

**PENGARUH *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN IPA  
MATERI KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR DI KELAS IV SEKOLAH  
DASAR TERPADU MUHAMMADIYAH  
36 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh  
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**NAHDIYAH HUSNA HASIBUAN**  
NPM. 2002090173

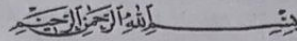


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2024**



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Nahdiyah Husna Hasibuan  
NPM : 2002090173  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhhluk Hidup terhadap Keaktifan Belajar di Kelas IV Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
Kamis / 11/05/24	Melengkapi rumus dan pada uji yang digunakan	[Signature]
Jabtu / 15/05/24	Memperbaiki bab 4 sesuai dengan instrumen di bab 3	[Signature]
Selasa / 20/05/24	Memperbaiki kesimpulan	[Signature]
Kamis / 18/06/24	Memperbaiki abstrak dan daftaris	[Signature]
Jumnt / 19/07/24	Merapikan daftaris dan daftar pustaka	[Signature]
Selasa / 23/07/24	Perbaiki abstrak jadi satu paragraf.	[Signature]
Sen / 30/07/24	ACC Skripsi	[Signature]

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Juli 2024

Dosen Pembimbing

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



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

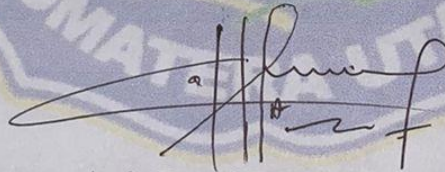
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nahdiyah Husna Hasibuan  
NPM : 2002090173  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Di Kelas IV Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan  
Sudah layak disidangkan.

Medan, 24 Juli 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

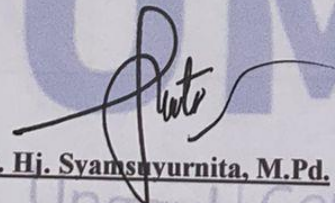


**Amin Basri S.Pd.I., M.Pd.**

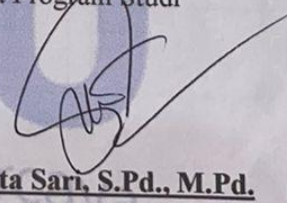
Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi



**Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.**



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



### BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 07 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

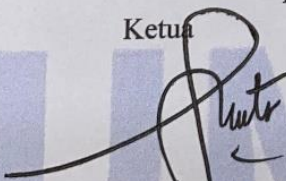
Nama : Nahdiyah Husna Hasibuan  
NPM : 2002090173  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhhluk Hidup terhadap Keaktifan Belajar di Kelas IV Sekolah Dasar Sekolah Terpadu Muhammadiyah 36 medan

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. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

### ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd
2. Prof. Dr. H. Elfrianto, S.Pd., M.Pd
3. Amin Basri, S.Pdi., M.Pd

1.

2.

3.







**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nahdiyah Husna Hasibuan  
NPM : 2002090173  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Mahkluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar di Kelas IV Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Mahkluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar di Kelas IV Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan" 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.

Yang menyatakan



**Nahdiyah Husna Hasibuan  
NPM. 2002090173**

## ABSTRAK

**Nahdiyah Husna Hasibuan, 2002090173. “Pengaruh *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Keberagaman MakhluK Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Di Kelas IV Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya Pengaruh *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Keberagaman MakhluK Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Di Kelas IV Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Total Sampling*. Data yang diperoleh dan di analisis dengan menggunakan uji t, yaitu uji *Paired Sample T-Test* yang diperoleh dengan nilai Sig (2-tailed) adalah  $0.000 < 0.05$ . Kemudian diketahui bahwa mean dari *pretest* terhadap *posttest* ialah sebesar 21.75. Maka terdapat peningkatan yang signifikan pada skor *posttest*. Maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Keberagaman MakhluK Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Di Kelas IV Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

**Kata Kunci : *Macromedia Flash*, Keaktifan Belajar**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan atau kehadiran Allah SWT yang telaj melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat diberi kesehatan dan umur yang panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman MakhluK Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Di Kelas IV Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan” penyusunan skripsi ini bertujuan memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam program studi pendidikan guru sekolah dasar.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Bapak **Prof.Dr.Agussani,M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan Dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** Wakil dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Sekretaris Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Amin Basri S.Pd.I., M.Pd.** selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa membimbing dan memberi semangat serta solusi dalam permasalahan akademik kepada saya.
8. Superhero dan panutanku, ayahanda tercinta Bahrum Hasibuan S.Pd.I. dan pintu surgaku, Ibunda tercinta Nur Ainun Lubis S.Pd.I. yang telah Membesarkan, Mendidik, Memberikan doa, Motivasi, Inspirasi dan dukungan moral maupun material sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik. Semoga Allah SWT membalas setiap keringat yang kalian korbakan atas semua kasih sayang mu yang tak terukur oleh apapun nilainya. Terima kasih ayah dan ibuku tercinta.
9. Kepada cinta kasih kelima saudara-saudara saya, Abang Ilham dan 4 adik saya Fida, Aflah, Maheer (Alm), Ryas, yang senantiasa memberikan doa, menghibur dikala duka dan berharap terbaik untuk penulis.
10. Teman-teman tercinta saya Kak Halimah, Nisa, Fitri, yang telah menemani saya dari awal perkuliahan hingga saat ini serta memberikan semangat kepada saya.



11. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tempat menuntut ilmu.
12. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri sendiri Nahdiyah Husna Hasibuan yang sudah kuat melewati segala lika-liku yang terjadi. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari. Penulis menyadari penulis skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena memang tidak ada manusia yang sempurna karena kesempurnaan itu hanya milik Allah SWT.

Akhir kata, peneliti hanya dapat berdoa semoga karya tulis yang dengan tulus dan ikhlas peneliti susun serta jauh dari kesempurnaan yang sifatnya mambangun terhadap peneliti ini sangat peneliti harapkan sehingga peneliti selanjutnya akan lebih sempurna.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

**Medan, Agustus 2024**  
**Peneliti**

**Nahdiyah Husna Hasibuan**  
**NPM. 2002090173**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.6.2 Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Kerangka Teoritis .....	9
2.1.1 Media Pembelajaran .....	9
2.1.2 Media <i>Macromedia Flash</i> .....	13
2.1.3 Keaktifan Belajar .....	18
2.1.4 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD).....	22
2.2 Kerangka Konseptual .....	33
2.3 Hipotesis .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	36
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	36
3.3 Populasi dan Sampel .....	37
3.3.1 Populasi.....	37
3.3.2 Sampel .....	38
3.4 Variabel Dan Definisi Operasional.....	38
3.5 Instrumen Penelitian.....	39
3.6 Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	44
4.2 Analisis Data.....	45
4.2.1 Uji Validitas <i>Expert Judgement</i> (Ahli).....	45
4.3 Analisis Data Tahap Awal.....	46
4.3.1 Deskripsi Hasil Data Nilai <i>Pretest</i> Keaktifan Belajar.....	46
4.3.2 Deskripsi Hasil Data Nilai <i>Posttest</i> Keaktifan Belajar .....	47

4.4 Pengujian Hipotesis .....	49
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	50
4.6 Keterbatasan Penelitian .....	52
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>55</b>



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Rincian Dan Waktu Penelitian .....	37
Table 3.3 Kisi-Kisi Angket Penelitian.....	39
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas Expert Judgement (Ahli).....	44
Tabel 4.4 Nilai Pretest Siswa.....	47
Tabel 4.6 Data Nilai Mean, Median, Minimum, Maximum, dan Std. Deviation	48
Tabel 4.7 Nilai Posttest Siswa.....	49
Tabel 4.8 Data Nilai Mean, Median, Minimum, Maximum, dan Std. Deviation	49
Tabel 4.9 Hasil Uji Paired Sample t-test.....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal <i>Macromedia Flash</i> .....	16
Gambar 2.2 Herbivora .....	31
Gambar 2.3 Karnivora .....	32
Gambar 2.4 Omnivora .....	33
Gambar 4.1 Diagram Keaktifan Belajar <i>Pretest</i> .....	48
Gambar 4.2 Diagram Keaktifan Belajar <i>Posttest</i> .....	50

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan wadah untuk berlatih, berkreasi mewujudkan cita-cita manusia yang berkualitas, juga melatih ketrampilan di dalam bidang tertentu. Pendidikan seperti sifat sarannya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks, maka tidak sebuah batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap. Batasan tentang pendidikan yang dibuat oleh para ahli beraneka ragam, dan kandungannya berbeda yang satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut mungkin karena orientasinya, konsep dasar yang digunakan, aspek yang menjadi tekanan, atau karena filsafah yang melandasinya (Maulida & Zulfitria, 2018).

Pendidikan disebut dengan *education*, dalam bahasa latin disebut dengan *educatum* yang terbentuk dari dua kata yaitu *e* yang berarti sebuah perkembangan dari dalam ke luar atau dari sedikit banyak, sedangkan kata *duco* berarti perkembangan atau sedang berkembang. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa secara *etimologi* pengertian pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu. Sedangkan pengertian menurut kamus besar bahasa indonesia adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan tersebut dapat diperoleh baik secara formal dan non formal (Rahmah Muthia, 2018).

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar adalah Ilmu



Pengetahuan Alam. IPA di Sekolah Dasar menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tau tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaaa kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja.

Pelaksanaan pembelajaran IPA haruslah dilaksanakan dalam suasana yang kondusif dalam artian kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat aktif, efektif, dan menyenangkan. Kemampuan berfikir kritis sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena siswa didorong untuk mencari dan menemukan pengetahuan baru yang melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Seorang guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, cenderung masih memiliki arah menghafal, sehingga menyebabkan konsep abstrak bagi peserta didik dan akan mudah dilupakan setelah pembelajaran telah usai. Pembelajaran IPA melalui ceramah dan kurangnya keterlibatan peserta didik akan membuat hasil pembelajaran kurang maksimal. Hal ini disebabkan kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pelajaran IPA juga sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit, dan membosankan. Hal ini dapat berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa yang rendah, oleh karena itu terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan

hal ini terjadi : penerapan metode pembelajaran IPA yang hanya berpusat ke guru, sementara siswa cenderung pasif. Faktor lainnya juga dapat dilihat dari penerapan pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan kurangnya kemampuan guru dalam membangkitkan keaktifan belajar, siswa (Amalia Yunia Rahmawati, 2020b).

Keaktifan sendiri sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran, pentingnya keaktifan belajar menjadi salah satu penunjang dari tujuan yang hendak dicapai, karena keaktifan merupakan suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, keaktifan juga merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental seperti berbuat dan berfikir sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, oleh karena itu pentingnya keaktifan untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi (Wibowo, 2016). Idealnya keaktifan dapat memberi pengaruh positif bagi peserta didik, hal itu dapat dilihat dari peserta didik sangat berantusias dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, oleh karena itu siswa yang aktif dapat meningkatkan mentalnya untuk lebih berani mengungkapkan pendapat secara terbuka dan dapat memberikan hasil belajar yang baik bagi peserta didik tersebut (Niland et al., 2020).

Keaktifan belajar juga tidak luput dari berbagai masalah seperti kondisi siswa saat pembelajaran kurang baik, kecemasan yang dialami siswa saat proses pembelajaran, kurangnya motivasi belajar siswa, lingkungan sekitar siswa yang

kurang baik, dan kurangnya peran guru dalam pembelajaran guna memacu keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran (Izzah et al., 2022).

Berdasarkan berbagai faktor rendahnya keaktifan belajar siswa, dapat dikatakan bahwa faktor utama yang menjadi penyebab dari rendahnya keaktifan pembelajaran IPA adalah guru kurang tepat dalam memilih media pembelajaran dan guru juga kurang tepat dalam mengajak siswa kurang aktif. Kesulitan dalam memahami IPA harus segera diatasi, Dengan demikian guru harus berupaya dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik keaktifan belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melibatkan peran aktif siswa yaitu dengan media macromedia flash (Raharjo, 2017).

