

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *LEAFLET* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN 013832 RAHUNING I**

SKRIPSI

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

Oleh

EKA DIAN LESTARI
NPM. 1902090181



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

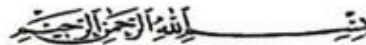


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

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

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 28 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:


Nama Mahasiswa : Eka Dian Lestari
N P M : 1902090181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Leaflet* terhadap Hasil Belajar IPA
Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I

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

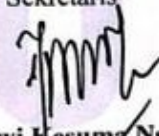
Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.


Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

1. 

2. 

3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Eka Dian Lestari
NPM : 1902090181
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Leaflet* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 01 Agustus 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Diketahui oleh:



Dra. Hj. Syamsuyarnita, M.Pd.

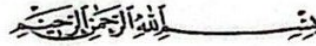
Ketua Program Studi

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



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Eka Dian Lestari
NPM : 1902090181
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Leaflet* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
21/06 - 2023	Bimbingan uji validitas		
11/07 - 2023	Bimbingan uji reliabilitas		
17/07 - 2023	Bimbingan uji Normalitas & uji Homogenitas		
21/07 - 2023	Bimbingan Dapus & lampiran serta uji Normalitas		
26/07 - 2023	Bimbingan uji Hipotesis		
28/07 - 2023	Bimbingan Bab IV & Bab V serta lampiran		
01/08 - 2023	ACC Sidang		

Medan, Agustus 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit



**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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Eka Dian Lestari
N P M : 1902090181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Leaflet Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I”** adalah 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 yang sebenar-benarnya.

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



EKA DIAN LESTARI

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Eka Dian Lestari. 1902090181. Pengaruh Media Pembelajaran *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023.

Penelitian ini dilaksanakan karena adanya isu mengenai rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dalam proses pendidikan dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru. Kondisi ini berpotensi berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Studi ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan media pembelajaran *leaflet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 013832 Rahuning I tahun ajaran 2022/2023. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam riset ini ialah seluruh siswa di kelas IV SDN 013832 Rahuning I yang terdiri dari 3 kelas berjumlah 84 siswa. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas IV C yang berjumlah 28 siswa. Pada pengambilan sampelnya menggunakan metode *Simple Random Sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu tes yang menyangkut soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian diperoleh melalui tes kemudian dianalisis dengan menggunakan program aplikasi *SPSS Versi 26.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada *pre-test* rata-rata (*Mean*) memiliki skor 34,29 sedangkan hasil *post-test* memiliki skor rata-rata (*Mean*) sebesar 77,50. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *leaflet* berdampak lebih positif terhadap hasil belajar IPA dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Analisis hasil pengujian *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa terdapat Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan media pembelajaran *leaflet* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 013832 Rahuning I.

Kata Kunci : Hasil Belajar IPA, Media Pembelajaran *Leaflet*, Media Pembelajaran Konvensional

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas rahmat Allah SWT yang dimana telah membantu hambanya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I”**. Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat dalam menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

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

5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismal Shaleh Nasution, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah senantiasa memberikan arahan, bimbingan dan nasehat-nasehat serta solusi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bekal ilmu bermanfaat bagi peneliti selama menempuh dunia perkuliahan.
9. Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang senantiasa memberikan bantuan dalam bidang administrasi.
10. Bapak SUMISNO, S.Pd. selaku Kepala Sekolah yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian di SDN 013832 Rahuning I.
11. Bapak/Ibu guru SDN 013832 Rahuning I yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih untuk kedua orang tua peneliti tercinta yaitu Ayahanda Sugiman dan Ibunda Sutik, yang mana telah memberikan kasih sayang dengan setulus jiwa dan raganya, telah menjadi support system terbaik serta pemberi semangat dalam bentuk belaian cinta kasih, memberikan materil

maupun do'a-do'a yang tidak pernah henti tercurahkan dalam shalatnya demi keberhasilan peneliti, sehingga peneliti bisa menjadi sosok pribadi dengan versi terbaik seperti saat ini. Skripsi ini peneliti dedikasikan kepada kedua orang tua peneliti sebagai penghargaan tertinggi untukmu wahai kedua malaikat penyejuk jiwa.

