dalam konteks pendidikan, keterampilan ini sangat penting karena dapat mempengaruhi cara siswa berkomunikasi dan berbagi pengetahuan.

b. Indikator keterampilan menyajikan

Menurut Usman dalam (Y. Wulandari et al., 2019) Keterampilan menjelaskan adalah keahlian menyampaikan informasi melalui komunikasi lisan yang tersusun secara teratur dengan tujuan memperlihatkan keterkaitan antar konsep. Penjelasan menekankan pada proses berpikir kritis siswa. Memberikan penjelasan merupakan salah satu aspek krusial dalam peran guru saat berinteraksi dengan siswa di kelas.

Menurut (Juharti et al., 2019) indikator keterampilan menyajikan yang bisa dimanfaatkan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi secara efektif antara lain :

1. Pemahaman Materi

Menilai sejauh mana siswa menguasai isi materi, menjelaskan konsep secara benar, menyampaikan informasi akurat, dan menjawab pertanyaan dengan tepat.

2. Pengorganisasian Informasi

Menilai kemampuan menyusun materi secara runtut, menggunakan transisi antar bagian, dan menyampaikan inti informasi tanpa menyimpang.

3. Penggunaan Alat Bantu

Menilai efektivitas penggunaan media pendukung yang relevan, kejelasan dalam menjelaskannya, serta tidak bergantung sepenuhnya pada media.

4. Keterampilan Berbicara.

Meliputi penggunaan bahasa yang sesuai, pengaturan volume dan intonasi, serta kelancaran berbicara tanpa pengulangan berlebih.

5. Keterampilan Non-Verbal.

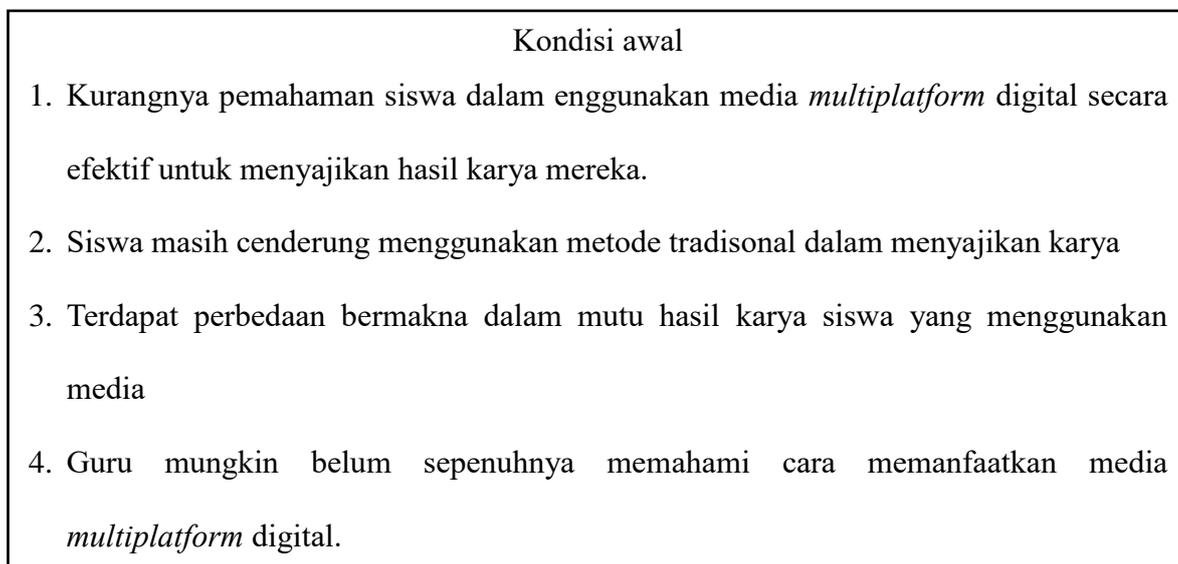
Menilai kontak mata, ekspresi wajah, dan gerak tubuh untuk memperkuat pesan serta menunjukkan sikap percaya diri dan antusias.

Menurut pandangan sejumlah pakar, dapat disimpulkan bahwa. indikator keterampilan menyajikan itu kriteria ukuran yang dipakai untuk mengukur kemampuan individu dalam menyampaikan informasi, ide, atau materi kepada audiens dengan metode yang efisien dan menarik. Indikator ini mencakup berbagai aspek yang penting dalam proses penyampaian, baik melalui komunikasi lisan maupun isyarat non-verbal.

2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka teori dalam studi ini berfokus pada pengaruh media multiplatform digital terhadap keterampilan menyajikan hasil karya siswa kelas IV di MIS Nurul Iman. Media multiplatform digital, seperti video, presentasi interaktif, dan platform media sosial, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyajian karya siswa. Keterampilan menyajikan hasil karya

mencakup kemampuan siswa dalam menyampaikan ide dengan jelas dan menarik, serta penggunaan alat bantu presentasi yang tepat. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan ini meliputi pemahaman siswa tentang media digital, frekuensi penggunaan media, keterampilan berbicara di depan umum, serta pengetahuan dan pelatihan yang diterima oleh guru. Resistensi terhadap perubahan dalam metode pembelajaran juga menjadi tantangan yang perlu diatasi. Dengan pemanfaatan media multiplatform digital, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan presentasi, kreativitas, dan motivasi belajar mereka. Kerangka ini memberikan gambaran jelas tentang hubungan antara media digital, keterampilan menyajikan hasil karya, dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran.



Penggunaan Media *Multiplatform* Digital

Adanya Pengaruh Media *Multiplatform* Digital Terhadap
Keterampilan Menyajikan hasil karya siswa kelas IV Mis
Nurul Iman

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah dugaan awal atau dugaan awal terhadap permasalahan atau pertanyaan penelitian yang perlu diuji keabsahannya. Hipotesis ini dirancang berdasarkan penjelasan yang ada dalam latar belakang dan kerangka teoritis, sebagai indikasi bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam menggunakan media *multiplatform* terhadap keterampilan menyajikan hasil karya siswa dikelas IV Mis Nurul Iman.

Pernyataan hipotesis diuji dengan memakai kriteria pengujian hipotesis yang diuraikan:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): “Ada Pengaruh media *multiplatform* terhadap keterampilan menyajikan hasil karya siswa dikelas IV Mis Nurul Iman.
2. Hipotesis Nol (H_0): “Tidak terdapat Pengaruh media *multiplatform* terhadap keterampilan menyajikan hasil karya siswa dikelas IV Mis Nurul Iman.

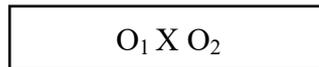
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Dalam kajian ini, peneliti memanfaatkan pretest-posttest menggunakan satu kelompok untuk mengevaluasi keterampilan meeyajikan hasil karya siswa setelah pelaksanaan pretest, kelas tersebut diperkenalkan dengan media *multiplatform* digital untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam IPA khususnya dalam materi Wujud Zat dan Perubahannya. Setelah perlakuan tersebut, siswa akan mengikuti posttest untuk menilai perubahan dalam kemampuan mereka. Analisis terhadap data pretest dan posttest dilakukan untuk mengidentifikasi adanya perubahan signifikan dalam tingkat pemahaman siswa. Diharapkan studi ini mampu memberikan kontribusi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih efisien.

Table 3.1 One-Group Pretest-Posttest Design



Keterangan :

O1 : Nilai Pretest (Sebelum diberi Treatment)

X : pemberian treatment kepada siswa

O2 : Nilai Posttest (setelah diberikan Treatment)

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Studi ini dilaksanakan di MIS Nurul Iman di Medan adalah sekolah dasar swasta yang terletak di Jalan Pasar XIII, Kelurahan Limau Manis, Kecamatan

Tanjung Morawa, yang terletak di Kabupaten Deli Serdang dan berlangsung selama bulan Februari sampai April.

Table 3.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Pengajuan Judul	■						
2.	Penyusunan Proposal	■						
3.	Bimbingan Proposal	■	■	■	■			
4.	Acc proposal			■	■			
5.	Seminar Proposal							
6.	Revisi Proposal					■		
7.	Pengumpulan Data						■	
8.	Penulisan Hasil Penelitian						■	
9.	Bimbingan Skripsi						■	
10.	Sidang Meja Hijau							■

3.3 Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam konteks penelitian mencakup semua individu atau objek yang menjadi sasaran utama dalam sebuah studi. Populasi menurut (Sugiono, 2019) adalah cakupan generalisasi yang meliputi subjek atau objek yang memiliki ciri serta kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan dijadikan dasar dalam pengambilan kesimpulan. Adapun populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas IV MIS Nurul Iman yang berjumlah 25 orang.

2. Sampel

Dalam penelitian ini diterapkan metode nonprobability sampling untuk proses pengambilan sampel, dengan pendekatan sampling jenuh atau sensus. Berdasarkan pendapat Sugiyono dalam (Suriani et al., 2023) Teknik sampling jenuh merupakan metode penentuan sampel bila semua anggota populasi

digunakan sebagai sampel. Maka dari itu, Penulis memilih sampel menggunakan teknik sampling jenuh mengingat jumlah populasinya tergolong kecil, maka seluruh anggota populasi dapat dijadikan berjumlah 25 orang dijadikan sampel.

3.4 Variabel Dan Defenisi Operasional

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel independen merupakan variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel dependen atau variabel terikat. Berdasarkan pendapat Sugiyono dalam (Tania Pratiwi & Setiawan, 2020) Variabel bebas merupakan variabel yang memiliki peran sebagai faktor penyebab atau yang memengaruhi Variabel terikat dalam penelitian ini merujuk pada... Sementara itu, variabel independen yang dimaksud adalah yang digunakan Media *MultiPlatform* Digital.

b. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Menurut Sugiyono dalam (Tania Pratiwi & Setiawan, 2021) Variabel dependen sering kali dikenal pula sebagai variabel output, variabel penentu hasil, atau variabel acuan atau konsekuensi. Dalam istilah bahasa Indonesia, variabel ini disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau merupakan dampak dari keberadaan variabel independen. Pada penelitian ini, variabel terikat yang diteliti yaitu keterampilan dalam menyajikan.