Media *macromedia flash* yang merupakan *Software* computer atau laptop yang berfungsi untuk mendesain animasi atau game edukasi. Dengan media ini peserta didik tidak perlu menghayal, tapi dapat melihat langsung materi atau konsep yang disampaikan oleh guru. Hal ini pastinya akan membuat peserta didik tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan dikelas, dan keunggulan dari media ini adalah dapat memperluas pengetahuan siswa dan juga mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa dalam memperoleh hasil yang maksimal dan sesuai dengan harapan visual (Wahyuni & Surikno, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 13 mei 2024 di SD Muhammadiyah 36 Medan, Ditemukan bahwa proses pembelajaran kurang berjalan dengan efektif dalam membelajarkan peserta didik dikarenakan guru yang masih monoton dalam menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran,



sehingga dapat menjadikan siswa kurang memahami dan aktif dalam pembelajaran tersebut. Akibat dari pembelajaran yang kurang efektif akan berdampak kepada pertumbuhan dan perkembangan siswa, sehingga hasil siswa dalam belajar tidak maksimal dan tidak sesuai dengan harapan.

Pada saat guru menjelaskan siswa cenderung diam dan hanya melihat guru didepan papan tulis. Ketika guru mengajukan sebuah pertanyaan hanya sedikit yang mendengarkan dan menjawab pertanyaan dari guru, kebanyakan siswa hanya diam dan menyimak jawaban dari teman temannya yang lain. Oleh sebab itu perlunya media pembelajaran dan strategi dalam mengajar untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dalam hal menunjang tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi permasalahan keaktifan belajar siswa di sekolah dasar maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Di Kelas IV Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya metode dalam proses pembelajaran siswa masih dominan mendengarkan penjelasan guru.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam mengajar dengan menggunakan media dan metode pembelajaran konvensional terkhususnya mata pelajaran IPA.
3. Belum adanya variasi media yang digunakan oleh guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

4. Banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi Pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari masalah yang sudah diidentifikasi di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah “Penggunaan Media *Macromedia Flash* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi keberagaman makhluk hidup”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media *macromedia flash* di kelas IV SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan ?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa setelah setelah menggunakan media *macromedia flash* di kelas IV SD terpadu Muhammadiyah 36 Medan ?
3. Apakah media *macromedia flash* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa di kelas IV SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan ?

### **1.5 Tujuan Peneletian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah djabarkan diatas, Maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media *macromedia flash* di kelas IV SD Muhammadiyah 36 Medan.
2. Untuk menegetahui keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media *macromedia flash* di kelas IV SD Muhammadiyah 36 Medan.

3. Untuk mengetahui pengaruh media *macromedia flash* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 36 Medan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan dan menjadi referensi rancangan desain dan model media pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash* khususnya di sekolah dasar dan perkembangan dunia Pendidikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Manfaat bagi siswa diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga saat proses pembelajaran siswa tidak mudah bosan dan dapat membawa dampak keaktifan belajar siswa di kelas.

#### **b. Bagi Guru**

Manfaat bagi guru adalah diharapkan media *macromedia flash* ini dapat menjadi acuan mengenai dalam Pengajaran IPA sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA di kelas, serta menjadikan pembelajaran IPA lebih efektif dan menyenangkan.

#### **c. Bagi Sekolah**

Manfaat bagi sekolah adalah diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri serta digunakan sebagai bahan informasi dan



kajian untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut tentang penggunaan media *macromedia flash*.

**d. Bagi Peneliti**

Manfaat bagi peneliti yaitu sebagai wadah untuk mengaplikasikan teori, ilmu yang didapatkan dalam perkuliahan dan mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *macromedia flash* pada Pembelajaran IPA.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Pada proses belajar mengajar kehadiran media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting karena dalam kegiatan belajar media dapat membantu guru memperjelas materi yang disampaikan. Dalam proses belajar mengajar, seringkali guru menyebutkan beberapa istilah-istilah yang belum pernah didengar oleh siswa sebelumnya. Tanpa media, siswa tidak dapat mengetahui apa yang baru saja ia dengarkan dan pada akhirnya membuat siswa tidak dapat mengerti materi tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat membantu untuk mencegah verbalisme pada diri siswa.

Media adalah sebuah alat yang bertujuan untuk menyampaikan pesan media adalah saran informasi yang berasal dari informan yang diteruskan kepada sasaran penerima informasi tersebut media pembelajaran yaitu alat yang mempunyai fungsi sebagai penyampaian pesan atau materi pelajaran. Media pembelajaran sebagai aspek yang mendukung hasil belajar. Berdasarkan undang-undang republik 2003 Pasal 1 ayat 20: “Pembelajaran adalah kegiatan sosial yang dilakukan antara guru, siswa dan sumber belajar di lingkungan belajar tertentu,(Raharjo, 2017)

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam

proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan Pembelajaran,(Magdalena et al., 2021)

Media merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan (materi) kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan adanya media maka pendidik akan sangat terbantu dalam menyampaikan pelajaran, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga digunakan untuk menciptakan suasana kelas menjadi lebih menarik dan tidak memberikan kesan yang membosankan bagi siswa (Simbolon et al., 2019).

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru untuk membuat suatu

pelajaran tersebut agar lebih menarik dan dapat dipahami oleh siswa dengan melalui media pembelajaran berlangsung.

### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi yakni sebagai pembangkit minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara focus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Tidak bisa dipungkiri media pembelajran juga telah memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa penggunaan mediapembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan isi materi Pembelajaran.

Menurut (Pagarra et al., 2022) Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

1. Pemusat fokus perhatian siswa media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar.
2. Penggugah emosi dan motivasi siswa reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datardatar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat

dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari.

3. Pengaktif respon siswa proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna Pembelajaran (Pagarra et al., 2022).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan Pembelajaran hadirnya media pembelajaran mampu membawahkan dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan guru untuk dapat mempengaruhi semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa dan menghidupkan proses Pembelajaran (Rahmah Muthia, 2018).

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa.

## 2.1.2 Media Macromedia Flash

### a. Pengertian Macromedia Flash

*Macromedia Flash* adalah “salah satu program *software* yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan Pembelajaran” (Rahmah Muthia, 2018).

*Macromedia flash* merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan secara *online* maupun *offline*. Dengan demikian media tersebut bias di pejari berulang-ulang tanpa menggunakan kuota internet. *Macromedia flash* dilengkapi dengan beberapa video, gambar, teks yang tidak monoton sehingga media ini dapat menjadi Solusi (Amalia Yunia Rahmawati, 2020b)

*Macromedia Flash* adalah salah satu program komputer yang dapat digunakan dalam mengembangkan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk animasi. *Macromedia Flash* memiliki fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan animasi yang interaktif (Wahyuni & Surikno, 2023)

*Macromedia Flash* adalah “salah satu versi *software* dari *macromedia* berupa program grafis dan animasi yang keberadaannya ditunjukkan bagi pencinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web intraktif, film animasi karton, pemuatan compani profil presentasi bisnis dan *game flash* yang menarik” (Ibrahim et al., 2023)



Dari beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* adalah suatu software animasi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah di pahami siswa dan penerapannya menggunakan komputer dan imager proyektor. Dengan demikian media *Macromedia Flash* sejalan dengan pertumbuhan pendidikan, yakni dapat memberi kontribusi pada siswa untuk menumbuhkan semangat dalam bentuk proses pembelajaran dan dapat memusatkan perhatian serta pemahaman siswa lebih dalam mengenai materi tersebut dengan cara yang menyenangkan dan lebih berkesan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan *Macromedia Flash***

*Macromedia flash* memiliki beberapa kelebihan antara lain :

Kelebihan *Macromedia Flash* adalah menarik minat peserta didik untuk belajar karena memberikan pendengaran maupun penglihatan sehingga materi pelajaran mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Peserta didik dapat melihat animasi berjalan sendiri, jadi yang mereka bayangkan dapat dilihat secara visual (Wahyuni & Surikno, 2023).

Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna. Dan juga kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena *flash* menggunakan teknologi *Vector Graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar. Selain itu waktu *loading*

(kecepatan gambar dan animasi muncul atau *loading time*) lebih cepat (Rahmah Muthia, 2018).

Dan kelebihan yang dikemukakan oleh (Situmorang & Andayani, 2019) antara lain:

1. Gambar dan Animasi tetap fleksibel dan konsisten, karena gambar masih terlihat jelas dan bagus pada monitor penggunaan.
2. Waktu loading lebih cepat dibandingkan dengan aplikasi pengolah animasi lainnya.
3. Mampu membuat website interaktif, karena pengguna dapat menggunakan keyboard atau mouse untuk berpindah ke bagian lain dari halaman web atau movie, memindahkan obyek, memasukkan informasi ke form.
4. Mampu membuat animasi grafis yang rumit dengan sangat cepat sehingga membuat animasi layar penuh bias langsung disambungkan ke situs web.
5. Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
6. Lingkup pemanfaatan luas *macromedia flash* bias digunakan dalam pembuatan film pendek atau kartun, animasi, logo presentasi, control navigasi, iklan atau *web banner* dan lain-lain.(Situmorang & Andayani, 2019).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan dari media *macromedia flash* dapat mempengaruhi keaktifan belajar pesesrta didik, kelebihan dari media *macromedia flash* dapat memicu semangat dalam bealajar dan dengan adanya kekurangan ataupun kelemahan dari media ini dapat membuat peserta

didik dapat kurang memahami materi dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi keberlangsungan belajar.



**Gambar 2.1 Tampilan Awal Macromedia Flash**

### c. Langkah-langkah Menggunakan Media *Macromedia Flash*

a). Langkah membuat media *macromedia flash*:

1) Untuk membuka program *macromedia flash*

Yang pertama pilih *start*, lalu kemudian pilih program, dan setelah itu pilih *macromedia flash 8*

2) Untuk membuat file baru:

Pertama klik/pilih *create new*, setelah itu pilih *flash document*

3). Membuka file di *macromedi flash*

Pertama pilih *open a recent new*, kemudian pilih *open*

4) Membuat animasi di *macromedia flash*

Pertama siapkan *background* terlebih dahulu, lalu sesuaikan ukuran lembar kerja, setelah itu pilih *insert player*, lalu masuk ke tahap membuat animasi judul. kemudian yang kedua sesuaikan ukuran tata letaknya terlebih dahulu, setelah itu tekan/klik kanan, selanjutnya pilih *convert to symbol* dan kemudian klik *moving* sebanyak 2 kali. Lalu yang ketiga pilih *insert frame 30* dan *insert frame 60*, setelah itu klik atau tekan bagian *frame 1-30* bersamaan dengan *motion tween*, dan *frame 30-60* bersamaan dengan *motion tween*, tahap berikutnya yang ke empat yaitu bagian *frame 30* yang tadi diubah ukurannya yaitu diperbesar atau diperkecil, lalu langsung klik kanan sebanyak 2kali, tahap terakhir yaitu test animasi yang sudah diedit dengan cara *control + e*.

Jika ingin menambah gambar animasi, lakukan step atau Langkah-langkah diatas secara berulang. (Wahyuni & Surikno, 2023).

b). Langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru antara lain:

Siapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan media dapat berfungsi dengan baik. Ruangan hendaknya sudah dipersiapkan dan diatur sedemikian rupa, baik dari power listrik, cahaya yang baik, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aman nyaman dan tenang. (Ibrahim et al., 2023)

c). Langkah pelaksanaan, hal-hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut:

Perhatikan peserta didik 15 menit sebelum kegiatan dimulai sudah berada diruangan kegiatan pembelajaran. Minta siswa untuk memperhatikan baik-baik

terhadap pembelajaran yang akan disampaikan melalui media *macormedia flash*. Usahakan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran materi media *macromedia flash*.

4) Putarlah program dengan menekan tombol “mulai/*start*”

5) Perhatikan dan catat reaksi siswa selama proses kegiatan berlangsung (Rahmah Muthia, 2018).

Dari beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa membuat media *macromedia flash* ada 3 cara Untuk membuka program *macromedia flash* Yang pertama pilih *start*, lalu kemudian pilih program, dan setelah itu pilih *macromedia flash* 8 Pertama klik/pilih *create new*, setelah itu pilih *flash document*, Membuka file di *macromedi flash*, Pertama pilih *open a recent new*, kemudian pilih *open*, Membuat animasi di *macromedia flash*.

### **2.1.3 Keaktifan Belajar**

#### **a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa**

Keaktifan yang dimaksud pada penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa. Belajar tidaklah cukup apabila hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru saja. Belajar memerlukan keterlibatan fikiran dan tindakan siswa itu sendiri. Keaktifan belajar terdiri dari kata “Aktif” dan kata “Belajar”. Keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan. Keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif. Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran (Niland et al., 2020).