13. Terimakasih kepada kedua abang peneliti tersayang yaitu Joko Prianto dan Ramadhani, peneliti mengucapkan beribu terimakasih atas segala kasih sayang berupa dukungan dan motivasi yang senantiasa terus diberikan kepada peneliti sebagai adik bungsu mereka, guna menumbuhkan semangat dalam menyelesaikan perkuliahan ini agar nantinya dapat membanggakan keluarga.
14. Terima kasih untuk sahabat terbaik dan terkasih peneliti yaitu Dhea Maya Afifa, Nindi Palensia Br. Munthe dan Rafni Nadia Prianti serta teman baik peneliti yaitu Rahmat Ritonga yang hingga detik ini selalu ada dan setia menemani peneliti serta selalu memberikan perhatian, kasih sayang, dukungan dan semangat kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
15. Terima kasih untuk teman-teman kuliah peneliti khususnya teman kelas D pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stambuk 2019 yang telah memberikan pengalaman terbaik, suka cita dan kesempurnaan selama menjalani perkuliahan ini serta do'a yang tulus yang tidak pernah putus terhadap peneliti.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun peneliti berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan keilmuan bagi pembaca. Dan apabila dalam penulisan ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Kritik yang sifatnya membangun terhadap skripsi ini sangat penulis harapkan sehingga penelitian selanjutnya akan lebih sempurna. Semoga Allah ta'ala senantiasa meridhoi kita semua. Aamiin ya rabbal'amin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 28 Agustus 2023

Peneliti

EKA DIAN LESTARI

NPM: 1902090181

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	16
C. Batasan Masalah	16
D. Rumusan Masalah.....	16
E. Tujuan Penelitian	17
F. Manfaat Penelitian	17
BAB II : LANDASAN TEORITIS	20
A. Kerangka Teoritis	20
1. Media Pembelajaran.....	20
a) Definisi Media Pembelajaran	20
b) Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	22
c) Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran.....	23
d) Jenis-Jenis Media Pembelajaran	24
e) Manfaat Media Pembelajaran	26
f) Fungsi Media Pembelajaran	27
g) Kriteria Pemilihan Media	30
2. Media <i>Leaflet</i>	31
a) Definisi Media <i>Leaflet</i>	31
b) Syarat Pembuatan Media <i>Leaflet</i>	34

c)	Ciri-Ciri Media <i>Leaflet</i>	35
d)	Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Leaflet</i>	35
e)	Langkah-Langkah Membuat Media <i>Leaflet</i>	36
3.	Belajar	37
a)	Definisi Belajar	37
b)	Ciri-Ciri Belajar	39
c)	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar.....	40
4.	Hasil Belajar	40
a)	Definisi Hasil Belajar	40
b)	Macam-Macam Hasil Belajar	43
c)	Indikator Hasil Belajar.....	44
d)	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	44
5.	Pembelajaran IPA.....	46
a)	Definisi Pembelajaran IPA	46
b)	Karakteristik Pembelajaran IPA	48
c)	Tujuan Pembelajaran IPA.....	48
d)	Prinsip Pembelajaran IPA.....	49
B.	Kerangka Konseptual	50
C.	Penelitian Relevan.....	53
D.	Hipotesis Penelitian.....	58
	BAB III : METODE PENELITIAN.....	60
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	60
B.	Populasi dan Sampel.....	61
1.	Populasi	61
2.	Sampel.....	62
C.	Variabel Penelitian.....	62
D.	Definisi Operasional Variabel	63

E.	Instrumen Penelitian	65
F.	Teknik Analisis Data	70
1.	Uji Validitas	71
2.	Uji Reliabilitas.....	73
3.	Uji Hipotesis (Uji <i>Paired Sample T-Test</i>).....	74
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		76
A.	Hasil Penelitian.....	76
1.	Analisis Data Penelitian	76
a.	Uji Validitas.....	77
b.	Uji Reliabilitas	79
2.	Pengujian Hipotesis (Uji <i>Paired Sample T-Test</i>)	79
B.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....		83
A.	Kesimpulan.....	83
B.	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....		86
LAMPIRAN.....		100
DOKUMENTASI.....		142
RIWAYAT HIDUP.....		158

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas IV C SDN 013832 Rahuning I Tahun Ajaran 2022/2023	13
Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian	60
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I	61
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post – Test</i>	65
Tabel 3.4 Kriteria Validitas	72
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Instrumen	73
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Tes	78
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Tes	79
Tabel 4.3 Hasil Uji Paired Sample T-Test	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sejarah Kurikulum di Indonesia.....	4
Gambar 1.2 Komponen Proses Pembelajaran.....	6
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman (<i>cone of experience</i>) Edgar Dale.....	22
Gambar 2.2 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran.....	24
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Konseptual.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Riset Penelitian	101
Lampiran 2. Surat Izin Melaksanakan Riset dari Sekolah	102
Lampiran 3. Hasil Wawancara	103
Lampiran 4. Data Nilai Ulangan Harian Siswa.....	107
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	109
Lampiran 6. Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	112
Lampiran 7. Silabus	113
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	115
Lampiran 9. Materi Pembelajaran.....	123
Lampiran 10. LKPD (<i>Pre-Test dan Post-Test</i>)	129
Lampiran 11. Kunci Jawaban LKPD	132
Lampiran 12. Hasil LKPD <i>Pre-Test dan Post-Test</i> Siswa Kelas IV C	133
Lampiran 13. Nilai <i>Pre-test dan Post-test</i> Siswa Kelas IV C	139
Lampiran 14. Media Pembelajaran <i>Leaflet</i>	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Dani Firmansyah (2015) pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam proses pembangunan suatu negara. Maju mundurnya suatu bangsa sangat tergantung pada perkembangan pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi pendidikan untuk dijalankan secara optimal guna mencapai hasil yang optimal pula. Hal ini dikarenakan peran penting pendidikan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) suatu negara. Dengan demikian, melalui pendidikan diharapkan bahwa kualitas SDM akan ditingkatkan, sehingga negara tersebut mampu bersaing dengan negara-negara lainnya. Sementara itu, menurut penelitian Puspita & Andriani (2021) beberapa negara berkembang seperti Afrika Selatan, Afrika Timur, India, dan Maroko juga menghadapi tantangan dalam sektor pendidikan. Tantangan tersebut meliputi masalah terkait guru, fasilitas belajar, biaya pendidikan, kurikulum, lokasi sekolah yang terpencil, serta kapasitas terlalu besar dalam menampung siswa.