2. Defenisi Operasional

Penelitian ini menggunakan variabel-variabel yang dijelaskan dalam bentuk operasional seperti di bawah ini:

1. Media *Multi Platform* Digital

Media *MultiPlatform* Digital merujuk pada berbagai bentuk media yang dimanfaatkan untuk menyajikan informasi serta materi pelajaran melalui platform digital yang beragam. Dalam konteks penelitian ini, media yang digunakan lebih difokuskan pada:

- Canva, yaitu platform desain grafis berbasis digital yang memungkinkan guru atau siswa membuat materi pembelajaran dalam bentuk visual menarik seperti poster, infografis, dan presentasi interaktif. Canva memudahkan pengguna tanpa keahlian desain untuk menghasilkan media yang komunikatif dan estetik.
- *YouTube*, yaitu platform berbagi video yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara audio-visual. Video pembelajaran dari *YouTube* membantu siswa memahami materi melalui penjelasan langsung, ilustrasi, dan animasi yang mendukung proses belajar.

2. Keterampilan Menyajikan Hasil Karya

Keterampilan menyajikan hasil karya adalah kemampuan peserta didik dalam mengomunikasikan informasi, gagasan, atau karya kreatif yang telah mereka buat kepada audiens dengan cara yang jelas, terstruktur, dan menarik. indikator keterampilan menyajikan: Pengorganisasian informasi (struktur presentasi). Penggunaan media (kreativitas dalam menggunakan elemen visual dan audio). Keterampilan komunikasi (kejelasan dan kepercayaan diri saat

berbicara). Interaksi dengan audiens (kemampuan menjawab pertanyaan dan menerima umpan balik).

3.5 Instrumen Penelitian

Alat ukur penelitian merupakan komponen esensial yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses penelitian dan sangat penting untuk mendukung ketepatan rancangan penelitian. Dalam konteks penelitian mengenai keterampilan menyajikan hasil karya siswa, peneliti dapat menggunakan dua jenis instrumen, yaitu performantest dan unjuk kerja.

3.5.1 Performantest

Performantest adalah alat adalah alat yang digunakan untuk menilai hasil akhir dari presentasi siswa. Dengan menggunakan kriteria penilaian yang jelas, peneliti dapat mengukur seberapa baik siswa dalam menyampaikan ide dan karya mereka. Kriteria yang dapat digunakan dalam performantes meliputi:

Tabel 3.3 Lembar Performance test

No	Aspek	Pertanyaan Penilain	Penilaian			
			Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	Kejelasan penyampaian	1. Apakah suara siswa terdengar jelas dan tidak terlalu pelan.				
		2. Apakah materi disampaikan dengan urutan yang logis.				
		3. Apakah penggunaan Bahasa mudah dimenerti oleh teman				
2.	Penggunaan media canva/youtube	1. Apakah siswa menggunakan media seperti canva atau youtube) dengan tepat sesuai dengan materi pelajaran.				
		2. Apakah siswa menjelaskan isi dari media yang ditampilkan				
		3. Apakah tampilan visual menarik				

		dan mendukung pemahaman materi pelajaran				
3.	Kreativitas penyajian	1. Apakah presentasi siswa menunjukkan ide atau pendekatan yang kreatif				
		2. Apakah tampilan media dibuat sendiri dan menarik secara visual.				
		3. Apakah presentasi berlangsung dengan cara menarik				
4.	Menjawab pertanyaan	1. Apakah siswa memahami pertanyaan dari teman-teman dengan baik				
		2. Apakah jawaban yang diberikan sesuai dengan isi materi pelajaran				
		3. Apakah siswa menjawab dengan percaya diri				
5.	Interaksi dan Bahasa tubuh	1. Apakah siswa melakukan kontak mata dengan audiens				
		2. Apakah gerak tubuh dan ekspresi wajah digunakan untuk mendukung penyampaian				
		3. Apakah siswa tampak antusias selama presentasi.				

Keterangan :

- 4 (Sangat Baik)
- 3 (Baik)
- 2 (Cukup)
- 1 (Kurang)

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam pandangan John W. Tukey yang dikemukakan oleh Qomar (2018), analisis data merupakan langkah-langkah yang mencakup teknik-teknik dalam menafsirkan hasil analisis, serta didukung oleh proses pengumpulan data yang bertujuan untuk mempermudah, meningkatkan ketepatan, dan memperkuat akurasi analisis tersebut.

1. Validasi *Expert Judgment*

Menurut (Sugiyono, 2021) Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang dibuat sesuai dengan kisi-kisi serta dapat mengukur keterampilan menyajikan hasil karya siswa dari setiap peserta didik. Pada instrument ini digunakan ialah instrument non-tes sehingga menggunakan validasi Validasi isi (*content validity*). Dalam pengujian validasi isi dapat digunakan Pendapat dari para ahli (*expert judgment*) digunakan untuk menilai apakah materi yang disusun telah sesuai dengan variabel yang ingin diukur. Setelah instrumen dikembangkan berdasarkan teori tertentu dan mencakup aspek-aspek yang relevan, langkah selanjutnya adalah mengonsultasikannya kepada pihak yang memiliki keahlian di bidang tersebut untuk mendapatkan penilaian yang valid.

2. Uji Hipotesis

Dantes dalam (Zaki & Saiman, 2021) Hipotesis merupakan asumsi awal yang perlu dibuktikan melalui data yang diperoleh dari hasil penelitian. Karena hipotesis bersifat sementara atau dugaan, maka perlu dilakukan guna mengetahui apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau harus ditolak. Proses pengujian hipotesis menjadi langkah penting untuk menilai validitas dari dugaan yang diajukan. Terdapat dua macam hipotesis yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu hipotesis nol (H_0) serta hipotesis alternatif (H_a).

1. Apabila nilai signifikansi melebihi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima sementara hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Kondisi ini mengindikasikan

bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.

2. Sebaliknya, nilai signifikansi berada di bawah 0,05, maka hipotesis nol (H_0) tidak diterima dan hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima, yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Menurut (Tampubolon, 2023) Prosedur pelaksanaan uji hipotesis dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26 pada sistem operasi Windows dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a. Langkah 1: Mulai dengan membuka program SPSS.
- b. Langkah 2: Buka tab *Variable View*, lalu buat variabel-variabel yang dibutuhkan. Setelah itu, ubah nilai pada kolom *Decimals* menjadi 0 untuk semua variabel, dan atur kolom *Measure* ke pilihan *Scale*.
- c. Langkah 3: Beralih ke tab *Data View*, kemudian masukkan data hasil untuk variabel Y1 dan Y2 yang telah dihitung. Tambahkan pula kode kelas, dengan Y1 diberi kode 1 dan Y2 diberi kode 2.
- d. Langkah 4: Klik menu *Analyze*, pilih *General Linear Model*, lalu klik opsi *Multivariate*.
- e. Langkah 5: Kotak dialog akan muncul. Masukkan data variabel Y ke dalam bagian *Dependent Variable* dan masukkan data kelas ke dalam bagian *Fixed Factor*. Setelah itu, klik *Options*, centang pilihan *Homogeneity Test*, klik *Continue*, dan akhiri dengan menekan tombol *OK*.
- f. Langkah 6: Hasil *Output* dari uji MANOVA akan ditampilkan secara otomatis.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Studi ini berjudul “Pengaruh Media Multiplatform Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.” Studi ini meneliti dua variabel, dengan media multiplatform digital sebagai variabel bebas serta keterampilan dalam menyajikan hasil karya ditetapkan sebagai variabel dependen. Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal (*pretest*) terhadap siswa untuk mengetahui kondisi keterampilan menyajikan hasil karya sebelum perlakuan diberikan. Observasi dilakukan secara langsung oleh pengamat di dalam kelas.

Sebagai langkah awal, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran dilaksanakan tanpa pemanfaatan media digital sebagai sarana pendukung. Setelah diperoleh skor dari hasil observasi pendahuluan tersebut, peneliti kemudian melaksanakan belajar yang memanfaatkan media multiplatform digital, dan hasilnya dianalisis melalui observasi akhir (*post-test*). Data dikumpulkan melalui penggunaan lembar observasi berbasis *performance test* guna mengukur sejauh mana peningkatan keterampilan siswa dalam menyajikan hasil karya setelah penerapan media. Sebelum instrumen tersebut digunakan, Peneliti telah menguji kevalidan setiap

indikator yang tercantum dalam alat ukur penelitian ini untuk memastikan keakuratan, keterukuran, dan kelayakannya dalam mengamati aspek yang diteliti

4.1.1 Hasil Uji Validasi Lembar Performance test

Validasi performantest merupakan langkah penting dalam penelitian dan pengembangan dalam rangka memastikan bahwa perangkat atau pendekatan yang digunakan dapat bekerja secara optimal dan memenuhi tujuan yang diinginkan. Sebelum lembar performantest diuji coba kepada siswa, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh pakar di bidangnya. Pada tahap ini, lembar performantest divalidasi oleh Bapak Amin Siregar, S.Pd., M.Pd., selaku dosen ahli di bidang evaluasi pembelajaran. Validasi ini bertujuan guna mendapatkan umpan balik berupa masukan, serta saran membangun diharapkan dapat menjadikan lembar performance test yang disusun sebagai instrumen penelitian yang sah, bermutu, dan dapat digunakan secara layak diterapkan. Berikut ini merupakan hasil perhitungan persentase kelayakan lembar *performance test* tersebut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{60} \times 100\%$$

$$P = 98,33 \%$$

Dari data persentase kelayakan yang diperoleh pada lembar performantest mencapai 98,3%, termasuk kategori sangat layak untuk uji coba. Skor tidak sempurna karena kejelasan petunjuk pengerjaan soal yang mendapat nilai 3 dari 4. Bapak Amin menyarankan agar petunjuk dibuat lebih jelas dan sistematis agar siswa tidak bingung. Menanggapi hal ini, peneliti merevisi petunjuk dengan menambahkan contoh dan memperjelas langkah-langkah. Setelah perbaikan, lembar performantest siap digunakan dalam uji coba.