Belajar yang aktif adalah sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik, baik secara fisik, mental intelektual, maupun emosional untuk memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dan belajar merupakan sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Jadi, belajar yang aktif merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan rajin dan sungguh-sungguh (Rahman & I Nyoman, 2020).

Pada proses pembelajaran keaktifan belajar akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara pendidik dengan siswa. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Oleh sebab itu, keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Karakteristik keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikelas adalah adanya keterlibatan siswa dalam proses belajar tersebut. Siswa tidak hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa beraktivitas secara langsung.

#### **b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar**

Adapun faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keaktifan belajar mengajar adalah sebagai berikut:



### 1. Minat

Minat adalah semangat yang ada dalam diri peserta didik. Semakin tinggi semangat belajar anak didik maka semakin besar peluang berhasil dalam belajar. Oleh karena itu peserta didik yang ingin sukses dalam mencapai cita-cita maka harus terus-menerus bersemangat dalam belajar, karena tanpa demikian maka kesuksesan kecil kemungkinannya dapat dicapai.

### 2. Sikap peserta didik

Sikap peserta didik dalam hal ini juga merupakan faktor terciptanya keaktifan belajar seorang siswa. Yang mana siswa tersebut akan menunjukkan sikap yang positif atau negative, merespon atau tidaknya suatu mata pelajaran pada kegiatan pembelajaran.

### 3. Ingatan

Ingatan secara teoritis akan berfungsi sebagai menerima kesan-kesan perhatiannya penuh terhadap suatu obyek, atau menyimpan suatu informasi yang telah direspon atau diperoleh. Perhatian, Perhatian adalah pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu obyek. Jika seseorang perhatiannya penuh terhadap suatu obyek, maka ia akan mengenal obyek secara sempurna (Tâm et al., 2016).

Adapun Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dari segi internal adalah karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali keaktifan belajar, rasa percaya diri dan kebiasaan belajar. Faktor eksternal adalah segala faktor yang ada

diluar diri siswa yang memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa yang dicapai siswa (Izzaty et al., 2016).

### **c. Indikator Keaktifan Belajar**

Indikator keaktifan belajar sebagai berikut:

- 1) Peserta didik bersemangat dalam menjalankan pembelajaran.
- 2) Berani mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung.
- 3) Berani menjawab pertanyaan.
- 4) Berani mempresentasikan hasil pemikiran didalam kelas.
- 5) Berusaha mencari solusi permasalahan dalam pembelajaran (Rahmawati et al., 2023).

Indikator keaktifan belajar sebagai berikut:

- 1) Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada siswa atau guru jika tidak memahami persoalan yang dihadapi.
- 4) Berusaha dalam mencari solusi untuk permasalahan yang diterimanya.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru (Sudarsana et al., 2020).

Indikator keaktifan belajar antara lain:

- 1) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dari hasil-hasil yang diperolehnya
- 2) Siswa memiliki kesempatan dalam menerapkan sebuah pemahaman yang diperolehnya dalam menyelesaikan soal yang dihadapinya.
- 3) Siswa bertanya apabila mendapat kendala pada pembelajaran.

- 4) Siswa berusaha dalam mencari jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran.
- 5) Berusaha dalam mencari solusi untuk permasalahan yang diterimanya (Dwi prasetyo & Abduh, 2021).

Alasan memilih Rahmawati sebagai pakar yang paling sesuai dapat melibatkan keberagaman indikator yang ditawarkan, mencakup berbagai aspek penting dalam keaktifan belajar. Selain itu, memberikan fokus pada tanggung jawab siswa dalam belajar, Oleh karena itu, Rahmawati dapat dianggap sebagai pakar yang memberikan pandangan holistik tentang keaktifan belajar.

#### **2.1.4 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD)**

##### **a. IPA di Sekolah Dasar**

Pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peranan-peranan tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Terdapat berbagai konsepsi tentang pembelajaran, hal ini terjadi karena adanya perbedaan pendekatan yang digunakan seseorang saat memahami makna pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang kreatif, inovatif dan produktif (Ibrahim et al., 2023).

IPA bukan hanya tentang sekumpulan pengetahuan tentang alam dan segala isinya, namun IPA memerlukan kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah. Artinya bahwa IPA membahas fenomena alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada pengamatan dan percobaan yang dilakukan oleh manusia (Pagarra et al., 2022).

IPA sering disebut juga dengan sains. Sains merupakan terjemahan dari kata *science* yang berarti masalah kealaman (*nature*). Sains adalah pengetahuan yang kebenarannya sudah diuji cobakan secara empiris melalui metode ilmiah . Sains juga merupakan cara penyelidikan untuk mendapatkan data dan informasi tentang alam semesta menggunakan metode pengamatan dan hipotesis yang telah teruji (Triapamungkas, 2022).

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Lestari, 2013).

Hakikat IPA adalah produk, proses dan penerapannya (teknologi), termasuk sikap dan nilai yang terdapat di dalamnya. Produk sains atau IPA berupa teori, konsep, fakta, dan hukum di mana produk-produk IPA tersebut dapat diperoleh menggunakan proses sains yaitu melalui metode-metode sains atau metode ilmiah. Dan IPA juga dapat diartikan sebagai usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (D. Reza Prasetyo, 2017).

Hakikat dan tujuan pembelajaran IPA diharapkan dapat memberikan antara lain:

- (1) Kesadaran akan keindahan alam untuk meningkatkan keyakinan kepada Tuhan.
- (2) Pengetahuan tentang keterkaitan antara sains dan teknologi
- (3) Keterampilan untuk memecahkan masalah dan melakukan observasi

- (4) Sikap ilmiah diantaranya kritis, obyektif, jujur, terbuka, benar, dan dapat bekerja sama
- (5) Kebiasaan mengembangkan kemampuan berpikir analisis induktif dan deduktif
- (6) Apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan alam serta penerapannya dalam teknologi. (Rahmah Muthia, 2018)

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran IPA wajib untuk diajarkan. Pembelajaran IPA dengan menggunakan konsep pembelajaran yang lebih ditekankan dengan pendekatan yang mengaitkan pengalaman nyata maupun kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori, dan sikap ilmiah siswa itu sendiri serta mampu memahami dan mengenal alam sekitarnya. Selain itu guru harus memilih media yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dan juga berdasarkan pengertian-pengertian pembelajaran IPA (sains) di atas bahwa pada hakikatnya pembelajaran IPA bukan hanya pengetahuan tentang alam yang disajikan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip atau hukum (IPA sebagai produk), tetapi sekaligus cara atau metode untuk mengetahui dan memahami gejala-gejala alam (IPA sebagai proses ilmiah) serta upaya pemupukan sikap ilmiah (IPA sebagai sikap).

#### **b. Tujuan IPA Di Sekolah Dasar**

Secara umum fungsi dan tujuan IPA adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap tuhan yang maha esa berdasarkan keberadaan, keindahan serta keteraturan alam.

2. Mengembangkan pengetahuan dan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi serta masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk melakukan penyelidikan terhadap alam sekitar, memecahkan masalah, serta membuat keputusan.
5. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi (Triapamungkas, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan IPA yaitu mengembangkan keterampilan dan juga potensi yang dimiliki siswa dalam mengenai alam semesta beserta isinya dan juga peristiwa-peristiwa alam yang terjadi. Dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) keterampilan dan potensi siswa mengenai pembelajaran alam semesta ini hanya dasar-dasarnya saja, disesuaikan dengan perkembangan para siswa di sekolah.

### **c. Prinsip-prinsip Pembelajaran IPA**

Prinsip Pembelajaran IPA sebagai berikut:

Pemahaman kita tentang dunia di sekitar kita di mulai melalui pengalaman baik secara inderawi maupun noninderawi. Karena itu, siswa perlu diberi kesempatan memperoleh pengalaman itu. Para siswa perlu dibuat agar aktif melakukan sesuatu agar memperoleh pengalaman. Dan pengetahuan yang diperoleh ini tidak pernah terlihat secara langsung, karena itu perlu diungkap



selama proses pembelajaran. Pengetahuan siswa yang diperoleh dari pengalaman itu perlu diungkap di setiap awal pembelajaran.

Dalam setiap pengetahuan mengandung fakta, data, konsep, lambang, dan relasi dengan konsep yang lain. Tugas anda sebagai guru IPA adalah mengajak siswa untuk mengelompokkan pengetahuan yang sedang dipelajari itu ke dalam fakta, data, konsep, simbol, dan hubungan dengan konsep yang lain. Dan adapun prinsip-prinsip pembelajaran IPA menurut (Triapamungkas, 2022):

1. Pemahaman tentang dunia di sekitar kita dimulai dari pengalaman baik secara indrawi ataupun nonindrawi.
2. Pengetahuan yang diperoleh tidak pernah terlihat secara langsung sehingga perlu diungkap selama proses Pembelajaran.
3. Pengetahuan pengalaman siswa kurang konsisten dengan pengetahuan para ilmuwan, atau pengetahuan yang guru miliki.
4. Dalam setiap pengetahuan mengandung fakta, data, konsep, lambang, dan relasi dengan konsep yang lain.

### **2.1.5 Keberagaman Makhluk Hidup**

#### **a. Ciri-ciri makhluk hidup**

Makhluk hidup memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan benda tak hidup. Walaupun kegiatan yang dilakukan oleh manusia, hewan, maupun tumbuhan tidak sama, namun gejala yang ditunjukkan sama. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh makhluk hidup, antara lain bergerak, memerlukan nutrisi, tumbuh dan kembang, reproduksi, respirasi, adaptasi, iritabilita, dan ekskresi.

### 1. Bergerak

Bergerak adalah perpindahan posisi seluruh atau sebagian tubuh makhluk hidup karena adanya rangsangan. Perpindahan seluruh bagian tubuh terjadi pada manusia dan sebagian besar hewan. Contoh manusia berjalan, berlari, burung terbang, ikan berenang.

### 2. Memerlukan makanan atau nutrisi

Anda sebagai makhluk hidup tentu memerlukan makanan. Setiap makhluk hidup memerlukan makanan atau nutrisi untuk mempertahankan hidupnya. Makanan diperlukan sebagai sumber energi untuk melakukan proses proses kehidupan. Cara mendapatkan makanan maupun cara makan setiap makhluk hidup berbeda-beda. Tumbuhan dapat membuat makanan sendiri dengan proses fotosintesis. Hewan dan manusia mendapatkan makanan dari makhluk hidup lain.

### 3. Respirasi (Bernapas)

Oksigen yang anda hirup digunakan untuk oksidasi zat makanan di dalam tubuh agar diperoleh energi yang digunakan untuk aktivitas hidup. Udara pernapasan pada tumbuhan mas melalui lubang kecil pada seluruh bagian tumbuhan, yaitu stomata (pada daun) dan lentisel (pada batang) pada batang. Ciri utama makhluk dikatakan hidup yaitu bernapas. Ketika bernapas makhluk hidup menghirup oksigen ( $O_2$ ) dan menghembuskan karbon dioksida ( $CO_2$ ). Oksigen diperlukan untuk proses oksidasi zat makanan yang menghasilkan energi dan karbon dioksida.

#### 4. Tumbuh dan Berkembang

Pertumbuhan merupakan proses penambahan jumlah dan berat kering sel makhluk hidup, yang bersifat irreversible (tidak dapat kembali ke keadaan semula). Pertumbuhan pada makhluk hidup bersel satu (uniseluler) ditunjukkan dengan bertambahnya volume dan ukuran sel. Pertumbuhan pada makhluk hidup bersel banyak (multiseluler) terjadi karena jumlah sel bertambah banyak dan ukuran sel bertambah besar. Sel dapat bertambah banyak karena sel mengalami proses pembelahan. Akibat dari pertumbuhan adalah bertambah tinggi dan berat badan seorang anak, dan bertambah panjangnya ukuran batang.

#### 5. Reproduksi atau Berkembang Biak

Makhluk hidup selalu berusaha untuk menjaga kelangsungan hidupnya salah satu caranya adalah dengan berkembang biak atau reproduksi. Dalam proses perkembangbiakan, sifat anak akan mewarisi sifat induknya. Perkembangbiakan makhluk hidup dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu secara seksual (kawin atau generatif) dan secara aseksual (tak kawin atau vegetatif).