Arti pendidikan juga dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003, yang menjelaskan bahwa tujuan dari konsep pendidikan adalah: "Pendidikan merupakan suatu usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga para peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan rohaniah dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri

mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara." Sejalan dengan ini, menurut Yumriani (2022), pendidikan adalah usaha yang disadari dan direncanakan untuk membentuk lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan rohaniah dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat.

Demikian juga di Indonesia, sejauh ini sistem pendidikan di negara tersebut masih menghadapi sejumlah tantangan yang serius. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunus dalam penelitian Wahyudi et al., (2022) ditemukan bahwa berdasarkan data dari *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) dalam laporan *Global Education Monitoring* (GEM) Report 2016, kualitas pendidikan di Indonesia berada pada peringkat ke-10 dari 14 negara berkembang lainnya dalam hal mutu pendidikan. Selanjutnya, survei yang dilakukan oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) dalam *Program for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2019 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-62 dari total 70 negara yang terlibat.

Sebagaimana dikemukakan oleh Purwananti (2016), survei dari *Political and Economic Risk Consultant* (PERC) menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia berada pada peringkat ke-12 dari 12 negara Asia yang dievaluasi. Ditambahkan lagi oleh Kurniawati (2022) yang mengacu pada hasil survei tentang sistem pendidikan global pada tahun 2018 yang diterbitkan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2019, menempatkan Indonesia

pada peringkat yang rendah yaitu ke-74 dari total 79 negara lainnya. Hal ini merupakan kondisi yang sangatlah memprihatinkan.

Dari sudut pandang yang dijelaskan di atas, pendidikan adalah strategi personal yang dilakukan dengan sengaja untuk meningkatkan nilai individu dalam konteks sosial. Namun, kemajuan individu ini tak dapat terjadi tanpa melalui proses pembelajaran. Lewat proses ini, individu akan belajar dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan dari ketidakmahiran menjadi keahlian. Tidak hanya itu, pendidikan juga memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mampu mengembangkan potensi peserta didik dalam hal pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang penting untuk kehidupan mereka di masyarakat kelak. Banyak faktor yang menyebabkan kualitas pendidikan rendah di Indonesia, termasuk masalah yang berkaitan dengan kurikulum, fasilitas, manajemen, dan kebijakan pendidikan secara keseluruhan. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, suatu kurikulum yang efektif dalam pelaksanaannya menjadi sangat diperlukan.

Kurikulum adalah sebuah instrumen atau perangkat yang telah diatur untuk mencapai sasaran dalam proses pendidikan. Menurut Saylor J. Gallen & William N. Alexander dalam Syarifah (2019) mengatakan dalam bukunya "*Curriculum Planning*" mengatakan bahwa kurikulum adalah "*sum total of the school effort to influence learning wheather in the classroom, play ground, or out of school*" keseluruhan usaha sekolah untuk mempengaruhi belajar baik yang berlangsung di kelas, di halaman maupun di luar sekolah. Menurut Yusuf (2018) Kebijakan pelaksanaan kurikulum di Indonesia dianggap sebagai faktor krusial dalam

menentukan suksesnya sistem pendidikan. Oleh karena itu, Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum karena kebutuhan untuk terus mengembangkan kurikulum sesuai dengan perkembangan masyarakat yang terus berubah.

Berdasarkan pengertian tersebut, kurikulum diartikan sebagai alat penentu keberhasilan pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Hal ini dikarenakan kurikulum berkaitan dengan pengembangan baru yakni perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan masyarakat. Maka dari itu, kurikulum harus disesuaikan dengan perkembangan globalisasi saat ini, agar pendidikan dapat mengalami peningkatan yang lebih unggul daripada sebelumnya.