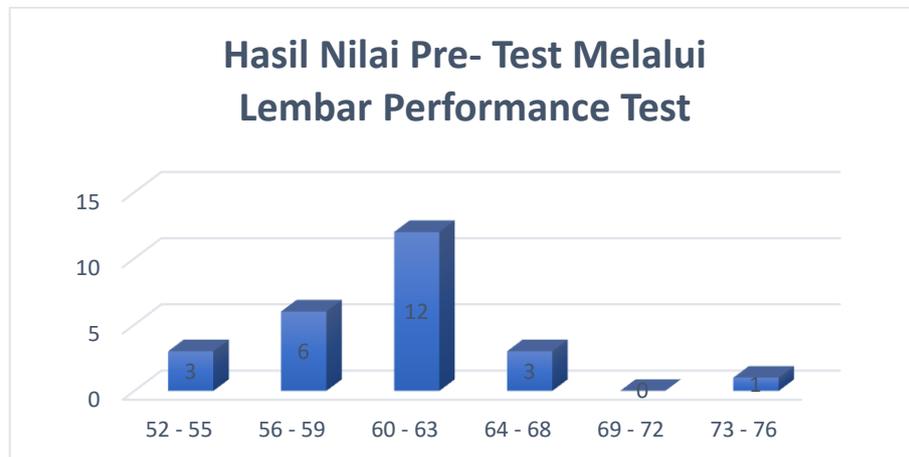
1. Nilai Pre-Test Dan Post-Test

Hasil pengumpulan data pada studi ini dikumpulkan melalui lembar performance test yang digunakan selama proses pembelajaran mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, diperoleh data penelitian sebagai berikut:

Table 4.1 Hasil Nilai Pre-Test

Interval	Frekuensi	Persentase
52 - 55	3	12%
56 - 59	6	24%
60 - 63	12	48%
64 - 68	3	12%
69 - 72	0	0%
73 - 76	1	4%
Nilai Tertinggi		75
Nilai Terendah		52
Rata-rata		60,6

Melalui Tabel 4.1 dapat diketahui bahwa nilai siswa terdistribusi pada pre-test sebagai berikut: sebanyak 3 siswa atau 12% berada pada rentang nilai 52 sampai 55. Selanjutnya, 6 siswa (24%) memperoleh nilai antara 56 hingga 59. Sebagian besar siswa, yaitu 12 orang (48%), mendapatkan nilai di rentang 60 sampai 63. Selain itu, terdapat 3 siswa (12%) yang nilainya berada pada interval 64 sampai 68. Tidak ada peserta didik yang meraih nilai pada interval 69 sampai 72, dan hanya 1 siswa (4%) yang mendapatkan nilai tertinggi pada interval 73 sampai 76. Untuk memudahkan pemahaman, data ini akan disajikan dalam bentuk grafik batang sehingga distribusi nilai dan frekuensi siswa dapat terlihat lebih jelas secara visual.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Nilai Pre-Test

Table 4.2 Hasil Nilai Post-Test

Interval	Frekuensi	Persentase
73 – 76	3	12%
77 – 80	5	20%
81– 84	4	16%
85 – 88	8	32%
89 – 92	3	12%
93 - 96	2	8%
Nilai Tertinggi		95
Nilai Terendah		73
Rata-rata		83,76

Mengacu pada Tabel 4.2, terlihat tercatat 5 orang siswa (20%) yang mendapatkan skor di rentang 73–75, kemudian 3 siswa (12%) berada pada interval 76–78. Selanjutnya, sebanyak 5 siswa (20%) berada dalam rentang 79–81, dan 5 siswa lainnya (20%) memperoleh skor pada interval 82–84. Sementara itu, 4 siswa (16%) tercatat memperoleh nilai antara 85–87, serta 1 siswa (4%) berada pada interval 88 – 90, 2 siswa (8%) dengan interval 91 -93.

4.1.2 Pengujian Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini adalah untuk mengkaji apakah terdapat pengaruh media *multiplatform* digital terhadap keterampilan menyajikan hasil karya siswa kelas IV MIS Nurul Iman. Uji hipotesis ini menggunakan uji t (Paired Sample T-Test) dengan melibatkan 25 siswa sebagai sampel. Instrumen yang digunakan berupa lembar tes kinerja (performance test) yang mencakup pretest dan posttest. Proses analisis data dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 24 untuk *Windows*. Dalam uji t, keputusan untuk menerima H_a dan menolak H_0 diambil jika nilai signifikansi (sig. 2-tailed) berada di bawah 0,05, maka... Hasil uji t tersebut dapat dilihat pada pemaparan berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttets	-20.72000	6.99714	1.39943	-23.60828	-17.83172	-14.806	24	.000

Pengujian hipotesis yang disajikan pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig. 2-tailed) adalah 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Kondisi ini mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Multiplatform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Didalam penelitian ini, peneliti menggunakan 1 kelas yaitu dengan nilai observai awal pre-tes dan nilai akhir pos-test yang Dimana hasil pretest atau

sebelum diberikan perlakuan tidak menggunakan media apapun hanya secara alamiah. Sedangkan posttest atau sesudah diberikan perlakuan peneliti menggunakan media *multiplatform* digital untuk memberikan pengaruh terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya siswa pada kelas IV MIS Nurul Iman.

1. Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Sebelum Menerapkan Media *Multiplatform* Digital.

Hasil pengumpulan data pada kelas IV mengungkapkan bahwa hasil pretest sebelum diberikan perlakuan menunjukkan rata-rata nilai sebesar 60,6 dari 25 siswa. Nilai tersebut berada pada rentang 52–75 dan termasuk dalam kategori cukup. Berdasarkan lembar observasi, terlihat bahwa nilai siswa saat pretest cenderung lebih rendah dibandingkan dengan nilai setelah diberikan perlakuan.

2. Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Sesudah Menerapkan Media *Multiplatform* Digital.

Pada pertemuan berikutnya, peneliti melaksanakan penggunaan Media *Multiplatform* Digital dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyajikan hasil karya siswa (lihat Lampiran 7). Hasil penggunaan Media *Multiplatform Digital* menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan menyajikan hasil karya siswa sebanyak 25 orang. Tabel 4.2 memperlihatkan bahwa setelah penerapan Media *Multiplatform Digital*, nilai posttest mengalami kenaikan yang drastis dibandingkan dengan nilai pretest. Nilai posttest siswa menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi daripada pretest, hal ini menandakan efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

3. Pengaruh Media *Multiplatform Digital* Keterampilan Menyajikan Hasil Karya siswa pada kelas IV MIS Nurul Iman.

Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan

Media *Multiplatform Digital* memiliki pengaruh terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya siswa. Dalam hal ini dikarenakan pada hasil uji *Paired Samples Test*, penggunaan Media *Multiplatform Digital* Menampilkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang berada di bawah angka 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa Media *Multiplatform Digital* berpengaruh terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya siswa pada kelas IV MIS Nurul Iman.

Merujuk pada hasil studi ini keterampilan menyajikan hasil karya siswa pada kelas IV MIS Nurul Iman setelah diterapkannya Media *Multiplatform Digital* dalam proses pembelajaran. Adapun skor rata-rata pretest yang dicapai oleh siswa sebelum diberikan perlakuan adalah sebesar 60,6, sedangkan rata-rata nilai post-test setelah penggunaan Media *Multiplatform Digital* meningkat menjadi 81,32. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan Media *Multiplatform Digital* terhadap keterampilan siswa dalam menyajikan hasil karya. Dengan demikian, media ini efektif dalam memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, terutama dalam aspek keaktifan dan kemampuan menyampaikan hasil karya secara lebih baik.

Menurut (Yeni et al., 2023) *media multiplatform digital* adalah media yang disebarkan melalui berbagai saluran digital seperti internet, media sosial, dan aplikasi seluler. Media ini memungkinkan penyampaian informasi secara cepat, interaktif, dan fleksibel. Di ranah pendidikan, penggunaan media digital multiplatform turut mendukung terciptanya pembelajaran yang bersifat modern dan adaptif. Dengan melalui media ini, siswa memiliki kemudahan "Guna memungkinkan akses materi pelajaran kapan saja dan dilokasi mana saja, sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar serta bermakna. Penggunaannya juga terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keterampilan kognitif siswa, termasuk kemampuan menyajikan hasil karya secara kreatif dan terstruktur.