#### 6. Adaptasi

Bagi makhluk hidup yang dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungannya, ia dapat hidup lebih lama dan individu sejenisnya (populasi) cenderung bertambah banyak. Tetapi bagi makhluk hidup yang tidak dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan akan punah. Beragam keistimewaan dari tiap makhluk hidup untuk dapat beradaptasi untuk tetap eksis dan hidup pada habitatnya. Terdapat tiga macam adaptasi, yaitu: Adaptasi morfologi, yaitu penyesuaian

diri terhadap alat-alat tubuhnya. Contoh: burung elang mempunyai kuku yang tajam untuk menerkam mangsa. Adaptasi fisiologi, yaitu penyesuaian diri terhadap lingkungan dengan fungsi alat-alat tubuh. Contoh : Manusia menambah jumlah sel darah merah bila berada di pegunungan.

#### 7. Iritabilitas (Peka terhadap Rangsangan)

Setiap makhluk hidup mempunyai kemampuan menanggapi rangsangan dengan cara yang berbeda-beda. Kepekaan terhadap rangsang menunjukkan bahwa di dalam tubuh makhluk terjadi proses pengaturan.

#### 8. Ekresi (Pengeluaran Zat Sisa)

Oksidasi zat makanan serta pertukaran zat di dalam tubuh makhluk hidup (metabolisme) selain menghasilkan energi juga menghasilkan zat sisa yang harus dikeluarkan dari dalam tubuh. Kadar zat sisa yang tinggi jika tidak dibuang akan membahayakan tubuh. Contoh paru-paru dan insang mengeluarkan CO<sub>2</sub> dan uap air, kulit mengeluarkan keringat, dan ginjal mengeluarkan urine. Tumbuhan mengeluarkan zat sisa melalui stomata.

#### 10. Regulasi

Regulasi adalah proses pengaturan keserasian di dalam tubuh organisme yang diatur oleh syaraf dan hormon. Tubuh manusia terdiri atas berbagai macam alat tubuh atau organ yang masing-masing memiliki fungsi tertentu dalam menunjang aktivitas tubuh. Semua aktivitas tubuh kita seperti berjalan, menggerakkan tangan, mengunyah makanan, dan lainnya, diatur dan dikendalikan oleh satu sistem yang disebut sistem pengatur( regulasi). Sistem

pengatur yang ada pada tubuh manusia adalah sistem saraf, system hormon dan sistem indra.

Keanekaragaman makhluk hidup adalah keseluruhan variasi berupa bentuk, penampilan, jumlah, dan sifat yang dapat ditemukan pada makhluk hidup. Setiap makhluk hidup memiliki ciri dan tempat hidup yang berbeda. Melalui pengamatan, kita dapat membedakan jenis-jenis makhluk hidup. Perbedaan makhluk hidup tanpa dibuat berdasarkan bentuk, ukuran, warna, tempat hidup, tingkah laku, cara berkembang biak, dan jenis makanan. Keanekaragaman makhluk hidup disebut juga dengan keanekaragaman hayati atau biodiversitas. Istilah keanekaragaman hayati atau “biodiversitas” menunjukkan sejumlah variasi yang ada pada makhluk hidup di suatu lingkungan tertentu. Dengan kata lain, biodiversitas dapat diartikan sebagai persamaan dan perbedaan ciri makhluk hidup pada waktu dan tempat tertentu. Keanekaragaman makhluk hidup dapat terjadi karena adanya proses evolusi yang sangat lama. Selain itu juga dipengaruhi oleh adanya faktor adaptasi, batas geografi, dan rekayasa genetik. Keanekaragaman makhluk hidup sebagai berikut:

#### **b. Keanekaragaman Hewan**

Dari potensi keanekaragaman hayati hewan dapat dimanfaatkan sebagai sumber protein hewani, baik dimanfaatkan dagingnya maupun susunya. Beberapa hewan dapat dimanfaatkan tenaganya untuk membantu mengolah lahan pertanian seperti kerbau, sapi dan gajah. Di beberapa daerah di Indonesia ada yang memanfaatkan kuda dan lembu sebagai alat transportasi tradisional. Tidak sedikit hewan yang memiliki nilai ekonomis tinggi, seperti ikan arwana, ayam cemani,

beberapa jenis burung berkicau yang sengaja dikembangbiakkan untuk dikomersialkan maupun sebagai hewan piaraan sekaligus untuk meningkatkan status sosial pemiliknya. Dalam bidang pertanian kehadiran serangga dan beberapa jenis burung sangat berarti sebagai polinator atau sebagai musuh alami dari hama. Dalam pembagiannya hewan terbagi atas tiga berdasarkan jenis makanannya, yaitu:

a. Herbivora

Herbivora adalah kelompok hewan pemakan tumbuhan. Hewan yang termasuk herbivora antara lain: Bangsa burung, misalnya burung nuri, kakatua, burung beo, merpati, betet, dan sebagainya. Bangsa mamalia (hewan menyusui), misalnya kuda, sapi, kerbau, kambing, kelinci, kijang, dan sebagainya. Bangsa serangga misalnya walang sangit, belalang, capung, kutu daun, dan sebagainya. Hewan mamalia yang makan tumbuhan memiliki gigi seri tajam, tidak bertaring, dan gigi gerahamnya bergelombang. Paruh burung pemakan biji mempunyai ujung yang runcing tetapi tidak terlalu panjang. Sedangkan burung pemakan madu mempunyai paruh yang sangat panjang untuk menembus bunga dan mengisap madu. Hewan herbivora yang memakan buah buahan disebut **frutivora**. Berikut adalah beberapa contoh hewan herbivora:



Gambar 2.2 Herbivora

### b. Karnivora

Karnivora adalah kelompok hewan pemakan daging atau pemakan hewan lain. mamalia pemakan daging memiliki gigi taring yang tajam untuk mengunyah atau merobek makanan. Hewan yang termasuk karnivora adalah: Bangsa burung, misalnya burung elang, burung rajawali, burung hantu, dan sebagainya. Bangsa serangga, misalnya nyamuk, laba-laba, dan sebagainya Bangsa mamalia, misalnya harimau, singa, serigala, dan sebagainya Bangsa reptil, misalnya ular, komodo, bunglon, cecak, dan toke. Bangsa ikan, misalnya hiu, arwana, dan lohan. Burung pemangsa memiliki paruh kuat, runcing, serta cakar yang kuat untuk mencengkram mangsa. Sedangkan burung bangau memiliki paruh dengan bagian bawah berongga untuk menjaring makanannya yang berupa ikan, dan hewan yang hanya memakan serangga disebut insektivora. Berikut beberapa contoh hewan karnivora:



**Gambar 2. 3 Karnivora**

### c. Omnivora

Omnivora adalah hewan yang memakan tumbuhan dan juga memakan hewan lain. Hewan yang termasuk omnivora antara lain beruang, musang, ayam, tupai, babi, itik, burung jalak, dan kutilang. Selain pengelompokan tersebut di atas, ada



juga hewan yang memakan bangkai, misalnya biawak dan burung nasar. Dibawah ini contoh hewan omnivora.



**Gambar 2. 4 Omnivora**

## **2.2 Kerangka Konseptual**

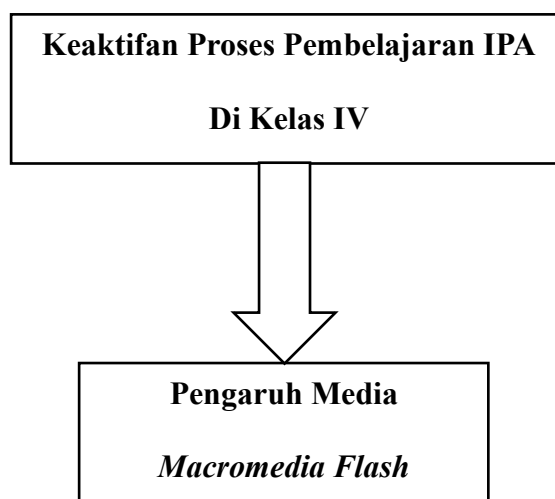
Sebagaimana teori yang telah diuraikan di atas bahwa media *macromedia flash* merupakan suatu alat bantu untuk melaksanakan proses pembelajaran. Media *macromedia flash* ini dapat merangsang kemampuan siswa, dapat melatih nalar berpikir siswa, dapat menambahkan pengetahuan, dan dapat memecahkan suatu masalah. Media *macromedia flash* bersifat memberikan rasa nyaman berpikir melalui media yang ditampilkan sehingga lebih menarik dan tertarik.

Keaktifan belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Karakteristik keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikelas adalah adanya keterlibatan siswa dalam proses belajar tersebut. Siswa tidak hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa beraktivitas secara langsung.

Selama proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru adalah papan tulis dan sumber belajar yang berasal dari buku guru dan menjelaskan materi pembelajaran IPA yang didominasi dengan

ceramah. Akibatnya siswa kurang menguasai materi pembelajaran dan siswa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian diharapkan siswa secara keseluruhan dapat memahami dan meresap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan hal ini dapat membuat siswa menambahkan pengetahuan yang luas. Agar siswa dapat fokus dalam pembelajaran IPA, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran, tujuannya adalah untuk tercapainya pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang akan digunakan oleh penelitian ini adalah media *macromedia flash*.

Berdasarkan uraian pada kerangka konseptual yang telah dijabarkan dalam hal-hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, kerangka konseptual menyajikan konsep-konsep dasar yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Berikut kerangka konseptual pada gambar dibawah ini:



**Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir**

### **2.3 Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan hipotesis ini terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Untuk mengetahui gambaran tanggapan yang bersifat sementara dari penelitian ini, diperlukan suatu hipotesis.(Soesilo, 2019). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Adanya pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 36 Medan.

H0 : Tidak adanya pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 36 Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif. Dimana dalam setiap penelitian pastinya memiliki masalah yang akan diteliti, hal ini tentunya dalam menjelaskan penyelesaian yang dibutuhkan yaitu dengan jenis penelitian yang digunakan dan juga desain penelitiannya. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang mempunyai spesifikasi yang sistematis, terencana, dan terstruktur secara jelas semenjak permulaan sampai penyusunan desain penelitiannya.

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menjelaskan suatu pengetahuan dimana menyajikan suatu data dalam bentuk angka, dimana hasil yang diberikan diolah berbentuk angka. Jenis penelitian ini juga merupakan penelitian yang dikenal dengan penelitian eksperimen.

#### **3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian**

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SDS Terpadu Muhammadiyah 36 Medan yang terletak di jalan Denai jermal III NO.10, Denai, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara 20371. Penelitian ini dilakukan mulai bulan april 2024 sampai bulan mei 2024. Adapun pelaksanaan penelitian yang memuat kegiatan rencana dan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3. 1**  
**Rincian Dan Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan																											
		Desember				januari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi awal dan pengajuan judul	■	■																										
2	Penyusunan Proposal			■																									
3	Bimbingan Proposal					■	■	■	■																				
4	ACC Proposal										■																		
5	Sempro											■																	
6	Pelaksanaan Penelitian													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
7	Pengolahan data, Analisis data, dan penyusunan laporan serta Hasil akhir dan kesimpulan																											■	
8	Revisi skripsi																											■	
9	ACC Sidang																												■
10	Sidang meja hijau																												■

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 126). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 36 Medan yang berjumlah 28 siswa.

### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampel dikarena jumlah populasi yang kurang dari 100 (Sugiyono, 2019: 134). Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 36 Medan yang berjumlah 28 siswa.

### 3.4 Variabel Dan Definisi Operasional

#### 1. Variabel

Variabel penelitian menurut Sugiyono, (Agustian et al., 2019) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variable dalam penelitian ini adalah :

#### **Variable Bebas ( *Independent Variabel* )**

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat Menurut Sugiono, (Agustian et al., 2019). Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (Independent Variable) adalah *Macromedia flash (X)*.

#### **Variable Terikat ( *Dependent Variabel* )**

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi

variabel terikat (Dependent Variable), (Agustian et al., 2019). Dalam penelitian ini yang menjadi variable terikat adalah Kemampuan Membaca pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 36 Kota Medan (Y).