Gambar 1.1 Sejarah Kurikulum di Indonesia(

Sumber : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016)

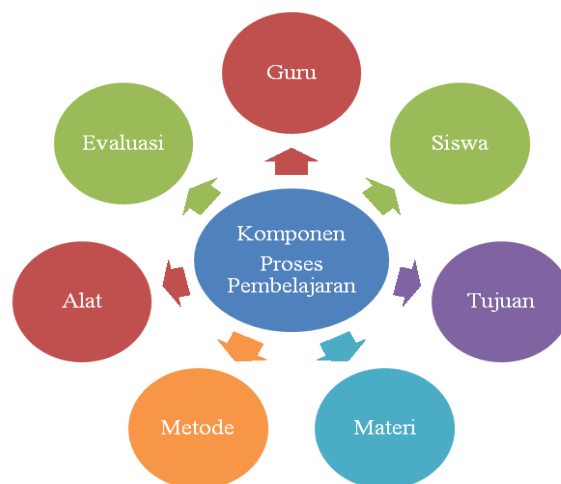
Pendidikan sendiri tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sesuai dengan Muldiyana Nugraha (2018) pembelajaran adalah kolaborasi antara guru dan siswa guna berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan berguna bagi siswa, menjadi dasar bagi pembelajaran berkelanjutan. Tujuannya adalah perubahan positif dalam perilaku siswa, mendorong terbentuknya proses belajar-mengajar yang efektif dan

efisien. Selanjutnya, menurut Maasrukhin & Ratnasari (2019) proses pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar mengajar yang memiliki peran penting dalam mencapai keberhasilan belajar siswa. Dalam proses ini, terjadi interaksi saling mempengaruhi antara guru dan siswa dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar menuju hasil yang lebih positif. Pembelajaran yang efektif membantu meningkatkan kemampuan sesuai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pandangan Ratnasari (2019), yang menganggap pembelajaran sebagai aktivitas belajar-mengajar yang berperan besar dalam kesuksesan belajar siswa. Proses pembelajaran ini menghasilkan interaksi antara guru dan siswa, yang berkomitmen mencapai tujuan pembelajaran yang lebih unggul. Perlu dipahami juga, sesuai dengan penelitian Siregar & Sari (2020) bahwa pembelajaran memiliki peran utama dalam mencapai kesuksesan dalam bidang pendidikan. Pembelajaran juga diharapkan memiliki kapabilitas untuk memberikan pemahaman kepada siswa agar mereka aktif dalam proses pembelajaran tanpa ragu-ragu atau ketakutan. Ini karena salah satu tujuan kunci dari proses pembelajaran adalah mengembangkan potensi siswa dalam dimensi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Proses pembelajaran juga menghadapi tantangan terkait dengan cara guru menyampaikan materi kepada siswa. Di Indonesia, guru tidak hanya diharapkan menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengolah materi tersebut. Guru tidak boleh hanya berpatokan pada media konvensional seperti papan tulis dan metode ceramah saja, karena hal itu tidak akan mencukupi dalam proses belajar-mengajar yang efektif. Tujuan utama dari pembelajaran hanya akan

tercapai apabila guru mampu mengomunikasikan materi dengan cara yang optimal, sehingga siswa dapat memahaminya melalui interaksi yang terjalin selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, proses pengajaran adalah situasi yang terkait dengan hubungan antara pengajar dan murid untuk menghasilkan respon tanya-jawab, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang optimal. Proses pembelajaran juga terdiri dari serangkaian aktivitas yang melibatkan berbagai elemen-elemen yang saling berinteraksi satu sama lain, di mana pengajar perlu menggunakan elemen-elemen tersebut dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah dirancang. Salah satu komponen yang dimaksud ialah penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Berikut ini grafik komponen-komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran menurut Pane & Darwis Dasopang (2017) yaitu sebagai berikut.



Gambar 1.2 Komponen Proses Pembelajaran

(Sumber : Pane & Darwis Dasopang, 2017)

Menurut Wandini & Sinaga (2018) belajar merupakan sebuah aktivitas yang dijalankan oleh individu dengan sengaja dan penuh kesadaran, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman, konsep, atau pengetahuan baru. Melalui proses ini, individu dapat mengalami transformasi baik dalam hubungannya dengan lingkungan maupun dalam interaksinya dengan sesama individu. Sejalan dengan pandangan tersebut, menurut Arifin et al., (2022: 1) belajar adalah suatu proses yang dijalankan oleh individu dengan tujuan mengubah perilaku mereka, yang muncul melalui interaksi antara guru dan lingkungan. Oleh karena itu, belajar dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja. Pendapat lain dari Wanda & Pratiwi (2021) menyebutkan bahwa belajar melibatkan perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen, yang terjadi melalui proses latihan atau penguatan, dengan tujuan akhir untuk mencapai target tertentu.