Studi yang dimaksud adalah penelitian oleh (Deti et al., 2023) yang berjudul "Penggunaan berbagai media digital dalam pembelajaran IPS di era abad ke-21. Pembelajaran saat ini berkelanjutan dari waktu ke waktu hingga masa kini. Di era digital abad ke-21, kemajuan teknologi berlangsung sangat cepat dan menuntut baik guru maupun siswa untuk melek digital. Pembelajaran digital menjadi sarana yang inovatif dan relevan, membantu meningkatkan keterlibatan siswa, memahami konsep kompleks, serta mendorong kesadaran kritis. Inovasi pembelajaran melalui media digital kini menjadi kebutuhan penting di lembaga pendidikan, karena terbukti dapat memotivasi siswa dan mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Hasil temuan tersebut konsisten dengan hasil penelitian (Pendidikan et al., 2024) Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengaruh

penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa pada Tema 7 Subtema 1 di kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental*, yakni *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas IV-A dan 28 siswa kelas IV-B, yang dipilih dengan teknik *total sampling*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media PowerPoint interaktif mencapai 78,33, sementara kelompok yang menggunakan media poster memperoleh rata-rata 71,25. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($3,160 > 1,673$), yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan kata lain, penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam proses penelitian ini, ada sejumlah keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, keterbatasan lokasi penelitian yang hanya dilakukan pada tingkat kelas IV di MIS Nurul Iman. Jika penelitian ini diterapkan di sekolah lain atau pada jenjang kelas yang berbeda, dimungkinkan akan terdapat perbedaan hasil, meskipun secara umum tidak akan menyimpang secara signifikan dari temuan yang diperoleh. Kedua, keterbatasan dari segi waktu. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu yang cukup singkat selama proses penyusunan skripsi,

sehingga penerapan media multiplatform digital dalam pembelajaran tidak berlangsung dalam jangka panjang. Hal ini dapat memengaruhi tingkat optimalisasi pengamatan terhadap perkembangan keterampilan siswa dalam menyajikan hasil karya. Ketiga, keterbatasan objek kajian, di mana penelitian ini hanya difokuskan pada aspek keterampilan menyajikan hasil karya sebagai dampak dari penggunaan media multiplatform digital, tanpa menelaah secara mendalam aspek lain seperti kemampuan berpikir kritis, kerja sama, maupun kreativitas siswa secara lebih luas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis sampai dimana pengaruh Media *Multiplatform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian bab sebelumnya maka dapat kita simpulkan.

1. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa keterampilan siswa dalam menyajikan hasil karya sebelum penggunaan media digital *multiplatform* masih termasuk rendah, dengan rata-rata hasil pretest sebesar 60,6. Kondisi ini mencerminkan mayoritas siswa masih mengalami kesulitan untuk menyajikan hasil karya secara runtut, menarik, dan percaya diri.
2. Setelah penerapan media *multiplatform digital* selama proses pembelajaran, terdapat peningkatan yang berarti pada keterampilan menyajikan hasil karya siswa, dengan rata-rata nilai posttest mencapai 81,32. Ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam kemampuan siswa menyusun, memvisualisasikan, dan mempresentasikan hasil karya mereka secara digital.
3. Analisis statistik yang dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* mengindikasikan bahwa nilai t yang diperoleh adalah 14.806 dengan tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) yaitu 0,000 yang nilainya berada di bawah 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang

signifikan signifikan dari penggunaan media *multiplatform digital* terhadap keterampilan menyajikan hasil karya siswa kelas IV di MIS Nurul Iman.

5.2 Saran

Temuan dalam penelitian ini mengarahkan peneliti untuk mengemukakan beberapa saran:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk terus memanfaatkan media *multiplatform digital* sebagai pilihan lain dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk meningkatkan keterampilan menyajikan hasil karya siswa.

2. Bagi Siswa

Diharapkan partisipasi dan daya kreasi siswa meningkat dalam menggunakan berbagai media digital untuk menyampaikan hasil karyanya. Penggunaan media *multiplatform digital* dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kepercayaan diri.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penerapan media digital dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas penunjang seperti akses internet, perangkat TIK, serta pelatihan penggunaan media digital bagi guru dan siswa.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya.**

Studi ini menghadapi sejumlah kendala dalam ruang lingkup dan waktu.

Peneliti selanjutnya menyarankan untuk mengembangkan penelitian pada tingkat pendidikan yang berbeda atau variabel tambahan, seperti pengaruh media digital terhadap pemikiran kritis atau keterampilan kolaboratif siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Abid, M., Faqh, A., Prasetyo, S., & Harianti, D. S. (2025). *Dampak Negatif dan Positif Youtube terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (Studi Kasus di Lingkungan Pelita Kota Mataram)*. 7, 57–64.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ardani, A. S. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Platform Berbasis Gamifikasi Materi Bangun Datar pada Tingkat Sekolah Dasar*. 0, 57–65.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). No Title. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Bowen, W. G., Delbanco, A., Gardner, H., Hennessy, J. L., & Koller, D. (2013). Higher education in the digital age. *Higher Education in the Digital Age*, 628–638. <https://doi.org/10.1515/9781400866137>
- Deti, S., Sukmana, S. F., & ... (2023). Penerapan Media Multiplatfrom dalam Pembelajaran IPS Abad 21. *Jurnal Ilmiah Wahana ...*, 9(3), 473–487. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3782>
- Faizah, A. N., Manasikana, C. A., & Sutriyani, W. (2022). Peran Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Pemahaman Konsep Pembagian Di Kelas Ii Sdn 1 Tahunan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 15–24. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/CARTESIUS/article/view/2073%0Ahttp://ejournal.ust.ac.id/index.php/CARTESIUS/article/view/2073/1842>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291.

<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>

- Juharti, J., Saleh, S., & Niswaty, R. (2019). *Pengaruh Keterampilan Menjelaskan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Pangkep*.
- Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023. Kajian Etnosains Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Menumbuhkan Nilai Kearifan Lokal Dan Karakter Siswa Sd Chanos Chanos). Melalui Sate Bandeng. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, & ISSN. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Nur Setiyana, F., & Badu Kusuma, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Youtube Dalam Pembelajaran Matematika. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 6(1), 71–90. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i1.2945>
- Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Pasaribu, M., Retna Dewi, Y., & Oktaviani, W. (2024). Penggunaan Konten Youtube Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Pada Brand Jakarta Uncensored. *Jurnal Cyber PR*, 4(1), 29–39. <https://journal.moestopo.ac.id/index.php/cyberpr>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Pendidikan, E. J., Subtema, T., Iv, K., Negeri, S. D., Kabanjahe, P., Uli, R., Br, E., Gultom, I., Simanihuruk, L., Ambarita, D. M. P., Jalan, A., Iskandar, W.,

- Estate, P. V. M., Tuan, P. S., & Serdang, D. (2024). *Pengaruh Media Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada pesan dan informasi , sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa . Seperti aplikasi yang dimaksudkan untuk menyajikan program multimedia dengan cara yang menarik. 1.*
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 10–19.
- Qomar, N. (2018). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43.
- Rifa'i, R. (2020). *Pengaruh Media YouTube*. 1–33. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/17432/>
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sugiono. (2019). Bab iii metoda penelitian. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 3, 19.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suwarto, S., Muzaki, A., & Muhtarom, M. (2021). Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawangsari. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(1), 26–30. <https://doi.org/10.26877/mpp.v15i1.7531>
- Tampubolon, M. (2023). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 3(17), 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)

- Tania Pratiwi, R., & Setiawan, I. (2018). *Organizational Citizenship Behavior*. 559–565. <https://doi.org/10.5220/0006889505590565>
- Widiasworo. (2016). Strategi dan metode mengajar siswa di luar kelas (outdoor learning) secara aktif, kreatif, inspiratif, dan komunikatif. *Ar-Ruzz: Media Grup*, 06(01), 6404–6413.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, Y., Kurniah, N., & Delrefi D., D. D. (2019). Kemampuan Guru Dalam Melaksanakan Keterampilan Menjelaskan (Di TK Witri 2 Kota Bengkulu). *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 49–53. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.49-53>
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Yulyani, R. D. (2024). *Pemanfaatan Konten Edukatif Di Youtube Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris*. 06(04), 22708–22717.
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Konsep Dasar Keterampilan Mengajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Yusuf, W., & Hiasa, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Dasar Menulis Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 7(1), 171–180. <https://ejournal.unib.ac.id/korpus/article/view/24616>
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>

LAMPIRAN

Lampiran 01 Wawancara**LEMBAR WAWANCARA**

Nama : Kemal Fauzi Gaja

Npm : 2102090043

Nama sekolah : Mis Nurul Iman

Nama guru :

Kelas : IV

1. Bagaimana kelebihan dan kekurangan siswa dalam menyajikan hasil karya mereka ?

Tanggapan : Kelebihan siswa dalam menyajikan hasil karya mereka adalah kreativitas dan semangat mereka. Namun, kekurangan mereka adalah kurangnya percaya diri dan kesulitan dalam menyampaikan ide mereka secara efektif.

2. Bagaimana ibuk membantu siswa mengembangkan keterampilan menyajikan hasil karya mereka?

Tanggapan : Saya membantu siswa mengembangkan keterampilan menyajikan hasil karya mereka dengan memberikan umpan balik yang konstruktif, memberikan kesempatan mereka untuk berlatih, dan menyediakan sumber daya yang relevan.

3. Apa yang menjadi tantangan terbesar bagi siswa dalam menyajikan hasil karya mereka ?

Tanggapan : " Tantangan terbesar bagi siswa dalam menyajikan hasil karya mereka adalah kurangnya percaya diri dan kesulitan dalam menyampaikan ide mereka secara efektif.

4. Bagaimana ibu mengatasi keraguan atau ketakutan siswa dalam menyajikan hasil karya mereka?

Tanggapan : Saya mengatasi keraguan atau ketakutan siswa dalam menyajikan hasil karya mereka dengan memberikan dukungan dan motivasi, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan."