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional, menurut Saifudin Azwar, (Agustian et al., 2019). adalah suatu definisi yang memiliki arti tunggal dan diterima Secara objektif bilamana indikatornya tidak tampak. Suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik karakteristik variabel yang diamati. Adapun definisi operasional dari penelitian ini antara lain :

1. *Macromedia flash* adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media (layanan digital) yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi/keseluruhan.
2. Keaktifan belajar merupakan keaktifan belajar dipandang sebagai salah satu indikator Pendidikan bagi mutu pendidikan dan perlu disadari bahwa keaktifan belajar adalah bagian dari proses suatu hasil pendidikan.

## 3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 156) Instrument penelitian merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, Instrumen adalah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan

data sesuai dengan masalah yang ada. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi untuk pencari data keaktifan belajar siswa.

Menurut Yusuf, (Aryanto, 2018) kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati. Peneliti yang memberi makna tentang apa yang diamatinya dalam relitas dan dalam konteks yang alami, ialah yang bertanya dan juga yang melihat bagaimana hubungan antara satu aspek dengan aspek yang lain pada objek yang ditelitinya.

Dalam penelitian ini, sasaran observasi adalah permasalahan yang ada pada siswa yang disekolah. Pada kegiatan penelitian, penelitian mengobservasi kegiatan siswa yang direkomendasikan menjadi sampel guna mengetahui sikap siswa.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Penelitian**

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Jumlah
1.	Peserta didik bersemangat dalam menjalankan pembelajaran	1,2,3	3
2.	Berani mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung	4,5,6	3
3.	Berani menjawab pertanyaan	7,8,9	3
4.	Berani mempresentasikan hasil pemikiran didalam kelas	10,11,12	3
5.	Berusaha mencari solusi permasalahan dalam pembelajaran	13,14,15	3
<b>Total</b>			<b>15</b>

*Sumber* (Rahmawati et al., 2023)



### **3.6 Teknik Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik analisis data deskriptif presentase yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan Media *Macromedia flash* terhadap keaktifan belajar pada pembelajara IPA. Menurut Sugiyono analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2019: 206). Adapun Langkah-langkah dalam melakukan analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **3.6.1 Validitas *Experts Judgement***

Uji validitas adalah suatu uji yang memiliki fungsi untuk melihat apakah satu alat ukur tersebut atau instrumen yang kita gunakan valid (shahih) atau tidak valid (Miftahul janna, 2021). Untuk mengukur validitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan *experts judgment* (uji ahli), yaitu satu dosen FKIP UMSU dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun peneliti, pengujian validitas isi instrumen dengan cara *experts judgment* adalah melalui menelaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir-butir pernyataan (Yulianti et al., 2023). Setelah dilaksanakan *expert judgment*, maka dilakukan pengujian instrumen bukan pada sampel penelitian. Untuk menguji validitas butir-butir instrumen lebih lanjut, setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya di uji cobakan . Adapun instrumen yang divalidasi pada penelitian ini adalah observasi keaktifan belajar siswa.

#### **3.6.2 Uji Hipotesis**

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan

dari analisis data yang sudah dilakukan sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan setelah uji validasi dan uji reliabilitas yang dinyatakan valid dan reliabel, maka uji hipotesis dilakukan.

#### **a. Uji *Paired Sample T-Test***

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara variabel x dan variabel y sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan uji *Paired Sample T-Test*. Menurut Prabawati (2016: 247) Uji *Paired Sample T-Test* adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data ini untuk menguji beda sampel yang berpasangan. Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi beda rata-rata pengaruh kelas. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (bebas) terhadap variabel *dependen* (terikat). Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Macromedia flash* terhadap keaktifan belajar siswa. Adapun syarat yang dilakukan untuk melihat nilai signifikansi (sig), yaitu:

- 1) Jika nilai  $\text{Sig} \geq \alpha$  (0,05) maka  $H_a$  diterima. Terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
- 2) Jika nilai  $\text{Sig} < \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  ditolak. Tidak terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Langkah-Langkah melakukan uji-t Parsial dalam analisis regresi dengan bantuan *SPSS versi 20.0 for windows* sebagai berikut:

Langkah 1 : Buka lembar kerja SPSS, lalu klik *variabel view* pada barisan kolom *Name*. Ketikkan "*Pretest*". Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0. Pada baris

keduakolom *Name* “*Posttest*”. Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0, dan kolom lain diabaikan.

Langkah 2 : Kemudian klik data *view* untuk menginput data yang ada di *excel*, populasi siswa kelas IV.

Langkah 3 : Setelah seluruh data selesai diinput, selanjutnya klik *Analyze*. Pilih *Compare Means*, lalu klik *Paired Sample T-Test*, maka akan muncul kotak dialog.

Langkah 4 : Pindahkan variabel “*Posttest*” ke kotak *Paired Variabel* di Variabel 1, kemudian “*Pretest*” ke Variabel 2 dengan mengklik kotak panah. Abaikan tombol-tombol yang lain dan klik OK, maka akan muncul output tersebut.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 36 Kota Medan untuk mengetahui Pengaruh Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman MakhluK Hidup Terhadap Keaktifan Belajar. Adapun subjek penelitian yaitu kelas IV dengan berjumlah 28 siswa yang akan menjadi kelompok yang melaksanakan pembelajaran dengan Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman MakhluK Hidup untuk dapat mengetahui apakah Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman MakhluK Hidup berpengaruh terhadap Keaktifan Belajar sebelum dengan sesudah adanya tindakan. Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrumennya. Kelas ini akan diajarkan dengan topik serupan dengan 2 kali tindakan yang berbeda.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari hasil observasi awal (*pretest*) dan observasi akhir (*posttest*) yang diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh siswa. Penelitian ini dimulai dengan *pre-test* yaitu kegiatan pembelajaran tanpa bantuan Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman MakhluK Hidup. Kemudian setelah pembelajaran selesai peneliti membagikan lembar observasi partisipatif untuk diisi oleh siswa. Setelah mendapatkan hasil *pretest* lalu peneliti melakukan proses pembelajaran dengan Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman MakhluK Hidup. Sebelum penelitian ini dilakukan peneliti telah melakukan uji

validasi instrumen lembar observasi. Setelah lembar observasi sudah valid selanjutnya dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa.

## 4.2 Analisis Data

### 4.2.1 Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)

Uji Validitas *Expert Judgement* (ahli) adalah instrument yang benar-benar tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Dalam mengukur validitas isi dapat menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*).

Validator dalam instrumen Validitas Keaktifan Belajar siswa dilakukan oleh Ibu Indah Pertiwi S.Pd., M.Pd dosen Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validitas dilakukan untuk melihat apakah isi yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran atau masukan untuk penyempurnaan instrumen.

**Tabel 4.1**  
**Ringkasan Hasil Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Maks	Skor Perolehan
1	Petunjuk penggunaan lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	4
2	Kalimat pernyataan mudah dipahami	4	4
3	Kalimat menggunakan Bahasa yang baik dan benar	4	4
4	Kesesuaian pernyataan dengan indikator keaktifan pembelajaran	4	3
5	Penulisan mengikuti aturan EYD	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>19</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aspek yang dinilai berdasarkan 5 indikator keaktifan dinyatakan layak atau dapat digunakan tanpa ada direvisi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa skor yang diperoleh yaitu 19 dari 20 skor yang diharapkan. Maka persentase hasil penilaian instrumen lembar observasi dari validasi ahli adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{19}{20} \times 100 \\ &= 95 \end{aligned}$$

### 4.3 Analisis Data Tahap Awal

#### 4.3.1 Deskripsi Hasil Data Nilai *Pretest* Keaktifan Belajar

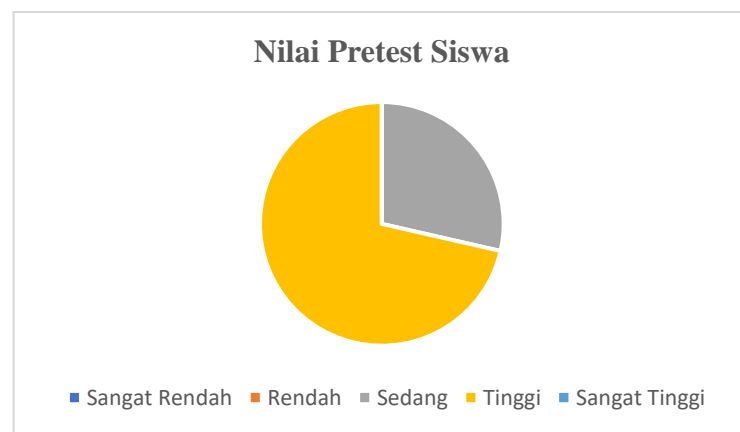
Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data *pretest*. *Pretest* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* merupakan tes kemampuan yang diberikan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh dengan menggunakan data frekuensi pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2**  
**Nilai *Pretest* Siswa**

Kategori	Interval	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Rendah	≤36%	0	0%
Rendah	37-53%	0	0%
Sedang	53-65%	8	28,57%
Tinggi	66-82%	20	71,43%
Sangat Tinggi	≥98%	0	0%
Total		28	100%

Berdasarkan hasil *pretest* pada tabel 4.2 dari data diatas, jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 8 siswa (28,57%), berkategori tinggi 20 siswa (71,43%), berkategori sangat tinggi 0 siswa (0%). Adapun hasil perhitungan statistik maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Jika digambarkan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.1 Diagram Keaktifan Belajar *Pretest***

#### **4.3.2 Deskripsi Hasil Data Nilai *Posttest* Keaktifan Belajar**

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data *Posttest*. *Posttest* merupakan tes kemampuan yang diberikan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil *Posttest* yang diperoleh dengan menggunakan data frekuensi pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3**  
**Nilai *Posttest* Siswa**

Kategori	Interval	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Rendah	$\leq 36\%$	0	0%
Rendah	37-53%	0	0%
Sedang	53-65%	0	0%
Tinggi	66-82%	1	3,57%
Sangat Tinggi	$\geq 98\%$	27	96,43%
Total		28	100%

Berdasarkan hasil *posttest* pada tabel 4.3 dari data diatas, jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 1 siswa (3,57%), berkategori sangat tinggi 27 siswa (96,43%). Adapun hasil perhitungan statistik maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Jika digambarkan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.2 Diagram Keaktifan Belajar *Posttest***



#### 4.4 Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji validasi dan uji reliabilitas, dilanjutkan kepada uji hipotesis. Untuk melihat bagaimana Pengaruh Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Kelas IV Di SD Muhammadiyah 36 Kota Medan, maka dapat dihitung dengan melakukan Uji *Paired Sample T-test*. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 29.00 for windows.

#### Rumus Paired T-test

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

t = Nilai t hitung

$\bar{D}$  = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N = Jumlah sampel

Uji t *Pretest* dan *Posttest* bertujuan untuk melihat sampel berpasangan dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan signifikansi pada skor *pretest* dan *posttest*. Pengambilan keputusan yang dinyatakan signifikansi apabila data mempunyai nilai *sig (2-tailed)* <0,05. Keputusan tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikansi antara variabel bebas dengan variabel terikat. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Berikut di

bawah ini penjelasan data hasil uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS 29.00 for windows.

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Paired Sample t-test**

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-21.750	9.371	1.771	-25.384	-18.116	-12.281	27	<.001	<.001

Sumber : Data olahan dengan SPSS 29.00

Berdasarkan pada tabel 4.9 di atas, dapat dilihat bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah 0,001. Nilai tersebut menyatakan bahwa  $0,001 < 0,05$ , menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Kemudian diketahui bahwa mean dari *pretest* terhadap *posttest* ialah sebesar 21.750. Maka terdapat peningkatan yang signifikansi pada skor *posttest*. Maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman MakhluK Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Kelas IV Di SD Muhammadiyah 36 Kota Medan.

#### 4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan yang dijelaskan dalam hasil penelitian ini berdasarkan dari hasil uji penelitian dan pengolahan data di lapangan. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 36 Kota Medan, dengan sampel sebanyak 28 siswa. Pegolahan data diperoleh berdasarkan dengan penyebaran observasi, pretest dan posttest. Data yang diperoleh berdasarkan 15 pertanyaan angket dengan 28

responden yang telah di uji valid dan uji reliabel.

Pada pembahasan ini akan dikaji terhadap perbedaan hasil Keaktifan Belajar sebelum dilaksanakan penelitian dan sesudah dilaksanakan penelitian media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup. Dari Keaktifan Belajar terdapat perbedaan hasil Keaktifan Belajar tersebut dapat dilihat dari data pretest dan posttest yaitu sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti memberikan pretest kepada siswa dengan memperoleh data yaitu Berdasarkan hasil pretest jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 8 siswa (28,57%), berkategori tinggi 20 siswa (71,43%), berkategori sangat tinggi 0 siswa (0%). Berdasarkan hasil posttest jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 1 siswa (3,57%), berkategori sangat tinggi 27 siswa (96,43%).