Menurut Wibowo et al., (2022) keberagaman permasalahan belajar pada siswa sekolah dasar diantaranya: minat belajar, keterampilan berbahasa yang rendah dan kemampuan matematis yang rendah pula. Situasi ini timbul akibat dari dua aspek, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup dimensi berpikir (kognitif), dimensi perasaan (afektif), serta dimensi tindakan (psikomotorik).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka bahwasannya belajar merupakan hasil dari interaksi antara rangsangan dan tanggapan yang membentuk perubahan dalam diri seseorang. Proses ini melibatkan latihan dan pengalaman yang mengarah pada pembentukan kepribadian yang utuh. Belajar melibatkan usaha sadar untuk mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari yang awalnya tidak tahu

menjadi tahu, tidak memiliki sikap menjadi memiliki sikap yang benar, serta tidak terampil menjadi terampil dalam berbagai aktivitas. Semua ini dapat diperoleh dari sebuah pengalaman yang dilakukan seseorang ketika belajar.

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association for Education and Communication Technology/AECT*) dalam Arief (2021) media merujuk pada segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sementara itu, menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) dalam Sapriyah (2019) media adalah benda komunikasi dalam bentuk cetak atau audio visual beserta peralatannya. Media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, dan memainkan peran penting dalam efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran menurut Tafonao (2018) adalah segala sesuatu yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar secara efisien dan efektif..

Di Indonesia, tantangan dalam pendidikan meliputi kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran. Pembelajaran merupakan sistem yang melibatkan komponen yang saling terhubung, seperti tujuan, materi ajar, metode, media, dan evaluasi. Seperti yang dijelaskan oleh Magdalena et al., (2021) beberapa elemen yang dimaksud mencakup: (1) target, (2) konten pembelajaran, (3) pendekatan, (4) sarana/media, dan (5) penilaian. Selanjutnya, menurut Syamsiani (2022) media sebagai salah satu elemen dalam sistem tersebut, maka keberadaan media menjadi keharusan mutlak dan harus dimanfaatkan dalam semua proses pembelajaran. Kinerja pembelajaran yang sukses bergantung pada seberapa baik setiap elemen ini berinteraksi secara efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran

sebaiknya menjadi fokus utama bagi guru atau fasilitator dalam setiap rangkaian kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran ialah alat yang digunakan guru untuk menarik perhatian siswa serta meningkatkan kreatifitas mereka untuk menimbulkan rasa ingin tahu berupa tanya jawab antar siswa maupun guru dalam mengikuti proses pembelajaran. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran, karena pembelajaran pada hakikatnya adalah proses penyampaian informasi antara sumber dan penerima. Media menjadi perantara dalam mengkomunikasikan informasi tersebut. Materi yang akan disampaikan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran dituangkan dalam berbagai jenis media salah satunya adalah media cetak.

Seperti yang dijelaskan oleh Santoso & Subagyo (2017) belajar adalah suatu proses universal yang dialami oleh semua individu untuk mencapai perubahan dalam perilaku, pengetahuan, dan keterampilan. Proses ini melibatkan aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik yang berlangsung secara kontinu. Indah Pratiwi (2022) menambahkan bahwa belajar merupakan upaya seseorang untuk mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap. Keberhasilan pengajaran umumnya dinilai berdasarkan dua aspek, yakni proses pengajaran itu sendiri dan hasil atau prestasi belajar yang dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat diatas, maka belajar adalah merupakan suatu proses yang termanifestasi melalui perubahan perilaku yang dapat diamati pada individu siswa (seseorang), penambahan wawasan atau pengetahuan (*knowledge*), serta

keterampilan yang berkenaan dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Tingkah laku yang dimaksud mencakup tindakan-tindakan yang memiliki karakteristik positif atau telah mengalami perbaikan dibanding sebelumnya. Belajar juga merupakan proses seseorang untuk mencapai jalan kesuksesan, dengan belajar kita mampu menerjemahkan, memahami, dan meneliti, serta dapat bijaksana dalam menyikapi segala yang dihadapi dalam kehidupan kita.