5. Apa yang ibu lakukan untuk meningkatkan keberanian siswa dalam menyajikan informasi melalui media platform?

Tanggapan : Saya meningkatkan keberanian siswa dalam menyajikan informasi melalui media platform dengan memberikan kesempatan mereka untuk berlatih, menyediakan sumber daya yang relevan, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Dokumentasi



Lampiran 02 Silabus**ATP KURIKULUM MERDEKA****KELAS III****Alur Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Perangkat Pelajaran****(IPAS IV SD FASE B)****Capaian Pembelajaran Fase B**

Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya

Elemen	Capaian Pembelajaran	Kompetensi	Materi	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alokasi Waktu
Tumbuhan Sumber Kehidupan	Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya • Menjelaskan proses fotosintesis pada tumbuhan • Mengidentifikasi perkembangan tumbuhan • Proses penyerbukan Bunga pada tumbuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • bagian-bagian tumbuhan, seperti akar, batang, daun, bunga, dan buah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya. • Menulis laporan tentang bagian tubuh tumbuhan. • Menjelaskan proses fotosintesis pada tumbuhan. • Mempresentasikan tentang pentingnya proses fotosintesis pada tumbuhan. • Mengidentifikasi perkembangan tumbuhan. • Melaporkan proses penyerbukan bunga pada tumbuhan. 	20 JP

Wujud Zat (Materi) dan Perubahannya	Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan zat beserta karakteristiknya • Melakukan percobaan tentang zat • Menjelaskan karakteristik wujud zat 	<ul style="list-style-type: none"> • Benda dibagi menjadi tiga jenis, yaitu padat, cair, dan gas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan zat (materi) beserta karakteristiknya • Melakukan percobaan tentang pengertian zat (materi) beserta Karakteristiknya. • Menjelaskan karakteristik wujud zat. • Membandingkan karakteristik wujud zat. • Menjelaskan perubahan wujud zat. • melakukan percobaan terkait peristiwa perubahan wujud zat. 	20 JP
Gaya di Sekitar Kita	Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari. mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda .	<ul style="list-style-type: none"> • mengidentifikasi gaya yang terjadi pada benda. • Menyebutkan bentuk-bentuk gaya pada benda. 	<ul style="list-style-type: none"> • gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi keadaan suatu benda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi gaya yang terjadi pada benda. • Menyebutkan bentuk-bentuk gaya pada benda. • Menuliskan laporan tentang pengaruh gaya pada benda. • Mempresentasikan tentang manfaat dan kerugiannya 	20 JP
Energi dalam	Peserta didik mengidentifikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> • energi Listrik 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan energi dan 	20 JP

kehidupan sehari-hari	sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).	<p>energi dan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan percobaan sesuai dengan jenis energinya. • Menjelaskan perubahan energi di lingkungan sekitar • Menyebutkan contoh-contoh perubahan energi 	<ul style="list-style-type: none"> • menjadi panas, energi angin menjadi gerak, dan • energi air menjadi listrik. 	<p>sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan percobaan sesuai dengan jenis energinya. • Menjelaskan perubahan energi di lingkungan sekitar. • Menyebutkan contoh perubahan energi. • Mengidentifikasi sumber energi alternatif. • Mendemonstrasikan penggunaan energi alternatif dalam percobaan sederhana. 	
Kenampakan alam dan pemanfaatannya	Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati,	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis kenampakan alam dan pemanfaatnya. • Mengidentifikasi jenis kenampakan 	<ul style="list-style-type: none"> • iklim dan perubahannya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis kenampakan alam di daratan dan perairan yang ada di Indonesia. • Mengidentifikasi keragaman 	20 JP

	keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya	<p>alam didaratan dan perairan yang ada di Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ka keragaman budaya dan kearifan lokal sebagai akibat dari kenampakan alam 		an budayakearifan lokal (sebagai akibat dari kenampakan alam yang berbeda-beda).	
--	---	---	--	--	--

Mengetahui

Guru Kelas IV



MURNI SINAMBELA

Peneliti



Kemal Fauzi Gaja



Lampiran 03

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS KELAS IV**

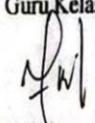
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Instansi	: Mis Nurul Iman
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV
Tema	: Wujud Zat Perubahan
Topik	: Wujud Materi
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Menjelaskan dan menyebutkan tiga wujud zat : padat cair, gas serta memberikan contoh dari kehidupan sehari-hari untuk masing-masing wujud ❖ Siswa memahami sifat-sifat dasar dari benda padat, cair, dan gas, seperti bentuk, volume, dan kemampuan untuk mengalir. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis, dan 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik ❖ Video pembelajaran tentang wujud zat dan perubahannya dari sumber pendidikan (misalnya, YouTube). ❖ Simulasi interaktif yang dapat diakses secara online. 	

E. TARGET PESERTA DIDIK		
❖ Siswa kelas IV Mis Nurul Iman jumlah 25 siswa		
F. MODEL / MEDIA PEMBELAJARAN		
❖ Pendekatan : Scientific		
❖ Strategi : Media <i>MultiPlatform</i>		
❖ Metode : Penugasan, Pemecahan masalah, Tanya Jawab		
G. TUJUAN PEMBELAJARAN		
❖ Dengan mengamati kegiatan sehari-harinya, siswa dapat menjelaskan tiga wujud zat yaitu padat, cair dan gas dengan tepat.		
❖ Setelah mengikuti pembelajaran tentang perubahan wujud zat siswa dapat mendiskusikan pengaruh suhu terhadap perubahan wujud zat dengan tepat.		
❖ Siswa dapat menggunakan media multiplatform untuk menyajikan hasil karya mereka, sementara guru dapat mengamati dan memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap presentasi siswa dengan benar.		
H. PERTANYAAN ESENSIAL		
1. Bagaimana kita dapat mendefinisikan wujud zat dalam konteks IPA?		
2. Apa langkah-langkah yang perlu diambil untuk menggunakan perubahan wujud zat ?		
I. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam pembuka dan mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. • Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. • Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran sekarang dan mengaitkan dengan kehidupan siswa. 	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mengajak siswa untuk “ice breaking.” 	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah-langkah Media MultiPlatform • Guru menjelaskan instruksi materi Pelajaran wujud benda dan perubahan. • Menampilkan video singkat tentang wujud zat dan perubahan • Ajak siswa untuk mendiskusikan apa yang mereka ketahui tentang wujud zat setelah menonton video. • Siswa dibagi kedalam kelompok kecil untuk melakukan percobaan sederhana. • Setiap kelompok melakukan percobaan sederhana untuk menunjukkan perubahan wujud zat (misalnya, mencairkan es, menguapkan air, dan membekukan air). • Siswa mencatat hasil percobaan dan pengamatan menggunakan aplikasi catatan (seperti Google Docs). • Siswa mengakses simulasi interaktif tentang perubahan wujud zat melalui perangkat mereka. Simulasi ini dapat diambil dari situs pendidikan yang menyediakan materi sains. • Setiap kelompok mendiskusikan hasil percobaan dan pengaruh suhu terhadap perubahan wujud zat. Siswa dapat menggunakan platform diskusi online (seperti you tube) untuk berbagi hasil dan pendapat. • Setiap kelompok menyajikan hasil percobaan mereka menggunakan aplikasi presentasi 	20 menit

	(Google Slides atau Canva). <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjelaskan hasil percobaan dan pengamatan kepada kelas, sementara guru mengamati dan memberikan umpan balik serta pertanyaan untuk memperdalam pemahaman. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari ini. (menarik kesimpulan) • Guru mengajak siswa untuk menyanyikan “ lirik lagu wujud zat perubahan.” • Guru mengajak berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran. 	15 menit
J. REFLEKSI PESERTA DIDIK		
❖ Peserta didik diminta untuk merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi dan kendala yang dialami		
K. REFLEKSI GURU		
❖ Guru Diminta Untuk Merefleksikan Proses Pembelajaran Dan Partisipasi Siswa.		
❖ Keduanya Menggunakan Ceklis Untuk Menilai Beberapa Aspek.		
L. ASESMEN PENILAIAN		
JENIS	BENTUK	
Asesmen formatif (Selama pembelajaran)	Penilaian sikap : observasi Penilaian kinerja : rubrik	
Asesmen sumatif (akhir pembelajaran)	Asesmen sumatif (akhir pembelajaran)	

Mengetahui

Guru Kelas IV

MURNI SINAMBELA

Peneliti

Kemal Fauzi Gaja



Lampiran 04

Materi Pelajaran

wujud benda

Sebelum Membahas Mengenai Wujud Benda Mari kita menyimak Teks Berikut ini, Makhluk Hidup secara Tidak Langsung Hidup Berdampingan dengan Berbagai Macam Wujud Benda seperti Meja, Kursi, Buku, Angin, Air, Hujan dan Sebagainya.



Gambar.1.Es Mencair
Sumber : pngtree.com

Berdasarkan Gambar nomor 1 terlihat Perubahan Benda dari ES ke Air atau Mencair yang dapat disebut sebagai Wujud Benda, dimana Wujud Benda itu sendiri adalah Peristiwa Berubahnya Bentuk Benda dari Suatu Benda menjadi Bentuk Benda lain yang berbeda. Perubahan Wujud Benda dapat terjadi Karena sebuah Tindakan yang dilakukan seperti Akibat Pemanasan, pendinginan, pengembunan sebagai Contoh yang terdapat pada Gambar diatas dari ES yang Mencair, ada Juga Contoh Lain yaitu dari Air membeku menjadi ES, Lilin yang meleleh dan Sebagainya.

Ayo Membaca Sains

Wujud Benda memiliki Berbagai Macam-macam atau Jenis Seperti Benda Padat, Benda Cair Serta Benda Gas. Benda Padat, Benda Cair, dan Benda Gas memiliki Sifatnya Masing-masing Nah Kali ini kita Akan Membahas mengenai Sifat-sifat Benda Tersebut, yang Pertama Adalah Benda Cair



Gambar.2.Air
Sumber : pngtree.com

Apa yang kalian Ketahu mengenai Gambar di atas ini? saat Air atau Benda Cair dimasukkan Kepada Sebuah Wadah baik Gelas, Botol yang memiliki Bentuk yang Berbeda-beda Hal tersebut adalah Salah satu Sifat-sifat yang dimiliki Oleh Benda Cair yaitu Bentuknya Mengikuti Wadah yang dia Tempai atau Bentuk Benda Cair itu tidak tetap. Nah dari ini apa sajakah Sifat-sifat Benda Cair

Sifat Benda Cair

1) Bentuk Benda Cair Mengikuti Wadahnya

Bentuk Minyak Goreng didalam Botol akan Berubah Jika di tuang kedalam Alat Penggorengan, Bentuk Minyak sendiri akan Berubah atau mengikuti Bentuk Alat Penggorengan, demikian Pula Oli yang berada pada Tabung Oli jika dituang kedalam Ember, Oli tersebut akan Berbentuk Seperti Ember Tersebut. Hal itu membuktikan Bahwa Benda Cair mengikuti Bentuk Wadahnya atau Wujudnya Tidak Tetap.