Berdasarkan uji hipotesis dapat dilihat bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah 0,001. Nilai tersebut menyatakan bahwa  $0,001 < 0,05$ , menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Kemudian diketahui bahwa mean dari *pretest* terhadap *posttest* ialah sebesar 21.750. Maka terdapat peningkatan yang signifikansi pada skor *posttest*. Maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Kelas IV Di SD Muhammadiyah 36 Kota Medan.

#### 4.6 Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat keterbatasan yang belum dapat dijangkau oleh penelitian baik pada aspek penulisan, pengumpulan data, dan analisis data. Keterbatasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini hanya mengambil satu variabel independen, yaitu keaktifan belajar. Karena masih terdapat keaktifan belajar siswa.
- 2) Sampel yang peneliti ambil hanya 28 siswa. Dikarenakan populasi di Kelas IV Di SD Muhammadiyah 36 Kota Medan hanya 28 siswa.
- 3) Objek dalam penelitian ini hanya diteliti tentang Pengaruh Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini memiliki kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya tentang Pengaruh Media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 36 Kota Medan tahun ajaran 2023/2024.

Dari Keaktifan Belajar terdapat perbedaan hasil Keaktifan Belajar tersebut dapat dilihat dari data pretest dan posttest yaitu sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti memberikan pretest kepada siswa dengan memperoleh data yaitu Berdasarkan hasil pretest jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 8 siswa (28,57%), berkategori tinggi 20 siswa (71,43%), berkategori sangat tinggi 0 siswa (0%). Berdasarkan hasil posttest jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 1 siswa (3,57%), berkategori sangat tinggi 27 siswa (96,43%).

Berdasarkan uji hipotesis dapat dilihat bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah 0,001. Nilai tersebut menyatakan bahwa  $0,001 < 0,05$ , menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Kemudian diketahui bahwa mean dari *pretest* terhadap *posttest* ialah sebesar 21.750. Maka terdapat peningkatan yang signifikan pada skor *posttest*. Maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa

terdapat Pengaruh Media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Kelas IV Di SD Muhammadiyah 36 Kota Medan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui hubungan yang signifikan Antara Pengaruh Media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Kelas IV Di SD Muhammadiyah 36 Kota Medan, maka saran penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagi sekolah, hendaknya lebih memperhatikan sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk menunjang perencanaan Media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup. Sehingga dalam penerapan Media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup dapat lebih maksimal dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Bagi guru, hendaknya menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam penerapan Media Macromedia Flash. Sehingga penerapan Media Macromedia Flash lebih menarik dan lebih bagus, serta dapat menunjang tercapainya peningkatan kualitas pembelajaran.
- 3) Bagi penulis, diharapkan menggunakan mata pelajaran lain, sehingga dapat terlihat apakah Media Macromedia Flash dapat berhasil jika diterapkan pada pembelajaran selain tematik agar dapat merangsang keaktifan belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.837>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020a). *manfaat media pembelajaran*. July, 1–23.
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020b). *peningkatan kualitas pembelajaran dan pendidikan*. July, 1–23.
- D. Reza Prasetyo. (2017). Media Pembelajaran Adobe Flash Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 07 Jebed Kabupaten Pematang. In *Skripsi*.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (1967). Komuikasi Non Verbal. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Lestari. (2013). *Pengertian, Ruang Lingkup Ipa*. 13–26.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maulida, A., & Zulfitria. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 120–130. [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=FRKISUwAAAAJ&citation\\_for\\_view=FRKISUwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=FRKISUwAAAAJ&citation_for_view=FRKISUwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC)
- Niland, N., Pearce, A. P., Naumann, D. N., O'Reilly, D., Series, P. B., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Orsini, R. J., Medicine, T., Kalkman, J. P., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Maiti, Bidinger, Assistance, H., Mitigate, T. O., Eroukhmanoff, C., & Licina, D. (2020). pengaruh keaktifan belajar. In *Global Health* (Vol. 167, Issue 1). <https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Raharjo, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar pada Pokok Pembahasan Geometri Dimensi Tiga. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(2), 9. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i2.2188>
- Rahmah Muthia, 2018. (2018). pengaruh macromedia flash pada pelajaran ipa. *Jurnal Pendidikan*, 1–26.
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Simbolon, J., Haidir, H., & Daulay, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 05 Medan. *Kompetensi*, 12(2), 116–121. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v12i2.25>
- Situmorang, R. P., & Andayani, E. P. (2019). Penggunaan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 2(1), 35–41. <https://doi.org/10.17509/aijbe.v2i1.14544>
- Soesilo, T. D. (2019). Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan. *RepositoryUKSW, BAB III*, 31–40. [https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/19730/3/BOOK\\_Tritjahjo Danny\\_Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan\\_Bab 3.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/19730/3/BOOK_Tritjahjo_Danny_Ragam%20dan%20Prosedur%20Penelitian%20Tindakan_Bab%203.pdf)
- Tâm, T., Vả, N. C. Ú U., Giao, C. Ê N., Ngh, C., & Chu, Â N B Û I. (2016). *faktor faltor mempengaruhi keaktifan belajar. 01*, 1–23.
- Triapamungkas, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Sumber Daya Alam, Lingkungan, Teknologi Dan Masyarakat. (*Doctoral Dissertation, STKIP PGRI PACITAN*), 13–43.
- Wahyuni, S., & Surikno, H. (2023). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Macromedia*. 3(1), 34–41.



## LAMPIRAN

### Hasil Wawancara Peneliti Dengan Guru

Peneliti : Assalamualaikum ibu

Guru : Waalaikumsalam

Peneliti : Sebelumnya saya izin memperkenalkan diri, saya Nahdiyah Husna Hasibuan mahasiswi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Saya mohon izin untuk dapat mewawancarai ibu untuk penelitian saya

Guru : Iya, silahkan

Peneliti : Apakah ibu wali kelas IV dan saya boleh tau nama ibu siapa?

Guru : Nama saya Ibu Nurhayati wali kelas IV

Peneliti : Sebelumnya saya mau bertanya untuk jumlah siswa di kelas IV ada berapa siswa ya bu?

Guru : Untuk di kelas IV itu terdiri dari jumlah siswa nya ada 28 siswa.

Peneliti : Untuk di sekolah ini menggunakan kurikulum apa bu?

Guru : Kurikulum di sekolah ini sudah menggunakan Kurikulum Merdeka.

Peneliti : Kalau di kelas IV sendiri menggunakan kurikulum apa bu?

Guru : Untuk kelas IV sudah menggunakan kurikulum Merdeka

Peneliti : Apakah pembelajaran untuk di kelas IV sendiri proses pembelajarannya sering menggunakan media pembelajaran bu?

Guru : Kalau untuk proses pembelajaran sudah menggunakan media

Peneliti : Baik bu, jadi disini saya ingin melakukan penelitian dengan menggunakan Media macromedia flash pembelajaran di kelas IV bu

Guru : Kalau ibu boleh tau media yang seperti apa tu ya kak?

Peneliti : Media yang menggunakan alat bantu proyektor bu dan juga macromedia flash ini sendiri adalah perangkat lunak untuk menampilkan berbagai macam video animasi ataupun game edukasi yang Dimana disini berbantuan dengan macromedia flash bu.

Guru : Jadi mau kapan penelitian nya kak?

Peneliti : Mungkin di sekitaran bulan Mei bu

Guru : Boleh dengan senang hati, nanti kabari saja saya.

Peneliti : Baik bu, terima kasih banyak karena sudah mau menerima saya untuk melakukan penelitian di kelas IV dan terima kasih juga sudah mau meluangkan waktunya untuk saya wawancarai bu

Guru : Iya,sama-sama kak

Peneliti : Baik bu, saya akhuru wawancara ini. Saya ucapkan terima kasih Assalamualaikum ibu.

### **Link Video Wawancara**

<https://youtu.be/eQ9sqoe1ti4?si=1yXONDGIR8b3h3iV>

## Dokumentasi Observasi Awal



## SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup  
Subtema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

### KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air.</p> <p>3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>1.2.1 Menunjukkan hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.2.1 Mematuhi hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2.1 Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam memanfaatkan tumbuhan secara bijak</p> <p>4.2.1 Menceritakan pengalaman diri melaksanakan hak dan kewajiban dalam memanfaatkan tumbuhan secara bijak</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam memanfaatkan tumbuhan</li> <li>• Hak dan kewajiban ketika memanfaatkan tumbuhan.</li> <li>• Hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi dan tanya jawab tentang hak dan kewajiban secara seimbang ketika memanfaatkan hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar</li> <li>• Melakukan refleksi dan mendiskusikan hak dan kewajiban tentang kegiatan menanam dan merawat tumbuhan</li> <li>• Menyusun daftar pertanyaan tentang hak dan kewajiban untuk memelihara hewan dan tumbuhan</li> </ul>			

Bahasa Indonesia	<p>3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan</p> <p>4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi ciri-ciri pertanyaan yang baik</p> <p>4.3.1 Mengelompokkan pertanyaan berdasarkan ciri-ciri pertanyaan yang baik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara .</li> <li>• Ciri-ciri pertanyaan yang baik dan benar.</li> <li>• Melakukan wawancara</li> <li>• Membuat daftar pertanyaan untuk wawancara .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan apresiasi dan saran atas hasil karya temannya</li> <li>• Membaca dan mencermati keterampilan dan sikap yang baik dalam melakukan wawancara</li> <li>• Melakukan simulasi wawancara kepada masyarakat sekitar sesuai pertanyaan yang telah disusun</li> </ul>
------------------	--	--	--	--

<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya</p> <p>4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya</p>	<p>3.8.1 Mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan</p> <p>4.8.1 Melakukan identifikasi masalah keseimbangan lingkungan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan</li> <li>• Karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai.</li> <li>• Bagian tumbuhan dan fungsinya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati teks/gambar tentang hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar</li> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (tumbuhan yang ada di sekitar)</li> <li>• Menanam satu jenis tanaman dan merawatnya</li> <li>• Membuat jadwal merawat tanaman</li> <li>• Membuat tabel pengamatan untuk mencatat pertumbuhan tanaman yang dirawatnya. (dibutuhkan waktu untuk dapat mengisi dan melaporkannya)</li> </ul>
------------------------------	--	---	---	--

<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat.</p> <p>4.1.1 Menyajikan informasi hasil identifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat</li> <li>• Contoh pemanfaatan sumber daya alam dilingkungan sekitar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan bentang alam Indonesia (pantai, dataran rendah dan dataran tinggi)</li> <li>• Menggali informasi tentang karakteristik tempat tinggal dan pemanfaatan sumber daya alam</li> </ul>
--------------------------------	--	--	--	---



<p>Seni Budaya dan Prakarya</p>	<p>3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel 4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan teknik membuat kolase 4.4.1 Membuat kolase dari bahan alam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik membuat kolase.</li> <li>• Membuat kolase dari bahan alam.</li> <li>• Cara mengapres iasi karya seni kolase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkreasi membuat kolase dari bahan alam tentang hewan atau tumbuhan di sekitarnya.</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi</li> </ul>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Aplikasi Media SCI</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>
---------------------------------	---	---	---	---	---	--------------	---

						daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Melakukan identifikasi masalah keseimbangan lingkungan</li><li>•Melakukan pengamatan bentang alam Indonesia (pantai, dataran rendah dan dataran tinggi)</li><li>•Mendiskusikan sikap bijak terhadap tumbuhan di lingkungan sekitar</li><li>• Menyusun daftar pertanyaan tentang hak dan kewajiban untuk memelihara hewan dan tumbuhan</li><li>• Membuat pertanyaan tentang hasil</li></ul>		67
--	--	--	--	--	--	--	----