Menurut Indah Pratiwi (2022) hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Indah Pratiwi juga menyatakan bahwa hasil belajar melibatkan pencapaian siswa setelah terlibat dalam interaksi pembelajaran, yang dievaluasi melalui pengujian atau tes. Selanjutnya, menurut Maulidiyah, dkk. (2022) “Hasil belajar yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa dari pengalaman belajarnya di sekolah. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor”. Menurut Arviana et al., (2020) keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat tercermin dari hasil akhir yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Karena kualitas pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Saat ini, masih banyak guru yang menjalankan pembelajaran dengan tidak efektif. Ketidakefektifan ini dapat terlihat dari pendekatan pengajaran yang hanya bersifat ceramah dan menggunakan media pembelajaran konvensional, sehingga mengakibatkan siswa merasa kebosanan atau kejenuhan dalam proses belajar. Situasi ini mengakibatkan prestasi belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan pandangan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merujuk pada penilaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pemahaman terhadap materi yang diajarkan selama proses belajar-mengajar berlangsung. Aspek-aspek dari pembelajaran, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, ikut terlibat dalam penilaian hasil belajar ini. Dengan demikian, menurut peneliti kemampuan hasil belajar dapat dibagi menjadi lima jenis, yaitu: 1) pencapaian intelektual dalam belajar; 2) strategi kognitif yang digunakan; 3) sikap dan nilai yang terbentuk; 4) penguasaan informasi verbal; dan 5) keterampilan motorik.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Definisi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut Indah Pratiwi (2022) adalah singkatan dari istilah bahasa Inggris "*Natural Science*," yang secara singkat sering disebut "*Science*." "Natural" merujuk pada hal yang alamiah, berhubungan dengan alam, atau berkaitan dengan alam. "*Science*" merujuk pada ilmu pengetahuan. Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau "*Science*" secara harfiah adalah ilmu yang mempelajari fenomena yang terjadi di alam. Pendapat lain dari Kudisiah (2018) menyatakan bahwa IPA melibatkan kegiatan seperti observasi, eksperimen, penyimpulan, serta pembuatan teori yang saling terhubung satu sama lain. IPA berfokus pada upaya sistematis dalam mengungkap pengetahuan tentang alam. Oleh karena itu, IPA tidak hanya berkaitan dengan pemahaman tentang fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip, melainkan juga melibatkan proses penemuan untuk memahami dan menguasai alam melalui metode-metode tertentu.

Adapun menurut Winangun (2022) problematika yang terdapat pada pembelajaran IPA yaitu kurangnya inovasi dan variasi proses pembelajaran, minat dan motivasi siswa yang rendah, fokus belajar, ketersediaan sumber belajar dan dukungan belajar siswa.

Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merujuk pada suatu ide pembelajaran yang berfokus pada alam dan fenomena alam yang terjadi di sekitar kita. Mata pelajaran IPA sebagai produk, merujuk pada koleksi hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuwan dan membentuk konsep yang telah dianalisis melalui pendekatan empiris dan analitis. Bentuk fisik dari konsep IPA ini termasuk fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA. Selanjutnya, mata pelajaran IPA sebagai proses, digunakan untuk menggali dan memahami pengetahuan mengenai alam. Karena IPA mencakup kumpulan fakta dan konsep, maka proses diperlukan untuk menemukan fakta dan teori yang nantinya akan diuji oleh ilmuwan. Terakhir, mata pelajaran IPA juga melibatkan pengembangan sikap ilmiah. Sikap ini perlu ditanamkan dalam pembelajaran sains.

Berdasarkan hasil pengalaman Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus – 30 Agustus 2022 yang akhirnya peneliti melakukan observasi pertama pada hari rabu tanggal 23 November 2022 dengan melakukan wawancara terhadap guru dan siswa kelas IV C di SDN 013832 Rahuning I Tahun Ajaran 2022/2023 maka yang ditemukan ialah proses pembelajaran di kelas ini masih menggunakan metode ceramah (konvensional), guru hanya mengacu pada buku paket, guru kurang dalam penggunaan media

pembelajaran, siswa masih sulit dalam memahami materi pelajaran, motivasi belajar siswa rendah, dan akibatnya siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hasil pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPA, menunjukkan prestasi yang masih rendah, dan beberapa siswa tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun daftar nilai ulangan harian siswa kelas IV C SDN 013832 Rahuning I sebagai berikut:

Tabel 1.1. Nilai Ulangan Harian Kelas IV C SDN 013832 Rahuning I
Tahun Ajaran 2022/2023

No.	Kelas	Jenis Kelamin	KKM	Jumlah Siswa	Frekuensi	Presentase (%)	Keterangan
1.	IV C	Laki-Laki	68	18	13	46,43 %	Tuntas
2.		Perempuan		10	15	53,57 %	Tidak Tuntas
Jumlah				28	28	100	

(Sumber : Guru Kelas IV C SDN 013832 Rahuning I)

Keterangan : IV C = Kelas IV C (Empat C)

Berdasarkan tabel 1.1 diperoleh hasil pembelajaran IPA dikelas IV C SDN 013832 Rahuning I. Pada kelas IV C memiliki jumlah siswa sebanyak 28 orang, dimana siswa laki-laki berjumlah 18 orang dan siswa perempuan berjumlah 10 orang. Terlihat dari data nilai ulangan harian diatas, bahwa hasil belajar siswa kelas IV C pada mata pelajaran IPA tergolong rendah, karena masih banyak siswa/i yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68. Dari 28 siswa, 18 laki-laki dan 10 perempuan, hanya 13 siswa yang tuntas dengan presentase 46,43%, sedangkan 15 siswa dengan presentase 53,57%

dinyatakan tidak tuntas. Data ini mengindikasikan hasil belajar yang masih belum memuaskan dalam mata pelajaran IPA.