Sifat Benda Cair

2) Bentuk Permukaan Benda Cair

Bentuk Permukaan Benda Cair yang Tenang selalu Datar, Berbeda dengan Permukaan Benda Cair yang Bergejolak. Hal itu dapat terlihat pada Wadah yang Tembus Pandang. Walaupun Wadahnya dimiringkan Permukaan Benda Cair akan Tetap Tenang Datar. Bagaimanapun Cara Memiringkan Permukaan benda Cair yang Datar akan Tetap Datar.

3) Benda Cair Mengalir dari Tempat yang Tinggi ke tempat yang Rendah

Hal itu dapat dilihat dari Aliran Sungai, atau Saluran yang ada dirumahmu serta Aliran air saat kamu Berkunjung ke Air Terjun terlihat Jelas bahwa Air Mengalir dari Atas Ke bawah atau dari Tinggi Ke Rendah atau bisa juga pada saat kalian menuangkan Benda Cair Pati Air yang akan di tuang ketempat Lain dari atas menuju Tempat yang akan dituju, dengan Hal itu membuktikan bahwa Benda Cair Mengalir dari Tempat yang tinggi Ketempat yang Rendah.

4) Benda Cair Memancar Kesegala Arah

Air memiliki Tekanan, Semakin Rendah Tekanan Air pada tempat itu maka semakin Besar. Hal itu dapat dibuktikan dengan membuat Air menjadi Memancar, sebagai Contoh pada saat kalian Mencipratkan Air Ketanah atau Kalian Tuangkan Air Kelantai maka Air akan Berbentuk seperti Memancar dan akan Mengalir Kesegala Arah.

5) Benda Cair Menyerap Melalui Celah-celah

Berbagai Macam Peristiwa meresapnya benda cair melalui Celah-celah kecil seperti Kapilaritas yang Menyerap. Pada Kehidupan Sehari-hari misalnya pada Minyak Tanah ang menyerap pada Sumbu Kompor atau Lampu Tempel



Sebagai Makhluk Hidup Kita hidup Berdampingan dengan Berbagai Macam Hal salah satunya adalah Benda, seperti Kuri, Meja, Buku, Lemari dan Sebagainya yang bisa dibilang Benda-benda tadi adalah beberapa Contoh dari Benda Padat jika kalian Memindah suatu Benda Padat kesuatu Tempat maka Benda Padat tersebut akan tetap atau Bentuknya tidak Berubah, sebagai Contoh saat Kalian Memasukan Sebuah Pensil Kedalam Gelas maka Pensil itu akan tetap Berbentuk Pensil Bukan berbentuk Wadah dengan demikian salah satu Sifat Benda Padat adalah Tidak dapat Berubah atau Benda Padat Berbentuk Tetap.

Sifat Benda Padat

Dari Gambar nomor 3 dapat disimpulkan bahwa Sifat-sifat Benda Padat diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Bentuk Benda Padat Tetap

Bentuk Benda Padat tidak terpengaruh oleh Wadahnya. Benda Padat itu tidak akan pernah Mengikuti Bentuk Tempatnya. Sebagai Contoh Pada saat kalian Memindahkan Batu ke dalam sebuah Gelas maka Batu itu akan berbentuk seperti batu itu sendiri tidak erubh mengikuti Bentuk Gelas tersebut.

2) Bentuk Benda Padat dapat diubah

Sebagai Contoh Kayu yang dapat di ubah menjadi Lemari, Meja Kursi dan sebagainya Contoh Benda Padat yang dapat diubah bentuknya adalah Plastisin yang dapat diubah menjadi berbagai macam Bentuk.

Lampiran 05

Validasi Instrument Lembar Performantes

Validasi Intrumen Lembar Performance Test

Judul Penelitian : Pengaruh Media *Multiplatform* Digital Terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV Mis Nurul Iman

Muatan : kelas IV

Materi : Wujud Benda

Penyusun : Kemal Fauzi Gaja

Dosen pembimbing : Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd

Validator : Amin Basri, S.Pd.,M.Pd.

Petunjuk Penilaian :

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang materi yang akan dikembangkan.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = (Kurang)
2 = (Cukup)
3 = (Baik)
4 = (SangatBaik)
- Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek	Pertanyaan Penilain	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kejelasan penyampaian	1. Apakah suara siswa terdengar jelas dan tidak terlalu pelan.				✓
		2. Apakah materi disampaikan dengan urutan yang logis.				✓
		3. Apakah penggunaan Bahasa mudah dimenerti oleh teman				✓
	Penggunaan	1. Apakah siswa menggunakan media seperti canva atau youtube dengan tepat sesuai dengan materi				✓

2.	media canva/youtube	pelajaran.				✓
		2. Apakah siswa menjelaskan isi dari media yang ditampilkan				✓
		3. Apakah tampilan visual menarik dan mendukung pemahaman materi pelajaran				✓
3.	Kreativitas penyajian	1. Apakah presentasi siswa menunjukkan ide atau pendekatan yang kreatif				✓
		2. Apakah tampilan media dibuat sendiri dan menarik secara visual.				✓
		3. Apakah presentasi berlangsung dengan cara menarik				✓
4.	Menjawab pertanyaan	1. Apakah siswa memahami pertanyaan dari teman-teman dengan baik				✓
		2. Apakah jawaban yang diberikan sesuai dengan isi materi pelajaran				✓
		3. Apakah siswa menjawab dengan percaya diri				✓
5.	Interaksi dan Bahasa tubuh	1. Apakah siswa melakukan kontak mata dengan audiens				✓
		2. Apakah gerak tubuh dan ekspresi wajah digunakan untuk mendukung penyampaian				✓
		3. Apakah siswa tampak antusias selama presentasi.				✓

Dengan ini menyatakan instrumen tersebut (√)

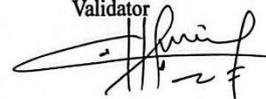
1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.

② Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.

3. Tidak Layak digunakan untuk uji coba. Mohon bapak/ibu meligkari sala satu uruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan Mei 2025

Validator



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Lampiran 06

Validasi Intrumen Lembar Performance Test

Judul Penelitian : Pengaruh Media *Multiplatform* Digital Terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV
Mis Nurul Iman

Muatan : kelas IV

Materi : Wujud Benda

Penyusun : Kemal Fauzi Gaja

Dosen pembimbing : Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd

Validator :

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang materi yang akan dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang Setuju
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
3. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek	Pertanyaan Penilain	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kejelasan penyampaian	1. Apakah suara siswa terdengar jelas dan tidak terlalu pelan.				
		2. Apakah materi disampaikan dengan urutan yang logis.				
		3. Apakah penggunaan Bahasa mudah dimenerti oleh teman				
		1. Apakah siswa menggunakan media seperti canva atau youtube				

2.	Penggunaan media canva/youtube	2. dengan tepat sesuai dengan materi pelajaran.				
		3. Apakah siswa menjelaskan isi dari media yang ditampilkan				
		4. Apakah tampilan visual menarik dan mendukung pemahaman materi pelajaran				
3.	Kreativitas penyajian	1. Apakah presentasi siswa menunjukkan ide atau pendekatan yang kreatif				
		2. Apakah tampilan media dibuat sendiri dan menarik secara visual.				
		3. Apakah presentasi berlangsung dengan cara menarik				
4.	Menjawab pertanyaan	1. Apakah siswa memahami pertanyaan dari teman-teman dengan baik				
		2. Apakah jawaban yang diberikan sesuai dengan isi materi pelajaran				
		3. Apakah siswa menjawab dengan percaya diri				
5.	Interaksi dan Bahasa tubuh	1. Apakah siswa melakukan kontak mata dengan audiens				
		2. Apakah gerak tubuh dan ekspresi wajah digunakan untuk mendukung penyampaian				
		3. Apakah siswa tampak antusias selama presentasi.				

Lampiran 07

Rekapitulasi Lembar Performance Test Keterampilan Menyajikan Hasil Karya

Siswa pada saat pre-test

Pre-test				
No	Nama siswa	Nilai	Kategori	Kriteria
1.	Ahmad	63	Baik	Tuntas
2.	Alief	60	Baik	Tuntas
3.	Alifia	67	Baik	Tuntas
4.	Annisa	62	Baik	Tuntas
5.	Astir	53	Cukup Baik	Tidak Tuntas
6.	Cattleya	75	Sangat Baik	Tuntas
7.	Chika	60	Baik	Tuntas
8.	Dzaky	58	Cukup baik	Tidak Tuntas
9.	Fakhri	63	Baik	Tuntas
10.	Farisa	60	Baik	Tuntas
11.	Fatikha	63	baik	Tuntas
12.	Gilang	58	Cukup baik	Tidak Tuntas
13.	Habibie	67	Baik	Tuntas
14.	Hagia	57	Cukup Baik	Tidak Tuntas
15.	Karina	60	Baik	Tuntas
16.	Luthfi	57	Cukup baik	Tidak Tuntas
17.	Marsha	58	Cukup baik	Tidak Tuntas
18.	Maulana	53	Cukup baik	Tidak Tuntas
19.	Muhammad	57	Cukup baik	Tidak Tuntas
20.	Nindy	60	Baik	Tuntas
21.	Puspa	67	Baik	Tuntas
22.	Razan	60	Baik	Tuntas
23.	Sayidina	63	Baik	Tuntas
24.	Zalfa	62	Baik	Tuntas
25.	Zara	52	Cukup baik	Tidak Tuntas
Jumlah		1.515		
Rata -rata		60,6		

Lampiran 08

Rekapitulasi Lembar Performance Test Keterampilan Menyajikan Hasil Karya

Siswa pada saat post-test.