					<p>karya temannya</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengelompokkan pertanyaan berdasarkan pertanyaan yang baik</li><li>• Memahami ciri-ciri pertanyaan yang baik</li><li>• Menggali informasi tentang karakteristik tempat tinggal dan pemanfaatan sumber daya alam</li><li>• Mendiskusikan hak dan kewajiban tentang kegiatan menanam dan merawat tumbuhan</li><li>• Keterampilan</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Praktik/Kinerja</li><li>• Melakukan simulasi wawancara kepada masyarakat sekitar sesuai pertanyaan yang telah disusun</li><li>• Berkreasi membuat kolase dari bahan alam tentang hewan atau tumbuhan disekitarnya</li><li>• Melakukan identifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (tumbuhan yang ada di sekitar)</li><li>• Membuat</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>jadwal merawat tanaman</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan apresiasi karya seni kolase dari bahan alam tentang hewan atau tumbuhan di sekitarnya</li><li>• Melakukan simulasi wawancara kepada masyarakat sekitar sesuai pertanyaan yang telah disusun</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup  
Subtema 2 : Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
----------------	------------------	-----------	---------------------	-----------------------	-----------	---------------	----------------

<p>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</p>	<p>1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air</p> <p>3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam</p>	<p>1.1 Mematuhi ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>1.2.1 Menunjukkan hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.1 Menerapkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.</p> <p>2.2.1 Mematuhi hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2. Menjelaskan hak dan kewajiban masyarakat terhadap hewan di sekitar</p> <p>4.2.1 Menceritakan pengalaman diri melaksanakan hak dan kewajiban terhadap hewan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca cerita “Dayu dan Si Mungil.</li> <li>• Hak dan kewajiban terhadap hewan disekitar.</li> <li>• Dampak melaksanakan hak dan kewajiban secara bijak terhadap hewan.</li> <li>• Contoh kegiatan manusia terhadap hewan.</li> <li>• Hak dan kewajiban terhadap pelestarian hewan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan pengalaman merawat hewan peliharaan atau pengalaman menyayangi hewan di sekitarnya</li> <li>• Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya, perbedaan dari tubuh hewan beserta fungsinya dalam pelestarian lingkungan</li> <li>• Menuliskan saran menurut peserta didik upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan</li> <li>• Berdiskusi tentang pentingnya menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di</li> </ul>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Aplikasi Media SCI</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>
---	--	--	--	--	--	--------------	---



	kehidupan sehari-hari 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	di sekitar		
--	---	------------	--	--

Bahasa Indonesia	<p>3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan</p> <p>4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis</p>	<p>3.3.1 Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara</p> <p>4.3.1 Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat daftar pertanyaan wawancara .</li> <li>• Ciri-ciri pertanyaan yang baik dan benar.</li> <li>• Membuat daftar pertanyaan wawancara .</li> <li>• Menulis laporan hasil wawancara .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan wawancara</li> <li>• Membuat poster tentang upaya menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan langka dan dilindungi</li> <li>• Membaca teks tentang cara membuat pertanyaan dan hasil wawancara</li> <li>• Melakukan kampanye ajakan untuk meletarikan hewan menggunakan poster yang telah dibuat</li> <li>• Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara kepada pengelola kebun binatang setempat (bila memungkinkan) atau peternak atau petani tentang pemeliharaan hewan atau tanaman</li> </ul>
------------------	--	---	--	--

<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan</p> <p>3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya</p> <p>4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan</p> <p>4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi fungsi hewan dalam pelestarian lingkungan</p> <p>3.8.1 Mengidentifikasi pentingnya peran hewan sebagai sumber daya alam dalam menjaga keseimbangan alam</p> <p>4.1.1 Membuat diagram venn fungsi hewan dalam pelestarian lingkungan</p> <p>4.8.1 Membuat poster tentang upaya pelestarian hewan sebagai sumber daya alam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentingnya peran hewan sebagai sumber daya alam dalam menjaga keseimbangan alam.</li> <li>• Upaya pelestarian hewan sebagai sumber daya alam dalam menjaga keseimbangan alam.</li> <li>• Diagram venn.</li> <li>• Bagian-bagian hewan dan fungsinya.</li> <li>• Membuat laporan tentang bagian-bagian hewan dan fungsinya</li> <li>• Membuat laporan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan dalam diagram venn yang tersedia</li> <li>• Membaca teks tentang karakteristik tempat hidup hewan, pengaruh keadaan alam (iklim dan bentuk muka bumi) terhadap kehidupan hewan</li> <li>• Mengamati gambar hewan atau tumbuhan di Indonesia yang dilindungi dan langka (Misalnya. Komodo, Badak Bercula, bunga bangkai)</li> <li>• Mengumpulkan gambar tentang hewan dan tumbuhan langka yang dilindungi</li> <li>• Membaca teks tentang hewan dan tumbuhan langka yang dilindungi</li> <li>• Mengamati hewan peliharaan dan menjawab pertanyaan</li> <li>• Mendiskusikan ciri</li> </ul>	<p>sekolah Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami sumber daya alam dan keseimbangan lingkungan</li> <li>• Memahami kondisi geografis Indonesia dan pemanfaatan sumber daya alamnya</li> <li>• Membuat pertanyaan dari hasil wawancara</li> <li>• Mendiskusikan sikap bijak terhadap hewan</li> <li>• Memahami hak dan</li> </ul>		
------------------------------	--	--	--	---	--	--	--

			bagian-bagian hewan dalam bentuk diagram venn.	-ciri khas hewan dan mengaitkan ciri-ciri khusus hewan dengan karakteristik tempat hidupnya
Ilmu Pengetahuan Sosial	<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat</p> <p>4.1.1 Menyajikan informasi hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat.</li> <li>• Pemanfaatan sumber daya alam di lingkungan sekitar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam di lingkungan sekitar mereka</li> <li>• Menyajikan informasi tentang karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam di lingkungan sekitar mereka</li> <li>• Berdiskusi tentang pentingnya peran hewan atau tumbuhan sebagai sumber daya alam hayati</li> </ul>

<p>Seni Budaya dan Prakarya</p>	<p>3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel 4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan teknik membuat mozaik 4.4.1 Membuat mozaik dari bahan alam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik membuat mozaik.</li> <li>• Membuat mozaik dari bahan alam.</li> <li>• Cara mengapresiasi karya seni mozaik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapresiasi karya seni mozaik</li> <li>• Berkreasi membuat mozaik dari bahan alam dengan tema keberagaman hewan dan tumbuhan</li> </ul>	<p>daya alam</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan hak dan kewajiban untuk menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan</li> </ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat poster tentang upaya menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan langka dan dilindungi</li> <li>• Melakukan pengamatan bentang alam Indonesia</li> </ul>		
---------------------------------	---	---	--	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Berkreasi membuat mozaik dari bahan alam</li><li>• Melakukan identifikasi tentang hewan dan tumbuhan langka yang dilindungi</li><li>• Membuat pertanyaan dari hasil wawancara</li><li>• Mengapresiasi hasil karya mozaik</li><li>• Mencari informasi terkait karakteristik lingkungan</li><li>• Melaporkan hasil</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					wawancara tentang kelestarian hewan dan tumbuhan langka yang dilindungi		
--	--	--	--	--	---	--	--

Tema 3 : Peduli  
Terhadap Makhluk Hidup  
Subtema 3 : Ayo,  
Cintai Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
----------------	------------------	-----------	---------------------	-----------------------	-----------	---------------	----------------



Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air</p> <p>3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>1.2.1 Menunjukkan hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.2.1 Mematuhi hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2.1 Menganalisis hak dan kewajiban dari masalah menjaga lingkungan yang diberikan</p> <p>4.2.1 Memberikan contoh tindakan yang bisa dilakukan untuk melaksanakan hak dan kewajiban dalam kaitannya menjaga lingkungan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat Hak dan kewajiban masyarakat terhadap lingkungan.</li> <li>• Contoh tindakan yang bisa dilakukan untuk menjaga lingkungan.</li> <li>• Dampak melalaikan kewajiban menjaga lingkungan.</li> <li>• Contoh sikap melestarikan lingkungan sebagai bentuk kewajiban warga negara.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar/paparan/tayangan tentang lingkungan hidup</li> <li>• Mendiskusikan hak dan kewajiban masyarakat terhadap lingkungan</li> <li>• Memberikan contoh tindakan yang bisa dilakukan untuk menjaga lingkungannya (melaksanakan hak dan kewajiban)</li> <li>• Mengamati gambar dan menjelaskan dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan</li> <li>• Melakukan pengamatan dan menyajikan laporan kesadaran masyarakat menjaga lingkungan di tempat tinggalnya</li> </ul>
--	---	---	--	---

Bahasa Indonesia	<p>3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan</p> <p>4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis</p>	<p>3.3.1 Menggali informasi melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan</p> <p>4.3.1 Menyajikan laporan tertulis hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan wawancara .</li> <li>• Membuat laporan kesadaran masyarakat menjaga lingkungan</li> <li>• Membuat ajakan untuk melestarikan lingkungan menggunakan diagram frayer.</li> <li>• Cara menyajikan laporan hasil wawancara secara lisan.</li> <li>• Mengarang cerita petualangan tentang lingkungan.</li> <li>• Merancang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca, mencermati langkah-langkah, dan berlatih menjelaskan cara menyajikan laporan hasil wawancara secara lisan</li> <li>• Menggali informasi tentang pelestarian alam melalui kegiatan wawancara</li> <li>• Menyajikan laporan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif</li> <li>• Melakukan observasi dan diskusi untuk menjelaskan pentingnya penghijauan sebagai salah satu upaya pelestarian sumber daya alam menanam tanaman (praktik nyata untuk melestarikan sumber daya alam dan lingkungan )</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Aplikasi Media SCI</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>
------------------	--	---	---	--	---	-------	---

						di rumah,		
--	--	--	--	--	--	-----------	--	--

			<p>poster tentang kepedulian terhadap lingkungan dengan teknik dan bahasa ajakan yang benar</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengaitkan sila pancasila dengan perilaku manusia yang berhubungan dengan sikap cinta lingkungan</li><li>• Menyebutkan sikap peduli lingkungan yang sesuai dengan nilai-nilai dalam pancasila</li></ul>	
--	--	--	---	--

<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya</p> <p>4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya</p>	<p>3.8.1 Menjelaskan penting penghijauan sebagai salah satu upaya pelestarian sumber daya alam</p> <p>4.8.1 Melakukan kegiatan menanam tanaman sebagai upaya pelestarian sumber daya alam dan lingkungan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Upaya pelestarian sumber daya alam.</li> <li>• Menjelaskan penghijauan sebagai salah satu upaya pelestarian sumber daya alam.</li> <li>• Membedakan tumbuhan yang terawat dan tidak terawat dengan benar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan refleksi kebiasaan peduli dan melestarikan sumber daya alam dan lingkungan dalam bentuk tabel</li> <li>• Menjelaskan dan menyajikan informasi pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.</li> <li>• Menjelaskan manfaat dari peduli dan melestarikan sumber daya alam dan lingkungan</li> </ul>
------------------------------	--	--	---	---

<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam.</p> <p>4.1.1 Menyajikan informasi tentang pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengubah Pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.</li> <li>• Mengaitkan sebab dan akibat adanya kondisi tumbuhan dan hewan secara tertulis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat</li> <li>• Menyajikan informasi hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat</li> <li>• Membuat diagram frayer untuk menyebutkan contoh sikap dalam melestarikan lingkungan sebagai kewajiban sebagai warga, mengomunikasikan ajakan untuk melestarikan sebagai bentuk kewajiban sebagai warga.</li> </ul>
--------------------------------	--	---	--	--

Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.4 Mengatahui karya seni rupa teknik tempel</p> <p>4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan teknik membuat montase</p> <p>4.4.1 Membuat montase dari bahan bekas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik membuat montase.</li> <li>• Membuat montase dari bahan bekas.</li> <li>• Cara mengampr esiasi karya seni montase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat montase dari bahan alam dengan tema menjaga lingkungan.</li> </ul>	<p>lingkunga n</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Mendiskusi kan masalah lingkunga n untuk kehidupan sehari-hari</li> <li>•Mengapresi asi karya seni montase</li> <li>•Melakukan ajakan untuk mencintai lingkunga n</li> <li>• Membuat kalimat tanya tentang lingkunga n hidup</li> </ul> <p>Keterampila n Praktik/Kin erja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Melakukan hasil wawancar a tentang upaya pelestaria</li> </ul>		
--------------------------	--	---	--	---	---	--	--

					<p>n sumber daya alam</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Melakukan observasi terhadap lingkungan</li><li>•Melakukan refleksi kepedulian lingkungan</li><li>• Berkreasi dengan montase dari bahan alam dengan tema menjaga lingkungan.</li><li>•Melaporkan hasil wawancara tentang manfaat dari peduli dan melestarikan sumber daya alam</li><li>• Menanam tanaman untuk</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--



					<p>pelestaria n sumber daya alam dan lingkunga n</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menilai laporan teman tentang hak dan kewajiban untuk menjaga lingkunga n di tempat tinggalnya</li><li>• Mengomun ikasikan pemanfaat an dan pelestaria n sumber daya alam</li><li>• Mempresen tasikan hasil wawancar a tentang sumber daya alam</li></ul>	
--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui .....  
.....,

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 4

.....  
NIP. ....