Melihat situasi ini, peneliti mengusulkan penggunaan media pembelajaran berupa *leaflet* sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA. Media *leaflet* dianggap efektif karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik, inovatif, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut beberapa ahli, seperti Kasman dalam Wahyuni, Widia, dkk (2022) *leaflet* adalah media yang membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah kepada siswa, menciptakan pembelajaran yang menarik, dan berfokus pada peningkatan hasil belajar. Adapun Jatmika et al., dalam bukunya yang berjudul "*Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan*" (2019) *Leaflet* adalah media penyampaian informasi yang berbentuk selebar kertas yang dilipat.

Leaflet juga diartikan sebagai bentuk lembaran yang berfungsi sebagai sumber informasi, dilengkapi dengan ilustrasi guna menarik minat pembaca. Pemilihan *leaflet* sebagai alat bantu pembelajaran sangat tepat ketika bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa, sehingga prestasi akademik mereka dapat meningkat. Ini disebabkan oleh beragam gambar, warna, dan desain yang unik pada *leaflet*, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami, sehingga siswa merasa tertarik untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran di kelas. Desain sederhana dari *leaflet* juga memungkinkan portabilitas yang lebih baik dibandingkan dengan buku teks atau modul. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa media *leaflet* lebih efektif dibandingkan dengan jenis media cetak lainnya karena desainnya yang menarik dan sederhana. Menurut Widia (2022),

penggunaan media *leaflet* dianggap memiliki potensi untuk menyederhanakan dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang diajarkan oleh guru. Tidak hanya itu, implementasi media *leaflet* juga dapat menghidupkan proses pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan mengasyikkan. Selain itu, media ini memberikan peluang kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka, karena media *leaflet* menyajikan rangsangan visual berupa gambar dan informasi penting seperti catatan atau konsep yang tertera dalam *leaflet* tersebut.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, media *leaflet* merupakan salah satu sarana yang dapat efektif dalam mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa. Keefektifan ini berasal dari penggunaan gambar dan warna dalam *leaflet*, serta desain yang menarik. Diharapkan pemanfaatan *leaflet* sebagai bantuan belajar akan mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. *Leaflet* ini disusun dari beragam sumber belajar, menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa, dan diperkaya dengan ilustrasi yang mendukung konten pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengundang minat siswa dalam membacanya selama proses belajar. Diharapkan pula bahwa siswa akan merasa termotivasi untuk belajar lebih giat dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi.

Dengan mengacu pada latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, hal ini menjadi dasar yang kuat bagi peneliti untuk menjelaskan topik tersebut dalam sebuah penelitian berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, identifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Proses pengajaran di kelas masih menggunakan pendekatan tradisional, yakni melalui metode ceramah.
2. Pengajar hanya mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber pembelajaran saat mengajar.
3. Penggunaan media pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) belum optimal, terutama pada mata pelajaran IPA.
4. Motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran terbilang rendah, yang menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran IPA.
5. Hasil ulangan harian siswa menunjukkan rendahnya pencapaian hasil belajar dan masih ada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, untuk memastikan fokus dan arah yang lebih jelas dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran *leaflet* terhadap hasil belajar IPA materi gaya dan gerak pada siswa kelas IV SDN 013832 Rahuning I.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *leaflet* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 013832 Rahuning I?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *leaflet* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 013832 Rahuning I?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *leaflet* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 013832 Rahuning I?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *leaflet* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 013832 Rahuning I.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *leaflet* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 013832 Rahuning I.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *leaflet* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 013832 Rahuning I.

F. Manfaat Penelitian

Dengan mengacu pada tujuan yang telah dijelaskan di atas, manfaat dari penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi berupa ide-ide baru dan pengayaan informasi kepada para guru dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPA. Selain itu, diharapkan bahwa media pembelajaran berupa *leaflet* ini

dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa dalam menggali lebih banyak banyak lagi informasi seputar pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *leaflet* terhadap mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 013832 Rahuning I.

b. Bagi Guru

Memberi saran kepada para pengajar tentang bagaimana mereka dapat mengintegrasikan media pembelajaran berupa *leaflet* dalam pengajaran mata pelajaran IPA di ruang kelas, dengan tujuan mendorong pertumbuhan terus-menerus dalam proses pembelajaran dan membangkitkan minat siswa dalam mengikuti serta memahami materi yang diajarkan. Selain itu, juga penting bagi para guru untuk memahami bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peranan krusial dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan membuat pembelajaran IPA menjadi lebih efektif dan menarik. Ini dilakukan guna mencegah timbulnya kebosanan pada siswa saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi Siswa

1. Ciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mengasyikkan bagi siswa kelas IV di SDN 013832 Rahuning I.
2. Siswa dapat aktif dan berkreasi lebih banyak, serta merasa termotivasi baru dalam proses belajar-mengajar.