Post-Test				
No	Nama Siswa	Nilai	Kategori	Kriteria
1.	Ahmad	93	Sangat Baik	Tuntas
2.	Alief	85	Baik	Tuntas
3.	Alifia	92	Sangat Baik	Tuntas
4.	Annisa	88	Sangat Baik	Tuntas
5.	Astir	87	Sangat Baik	Tuntas
6.	Cattleya	83	Baik	Tuntas
7.	Chika	73	Cukup Baik	Tidak Tuntas
8.	Dzaky	80	Baik	Tuntas
9.	Fakhri	80	Baik	Tuntas
10.	Farisa	77	Baik	Tuntas
11.	Fatikha	78	Baik	Tuntas
12.	Gilang	87	Sangat Baik	Tuntas
13.	Habibie	87	Sangat Baik	Tuntas
14.	Hagia	73	Cukup Baik	Tidak Tuntas
15.	Karina	80	Baik	Tuntas
16.	Luthfi	75	Cukup	Tuntas
17.	Marsha	83	Baik	Tuntas
18.	Maulana	85	Baik	Tuntas
19.	Muhammad	77	Baik	Tuntas
20.	Nindy	82	Baik	Tuntas
21.	Puspa	85	Baik	Tuntas
22.	Razan	92	Sangat Baik	Tuntas
23.	Sayidina	95	Sangat Baik	Tuntas
24.	Zalfa	87	Sangat Baik	Tuntas
25.	Zara	90	Sangat Baik	Tuntas
Jumlah		2.033		
Rata -Rata		83,76		

Lampiran 09

Lembar Performance test Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Pada Saat

Pre-test

Lampiran 04

LEMBAR PENILAIAN PERFORMANCE TEST

Nama siswa : ALIF YUNANDA Pratama
 Kelas : 4
 Tanggal :
 Topik :

Berilah tanda ceklis sesuai dengan kriteria penilaian siswa dibawah ini

No	Aspek	Pertanyaan Penilain	Penilaian			
			Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	Kejelasan penyampaian	1. Apakah suara siswa terdengar jelas dan tidak terlalu pelan.	✓			
		4. Apakah materi disampaikan dengan urutan yang logis.	✓			
		5. Apakah penggunaan Bahasa mudah dimenerti oleh teman	✓			
2.	Penggunaan media canva/youtube	4. Apakah siswa menggunakan media seperti canva atau youtube) dengan tepat sesuai dengan materi pelajaran.			✓	
		5. Apakah siswa menjelaskan isi dari media yang ditampilkan			✓	
		6. Apakah tampilan visual menarik dan mendukung pemahaman materi pelajaran			✓	
3.	Kreativitas penyajian	4. Apakah presentasi siswa menunjukkan ide atau pendekatan yang kreatif			✓	
		5. Apakah tampilan media dibuat sendiri dan menarik secara visual.				✓
		6. Apakah presentasi berlangsung dengan cara menarik		✓		
4.	Menjawab pertanyaan	4. Apakah siswa memahami pertanyaan dari teman-teman dengan baik		✓		
		5. Apakah jawaban yang diberikan sesuai dengan isi materi pelajara		✓		
		6. Apakah siswa menjawab dengan percaya diri		✓		

5.	Interaksi dan Bahasa tubuh	4. Apakah siswa melakukan kontak mata dengan audiens				✓
		5. Apakah gerak tubuh dan ekspresi wajah digunakan untuk mendukung penyampaian				✓
		6. Apakah siswa tampak antusias selama presentai.				✓

Keterangan :

- 4 (Sangat Baik)
- 3 (Baik)
- 2 (Cukup)
- 1 (Kurang)

$$\text{Jumlah} = 12 + 12 + 8 + 4 = 36$$

60

Lampiran 04

LEMBAR PENILAIAN PERFORMANCE TEST

Nama siswa : Ahmad Fatan Alfatih
 Kelas : 4
 Tanggal :
 Topik :

63

Berilah tanda ceklis sesuai dengan kriteria penilaian siswa dibawah ini

No	Aspek	Pertanyaan Penilain	Penilaian			
			Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	Kejelasan penyampaian	1. Apakah suara siswa terdengar jelas dan tidak terlalu pelan.	✓			
		4. Apakah materi disampaikan dengan urutan yang logis.	✓			
		5. Apakah penggunaan Bahasa mudah dimenerti oleh teman		✓		
2.	Penggunaan media canva/youtube	4. Apakah siswa menggunakan media seperti canva atau youtube) dengan tepat sesuai dengan materi pelajaran.			✓	
		5. Apakah siswa menjelaskan isi dari media yang ditampilkan			✓	
		6. Apakah tampilan visual menarik dan mendukung pemahaman materi pelajaran			✓	
3.	Kreativitas penyajian	4. Apakah presentasi siswa menunjukkan ide atau pendekatan yang kreatif			✓	
		5. Apakah tampilan media dibuat sendiri dan menarik secara visual.				✓
		6. Apakah presentasi berlangsung dengan cara menarik				✓
4.	Menjawab pertanyaan	4. Apakah siswa memahami pertanyaan dari teman-teman dengan baik			✓	
		5. Apakah jawaban yang diberikan sesuai dengan isi materi pelajara		✓		
		6. Apakah siswa menjawab dengan percaya diri		✓		

5.	Interaksi dan Bahasa tubuh	4. Apakah siswa melakukan kontak mata dengan audiens		✓		
		5. Apakah gerak tubuh dan ekspresi wajah digunakan untuk mendukung penyampaian		✓		
		6. Apakah siswa tampak antusias selama presentai.		✓		

Keterangan :

- 4 (Sangat Baik)
- 3 (Baik)
- 2 (Cukup)
- 1 (Kurang)

$$\text{Jumlah} = 8 + 18 + 10 + 2 = 38$$

Lampiran 10

Lembar Performance test Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Pada Saat Post-test

Lampiran 04

LEMBAR PENILAIAN PERFORMANCE TEST

Nama siswa : Ahmad Puteri SIFAKR
 Kelas : 4
 Tanggal :
 Topik :

93

Berilah tanda ceklis sesuai dengan kriteria penilaian siswa dibawah ini

No	Aspek	Pertanyaan Penilaian	Penilaian			
			Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	Kejelasan penyampaian	1. Apakah suara siswa terdengar jelas dan tidak terlalu pelan.	✓			
		4. Apakah materi disampaikan dengan urutan yang logis.	✓			
		5. Apakah penggunaan Bahasa mudah dimenerti oleh teman	✓			
2.	Penggunaan media canva/youtube	4. Apakah siswa menggunakan media seperti canva atau youtube) dengan tepat sesuai dengan materi pelajaran.	✓			
		5. Apakah siswa menjelaskan isi dari media yang ditampilkan		✓		
		6. Apakah tampilan visual menarik dan mendukung pemahaman materi pelajaran		✓		
3.	Kreativitas penyajian	4. Apakah presentasi siswa menunjukkan ide atau pendekatan yang kreatif		✓		
		5. Apakah tampilan media dibuat sendiri dan menarik secara visual.		✓		
		6. Apakah presentasi berlangsung dengan cara menarik	✓			
4.	Menjawab pertanyaan	4. Apakah siswa memahami pertanyaan dari teman-teman dengan baik	✓			
		5. Apakah jawaban yang diberikan sesuai dengan isi materi pelajaran	✓			
		6. Apakah siswa menjawab dengan percaya diri	✓			

5.	Interaksi dan Bahasa tubuh	4. Apakah siswa melakukan kontak mata dengan audiens	✓			
		5. Apakah gerak tubuh dan ekspresi wajah digunakan untuk mendukung penyampaian	✓			
		6. Apakah siswa tampak antusias selama presentasi.	✓			

Keterangan :

Jumlah $44+12 = 56$

- 4 (Sangat Baik)
- 3 (Baik)
- 2 (Cukup)
- 1 (Kurang)

Lampiran 04

LEMBAR PENILAIAN PERFORMANCE TEST

Nama siswa : *Allymarda Pasatama*
 Kelas : *4*
 Tanggal :
 Topik :

(85)

Berilah tanda ceklis sesuai dengan kriteria penilaian siswa dibawah ini

No	Aspek	Pertanyaan Penilain	Penilaian			
			Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	Kejelasan penyampaian	1. Apakah suara siswa terdengar jelas dan tidak terlalu pelan.	<input checked="" type="checkbox"/>			
		4. Apakah materi disampaikan dengan urutan yang logis.	<input checked="" type="checkbox"/>			
		5. Apakah penggunaan Bahasa mudah dimenerti oleh teman	<input checked="" type="checkbox"/>			
2.	Penggunaan media canva/youtube	4. Apakah siswa menggunakan media seperti canva atau youtube) dengan tepat sesuai dengan materi pelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>			
		5. Apakah siswa menjelaskan isi dari media yang ditampilkan		<input checked="" type="checkbox"/>		
		6. Apakah tampilan visual menarik dan mendukung pemahaman materi pelajaran		<input checked="" type="checkbox"/>		
3.	Kreativitas penyajian	4. Apakah presentasi siswa menunjukkan ide atau pendekatan yang kreatif		<input checked="" type="checkbox"/>		
		5. Apakah tampilan media dibuat sendiri dan menarik secara visual.		<input checked="" type="checkbox"/>		
		6. Apakah presentasi berlangsung dengan cara menarik		<input checked="" type="checkbox"/>		
4.	Menjawab pertanyaan	4. Apakah siswa memahami pertanyaan dari teman-teman dengan baik		<input checked="" type="checkbox"/>		
		5. Apakah jawaban yang diberikan sesuai dengan isi materi pelajara	<input checked="" type="checkbox"/>			
		6. Apakah siswa menjawab dengan percaya diri	<input checked="" type="checkbox"/>			
5.	Interaksi dan Bahasa tubuh	4. Apakah siswa melakukan kontak mata dengan audiens	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
		5. Apakah gerak tubuh dan ekspresi wajah digunakan untuk mendukung penyampaian		<input checked="" type="checkbox"/>		
		6. Apakah siswa tampak antusias selama presentasi.		<input checked="" type="checkbox"/>		