.....  
NIP .....

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit Satuan  
 Pendidikan : SD Muhammadiyah 36  
 Medan Kelas / Semester : 4/1  
 Alokasi waktu : 20 Menit

### Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan tanya jawab tentang jenis jenis makanan hewan siswa dapat menyebutkan jenis jenis makanan hewan.
2. Melalui kegiatan mengamati gambar siswa dapat menjelaskan pengertian herbivora, karnivora dan omnivora dengan benar .
3. Melalui kegiatan tanya jawab siswa dapat menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan tepat.

### Kompetensi Dasar

3.1 Mengidentifikasi jenis makanan hewan

### Indikator

- 3.1.1 Menjelaskan jenis jenis makanan hewan
- 3.1.2 Menjelaskan pengertian herbivora, karnivora, omnivor.
- 3.1.3 Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.

### Metode

Pendekatan : Saintifik

**Metode : berbasis masalah (*Problem Based Learning*)Media Sumber Belajar**

- PPT, gambar
- Ilmu Pengetahuan Alam 4 yudistira

### Kegiatan Pembelajaran

#### 4. Kegiatan Pendahuluan

- Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa lalu mengabsensi siswa yang dikelas.
- Menyayikan lagu nasional
- Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)
- Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari ( motivasi)

### **Kegiatan inti**

- Guru memperlihatkan media *macromedia flash*
- Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang prnggolongan hewan
- Guru memperlihatkan gambar hewan karnivora, herbivora, dan omnivora
- Siswa mengamati macam macam hewan yang diperlihatkan guru
- Siswa dan guru bertanya jawan tentang menggolongkan hewan dan jenis makanannya.
- Guru mengkonfirmasi hasil pekerjaan siswa
- Guru bertanya jawan tentang hal yang tidak diketahui siswa
- Guru Bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalah pahaman.

### **Kegiatan Penutup**

- Guru Bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini
- Guru melakukan refleksi (menanyakan hal-hal yang dirasakan siswa tentang materi yang belum dipahami)
- Berdoa yang dipimpin salah satu siswa dikelas.

### **Penilaian**

**Penilaian Sikap** : Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan** : Menjawab pertanyaan lisan tentang kosa kata yang baik dan benar.

### **Penilaian Keterampilan**

Mengetahui :  
Kepala Sekolah

Guru kelas 2

Pipit Syahfitri, S.Pd

Nurhayati, S.Pd

### ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Isi identitas terlebih dahulu
2. Berilah tanda centang didalam kolom sesuai dengan pendapatmu, pilihan jawab terdiri dari selalu (S), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP), jawablah pertanyaann dengan jujur.

No	Pernyataan	S	SR	KK	TP
1	Memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan pembelajaran.				
2	Segera dalam mengeluarkan buku pelajaran pada saat pelajaran akan dimulai.				
3	Saya langsung bekerja ketika dikasih tugas oleh guru.				
4	Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami.				
5	Bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya kesulitan.				
6	Saya tidak bertanya kepada guru atau teman ketika mendapat kesulitan dalam pembelajaran.				
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru.				
8	Menolong teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.				
9	Saya memberikan pendapat apabila ada teman yang kurang lengkap dalam menyampaikan pendapatnya.				
10	Bersedia dalam menyampaikan pendapat saya didepan kelas.				
11	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban saya kepada orang lain.				
12	Unjuk tangan dalam mengerjakan soal didepan kelas.				
13	Menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kepada teman.				
14	Saya mencatat dan merangkum materi yang telah dipelajari.				
15	Membaca buku-buku atau sumber lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam memecahkan masalah yang saya alami.				

## LEMBARAN VALIDASI INSTRUMENT ANGKET

### LEMBARAN VALIDASI INSTRUMENT ANGKET

**Nama** : Nahdiyah Husna Hasibuan  
**Judul Penelitian** : Pengaruh Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Keberagaman Makhluk Hidup Terhadap Keaktifan Belajar Di Kelas IV Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan  
**Validator** : Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd

**Petunjuk :**

- a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :
- 4 = Sangat Baik  
 3 = Baik  
 2 = Cukup Baik  
 1 = Kurang Baik
- b) Bila menurut Bapak/Ibu Validator lembar angket keaktifan belajar siswa perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Aspek Yang Divalidasi	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Petunjuk penggunaan lembar angket dinyatakan dengan jelas	✓			
2	Kalimat pernyataan mudah dipahami	✓	✓		
3	Kalimat menggunakan Bahasa yang baik dan benar	✓			
4	Kesesuaian pernyataan dengan indikator keaktifan pembelajaran	✓			
5	Penulisan mengikuti aturan EYD	✓			

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

**KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian diatas, lembar angket siswa dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Medan, 9 Juli 2024

Validator



Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd

## ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

### ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Siswa : *Yudif Nidya Kurnia*

Kelas : *IX IPA 1*

Petunjuk Pengisian :

1. Isi identitas terlebih dahulu
2. Berilah tanda centang didalam kolom sesuai dengan pendapatmu, pilihan jawab terdiri dari selalu (S), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP), jawablah pertanyaann dengan jujur.

No	Pernyataan	S	SR	KK	TP
1	Memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan pembelajaran.			✓	
2	Segera dalam mengeluarkan buku pelajaran pada saat pelajaran akan dimulai.	✓			
3	Saya langsung bekerja ketika dikasih tugas oleh guru.	✓			
4	Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami.		✓		
5	Bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya kesulitan.		✓		
6	Saya tidak bertanya kepada guru atau teman ketika mendapat kesulitan dalam pembelajaran.			✓	
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			✓	
8	Menolong teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.	✓			
9	Saya memberikan pendapat apabila ada teman yang kurang lengkap dalam menyampaikan pendapatnya.	✓			
10	Bersedia dalam menyampaikan pendapat saya didepan kelas.			✓	
11	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban saya kepada orang lain.	✓			
12	Unjuk tangan dalam mengerjakan soal didepan kelas.	✓			
13	Menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kepada teman.	✓			
14	Saya mencatat dan merangkum materi yang telah dipelajari.	✓			
15	Membaca buku-buku atau sumber lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam memecahkan masalah yang saya alami.	✓			



**ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

Nama Siswa : *Azizi*

Kelas : *VIIA Matdahan*

Petunjuk Pengisian :

1. Isi identitas terlebih dahulu
2. Berilah tanda centang didalam kolom sesuai dengan pendapatmu, pilihan jawab terdiri dari selalu (S), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP), jawablah pertanyaann dengan jujur.

No	Pernyataan	S	SR	KK	TP
1	Memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan pembelajaran.		✓		
2	Segera dalam mengeluarkan buku pelajaran pada saat pelajaran akan dimulai.		✓		
3	Saya langsung bekerja ketika dikasih tugas oleh guru.		✓		
4	Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami.		✓		
5	Bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya kesulitan.		✓		
6	Saya tidak bertanya kepada guru atau teman ketika mendapat kesulitan dalam pembelajaran.		✓		
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru.		✓		
8	Menolong teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.		✓		
9	Saya memberikan pendapat apabila ada teman yang kurang lengkap dalam menyampaikan pendapatnya.		✓		
10	Bersedia dalam menyampaikan pendapat saya didepan kelas.		✓		
11	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban saya kepada orang lain.		✓		
12	Unjuk tangan dalam mengerjakan soal didepan kelas.		✓		
13	Menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kepada teman.		✓		
14	Saya mencatat dan merangkum materi yang telah dipelajari.		✓		
15	Membaca buku-buku atau sumber lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam memecahkan masalah yang saya alami.		✓		

### ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Siswa : *Balqis azzahra*

Kelas : *IX Mud - dahlan*

Petunjuk Pengisian :

1. Isi identitas terlebih dahulu
2. Berilah tanda centang didalam kolom sesuai dengan pendapatmu, pilihan jawab terdiri dari selalu (S), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP), jawablah pertanyaann dengan jujur.

No	Pernyataan	S	SR	KK	TP
1	Memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan pembelajaran.			✓	
2	Segera dalam mengeluarkan buku pelajaran pada saat pelajaran akan dimulai.		✓		
3	Saya langsung bekerja ketika dikasih tugas oleh guru.	✓			
4	Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami.		✓		
5	Bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya kesulitan.			✓	
6	Saya tidak bertanya kepada guru atau teman ketika mendapat kesulitan dalam pembelajaran.	✓			
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			✓	
8	Menolong teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.			✓	
9	Saya memberikan pendapat apabila ada teman yang kurang lengkap dalam menyampaikan pendapatnya.				✓
10	Bersedia dalam menyampaikan pendapat saya didepan kelas.		✓		
11	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban saya kepada orang lain.				✓
12	Unjuk tangan dalam mengerjakan soal didepan kelas.			✓	
13	Menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kepada teman.		✓		
14	Saya mencatat dan merangkum materi yang telah dipelajari.				✓
15	Membaca buku-buku atau sumber lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam memecahkan masalah yang saya alami.		✓		

**ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

Nama Siswa : *Sabil Al Fajih*

Kelas : *IX Ahmadi - clahlan*

Petunjuk Pengisian :

1. Isi identitas terlebih dahulu
2. Berilah tanda centang didalam kolom sesuai dengan pendapatmu, pilihan jawab terdiri dari selalu (S), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP), jawablah pertanyaann dengan jujur.

No	Pernyataan	S	SR	KK	TP
1	Memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan pembelajaran.	✓			
2	Segera dalam mengeluarkan buku pelajaran pada saat pelajaran akan dimulai.			✓	
3	Saya langsung bekerja ketika dikasih tugas oleh guru.			✓	
4	Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami.			✓	
5	Bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya kesulitan.			✓	
6	Saya tidak bertanya kepada guru atau teman ketika mendapat kesulitan dalam pembelajaran.		✓		
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru.		✓		
8	Menolong teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.	✓			
9	Saya memberikan pendapat apabila ada teman yang kurang lengkap dalam menyampaikan pendapatnya.			✓	
10	Bersedia dalam menyampaikan pendapat saya didepan kelas.			✓	
11	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban saya kepada orang lain.		✓		
12	Unjuk tangan dalam mengerjakan soal didepan kelas.				✓
13	Menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kepada teman.				✓
14	Saya mencatat dan merangkum materi yang telah dipelajari.		✓		
15	Membaca buku-buku atau sumber lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam memecahkan masalah yang saya alami.		✓		



**ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

Nama Siswa : *ROHMAYAH PUTRI CAZIRA SIMBOLON*

Kelas : *FAKMAJ DEHLAN*

Petunjuk Pengisian :

1. Isi identitas terlebih dahulu
2. Berilah tanda centang didalam kolom sesuai dengan pendapatmu, pilihan jawab terdiri dari selalu (S), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP), jawablah pertanyaann dengan jujur.

No	Pernyataan	S	SR	KK	TP
1	Memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan pembelajaran.			✓	
2	Segera dalam mengeluarkan buku pelajaran pada saat pelajaran akan dimulai.			✓	
3	Saya langsung bekerja ketika dikasih tugas oleh guru.			✓	
4	Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami.			✓	
5	Bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya kesulitan.			✓	
6	Saya tidak bertanya kepada guru atau teman ketika mendapat kesulitan dalam pembelajaran.			✓	
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			✓	
8	Menolong teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.			✓	
9	Saya memberikan pendapat apabila ada teman yang kurang lengkap dalam menyampaikan pendapatnya.			✓	
10	Bersedia dalam menyampaikan pendapat saya didepan kelas.			✓	
11	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban saya kepada orang lain.	✓			
12	Unjuk tangan dalam mengerjakan soal didepan kelas.			✓	
13	Menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kepada teman.	✓			
14	Saya mencatat dan merangkum materi yang telah dipelajari.			✓	
15	Membaca buku-buku atau sumber lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam memecahkan masalah yang saya alami.			✓	