Keterangan :

- 4 (Sangat Baik)
- 3 (Baik)
- 2 (Cukup)
- 1 (Kurang)

Jumlah = $24 + 27 = 51$

Lampiran 11

Hasil Rekapitulasi Nilai Pre-Test

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Skor	Nilai
1.	Ahmad	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	38	63
2.	Alief	3	4	3	4	1	4	3	2	3	2	2	2	1	1	1	36	60
3.	Alifia	3	3	4	3	3	3	4	3	3	1	2	2	2	3	1	40	67
4.	Annisa	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	37	62
5.	Astir	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	32	53
6.	Cattleya	3	4	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	45	75
7.	Chika	2	4	3	4	2	3	3	1	2	2	2	3	1	1	3	36	60
8.	Dzaky	2	3	4	2	3	3	3	2	2	3	2	3	1	1	1	35	58
9.	Fakhri	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	2	1	38	63
10.	Farisa	3	2	3	2	2	4	3	3	3	2	2	3	2	1	1	36	60
11.	Fatikha	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	1	3	1	38	63
12.	Gilang	2	4	2	3	1	3	3	2	2	2	3	2	2	1	3	35	58
13.	Habibie	3	3	4	3	2	4	3	3	2	3	3	2	2	1	2	40	67
14.	Hagia	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	1	1	34	57
15.	Karina	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	2	1	1	36	60
16.	Luthfi	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	3	34	57
17.	Marsha	2	4	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	35	58
18.	Maulana	3	4	4	3	3	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	32	53
19.	Muhammad	3	4	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	1	34	57

20.	Nindy	3	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	36	60
21.	Puspa	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	1	1	2	40	67
22.	Razan	3	3	2	2	4	2	3	2	2	3	3	2	2	1	2	36	60
23.	Sayidina	3	3	2	4	4	3	3	2	2	2	1	1	3	3	2	38	63
24.	Zalfa	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	2	1	1	37	62
25.	Zara	2	2	2	1	1	3	3	2	2	4	3	2	1	1	2	31	52
Nilai Terendah																	52	
Nilai Tertinggi																	75	
Rata_rata																	61	

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Note : Skor Maksimal = 60

Lampiran 12

Hasil Rekapitulasi Nilai Post-Test

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Skor	Nilai
1.	Ahmad	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	56	93
2.	Alief	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	51	85
3.	Alifia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	55	92
4.	Annisa	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	53	88
5.	Astir	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	52	87
6.	Cattleya	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	50	83
7.	Chika	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	44	73
8.	Dzaky	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	48	80
9.	Fakhri	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80
10.	Farisa	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	46	77
11.	Fatikha	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	47	78
12.	Gilang	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	52	87
13.	Habibie	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	52	87
14.	Hagia	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	44	73
15.	Karina	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	48	80
16.	Luthfi	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	45	75
17.	Marsha	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50	83
18.	Maulana	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	51	85
19.	Muhammad	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	46	77

20.	Nindy	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	49	82
21.	Puspa	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	51	85
22.	Razan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	55	92
23.	Sayidina	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	57	95
24.	Zalfa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	52	87
25.	Zara	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	54	90
Nilai Terendah																	73	
Nilai Tertinggi																	95	
Rata_rata																	84	

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Note : Skor Maksimal = 60

Lampiran 13

Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	60.6000	25	5.03322	1.00664
	posttets	81.3200	25	5.58808	1.11762

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttets	25	.135	.520

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttets	-20.72000	6.99714	1.39943	-23.60828	-17.83172	-14.806	24	.000

Lampiran 14

Dokumentasi Observasi



Link Video Penelitian

https://drive.google.com/file/d/1Ca_wYtR4pwhAFg6daD6Dw6iVXrRSNdOr/view?usp=drivesdk

Lampiran 15 Turnitin

PENGARUH MEDIA MULTIPLATFROM DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYAJIKAN HASIL KARYA SISWA KELAS IV MIS NURUL IMAN..docx		
ORIGINALITY REPORT		
16%	15%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS
		7%
		STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES		
1	eprints.unugha.ac.id Internet Source	2%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah Student Paper	1%
4	e-journal.upr.ac.id Internet Source	<1%
5	docplayer.info Internet Source	<1%
6	erepository.uwks.ac.id Internet Source	<1%
7	Andi Muarija Mutmainna AM, Samirah Dunakhir, M. Ridwan Tikollah. "PENGARUH CERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 PANGKEP", EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi, 2024 Publication	<1%
8	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1%
9	www.yumpu.com Internet Source	<1%
10	123dok.com Internet Source	<1%
11	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1%
12	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1%
13	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%
14	media.neliti.com Internet Source	<1%
15	Submitted to Universitas Islam Negeri Raden Fatah Student Paper	<1%
16	Ayyala Haqqi Thoriq As-safa, Ardhi Mardiyanto Indra Purnomo, Mohammad Yunan Firmansyah. "Meningkatkan Motivasi Belajar Kebugaran jasmani melalui Permainan Estafet untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri Bawang 1 Kediri", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025 Publication	<1%
17	repository.upi.edu Internet Source	<1%
18	Dafa Febra Laela, Danang Dwi Basuki, Subandriyo Subandriyo. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di Salah Satu SDI TQ Karawang", Al-	<1%

Lampiran 16 K1

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

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

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

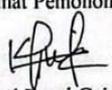
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Kemal Fauzi Gaja
 N P M : 2102090034
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120,0 IPK = 3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Multi Platfrom Digital Terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Ipas Siswa Kelas 4 Mis Nurul Iman	
	Pengembangan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPAS di MIS Nurul Iman	
	Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap pemahaman konsep IPAS di MIS Nurul Iman	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 November 2024

Hormat Pemohon,

 Kemal Fauzi Gaja

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 17 K2

FORM K 2


UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**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**

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 : Kemal Fauzi Gaja
NPM : 2102090034
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Media Multi Platfrom Digital Terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Ipas Siswa Kelas 4 MIS NURUL IMAN"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, 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 Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Desember 2024
Hormat Pemohon,


Kemal Fauzi Gaja

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

Lampiran 18 K3



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

Nomor : 3857/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
 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 .:

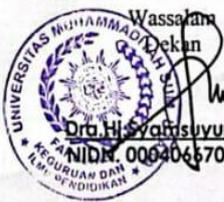
Nama : **Kemal Fauzi Gaja**
 N P M : 2102090034
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengaruh Media Multi Platfrom Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya IPAS Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman**

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, 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 taluwarasa tanggal : **05 Desember 2025**

Medan, 04 Jumadil Akhir 1446 H
 05 Desember 2024 M

Wassalam
 Dekan
 Orta H. Syafrisyurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





Lampiran 19 Berita Acara Bimbingan Proposal



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.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Kemal Fauzi Gaja
 NPM : 2102090034
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media *Multi Platform* Digital Terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
9 November 2024	Pengajuan judul	
11 November 2024	Acc judul	
6 Februari 2025	Revisi Bab 1 dan Bab 3	
21 Februari 2025	Revisi latar belakang dan paragraf	
9 Maret 2025	Revisi perbaikan kata-kata di	
10 Maret 2025	Acc Proposal	

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

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

Medan, Maret 2025

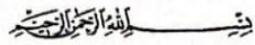
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Lampiran 20 Pengesahan Proposal



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



PENGESAHAN PROPOSAL

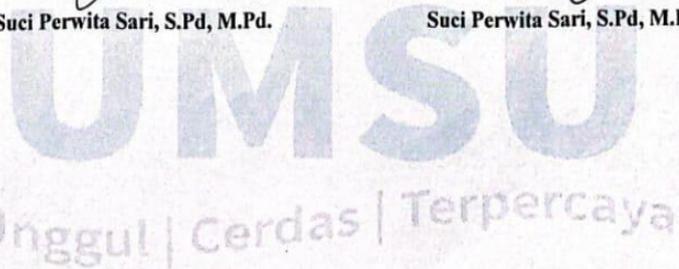
Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Kemal Fauzi Gaja
 NPM : 2102090034
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media *Multi Platform* Digital Terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh: Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing
 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.	 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



Lampiran 21 Berita Acara Seminar Proposal



**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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21 Bulan Maret Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Kemal Fauzi Gaja
NPM : 2102090034
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Multi Platform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Perbaikan kata kata / penulisan proposal
2	Perbaikan penulisan performance test
3	Perbaikan instrumen penelitian

Medan, April 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

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

Lampiran 22 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



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 :

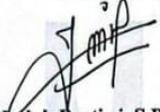
Nama : Kemal Fauzi Gaja
 NPM : 2102090034
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Multi Platform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.

Pada hari Jum'at, Tanggal 21 Bulan Maret Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2025

Disetujui oleh :

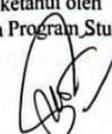
Dosen Pembahas


 Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


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

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


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

Lampiran 23 Berita Acara Seminar Proposal



**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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21 Bulan Maret Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Kemal Fauzi Gaja
NPM : 2102090034
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Multi Platform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.

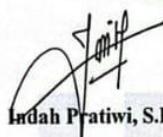
Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

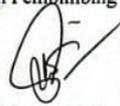
- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

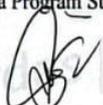
Dosen Pembahas


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


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

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


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

Lampiran 24 Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama : Kemal Fauzi Gaja
NPM : 2102090034
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Multi Platform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, Tanggal 21 Bulan Maret Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2025

Ketua Program Studi

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

Lampiran 25 Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal



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.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21 Bulan Maret Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Kemal Fauzi Gaja
 NPM : 2102090034
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Multi Platform* Digital terhadap Keterampilan Menyajikan Hasil Karya Siswa Kelas IV MIS Nurul Iman.
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Perbaikan kata kata penulisan Perbaikan penulisan performance test Perbaikan Etitk dan koma

Medan, April 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.