3. Membantu siswa memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap pelajaran IPA dengan cara yang efektif dan bermakna.
 4. Meningkatkan prestasi belajar serta mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan inovatif pada siswa kelas IV SDN 013832 Rahuning I melalui pemanfaatan media pembelajaran berupa *leaflet*.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari temuan penelitian ini, diharapkan dapat memperluas pemahaman, keterampilan, dan pengalaman dalam meningkatkan kecakapan sebagai calon guru. Selain itu, hasil ini dapat digunakan sebagai panduan atau referensi bagi peneliti masa depan yang ingin menginvestigasi isu-isu yang sejenis.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a) Definisi Media Pembelajaran

Berkeenaan dengan kemajuan teknologi pembelajaran, peran media dianggap sangat signifikan dalam memfasilitasi serta meningkatkan kelancaran pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di dalam ruang kelas. Sebagai alat pengantar pesan antara guru dan siswa, media memiliki tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan bukanlah sesuatu yang baru. Pada dasarnya, proses pembelajaran dianggap sebagai bentuk komunikasi, dan media pembelajaran berperan sebagai alat untuk mendukung komunikasi ini. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara pengajar dan peserta didik.

Menurut Nunu Mahnun (2012) dijelaskan bahwa media pembelajaran merujuk pada istilah "media" yang berasal dari kata Latin "*medium*" yang memiliki arti sebagai "perantara" atau "pengantar". Lebih mendalam lagi, media dimanfaatkan sebagai alat untuk mengirimkan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber pesan ke para penerima pesan, yaitu para siswa. Miftah (2013) menambahkan bahwa media dalam konteks yang lebih terbatas mengacu pada elemen-elemen materi dan peralatan yang digunakan dalam sistem pembelajaran. Namun, dalam interpretasi yang lebih luas, media

mencakup pemanfaatan semua elemen dalam sistem dan sumber belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selanjutnya, Suhairiani et al. (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran memegang peranan krusial sebagai faktor pendukung utama dalam mencapai kesuksesan pelaksanaan proses belajar-mengajar di lingkungan kelas..

Menurut Sundah dalam Taiwo Purwono et al., (2014) media digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas kerja guru dalam ruang kelas, serta sebagai sarana pengganti peran guru melalui penerapan sistem media pembelajaran. Dilanjutkan oleh Sadiman dalam Pratiwi & Meilani (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari pengirim kepada penerima agar membangkitkan rasa ingin tahu pada siswa dan mendorong mereka untuk belajar.

Berdasarkan sudut pandang ahli yang telah disebutkan, peneliti menyimpulkan bahwa peran utama alat bantu pembelajaran adalah untuk mendukung proses pengajaran di ruang kelas. Hal ini dapat mendorong siswa agar lebih mudah menangkap konsep yang diajarkan oleh guru selama pembelajaran, melibatkan berbagai aspek seperti pemahaman intelektual, emosional, dan keterampilan motorik. Lebih dari itu, media pembelajaran juga memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman yang luas, menunjukkan perilaku yang positif, dan meningkatkan keterampilan dalam berkreaitivitas. Dengan kehadiran alat bantu pembelajaran, proses pengajaran dapat berjalan dengan lebih efisien dan efektif, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan secara optimal.

b) Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Azizah (2021) terdapat 4 (empat) dasar penggunaan media pembelajaran, yakni dasar historis, psikologis, teknologis, dan empiris. Di samping itu, menurut Arsyad dalam Khomsun (2020) menyatakan bahwa salah satu model teori yang paling umum digunakan dalam penggunaan media dalam proses belajar adalah Piramida Pengalaman Dale. Penerapan media disesuaikan dengan tingkat pembelajaran siswa, sebagaimana diilustrasikan dalam gagasan kerucut pengalaman yang diuraikan oleh Edgar Dale dalam studi yang dilakukan oleh Prianggita & Meliyawati (2022) sebagai berikut.



Gambar 2.1 Konsep Kerucut Pengalaman (*cone of experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale pada tahun 1969

(Sumber : Prianggita & Meliyawati, 2022)

Gagasan kerucut pengalaman menggambarkan bagaimana siswa belajar dan memahami konsep, dimulai dari pemahaman konsep yang konkret menuju konsep yang lebih abstrak. Di tingkat SD, siswa memiliki pemahaman yang lebih konkret, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk mengaitkan konsep abstrak

menjadi lebih nyata. Semakin tinggi pada puncak kerucut, semakin abstrak konsep tersebut, namun pesan utama yang nyata dapat dengan mudah disampaikan, terutama ketika teknologi pembelajaran digunakan.

Dengan dasar pandangan di atas, penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran berhasil ketika kita menyajikan rangsangan dari berbagai indera, seperti pengalaman langsung, objek tiruan, drama, demonstrasi, dan pameran. Pemanfaatan media dilandaskan pada pemahaman bahwa siswa mengembangkan pemikiran dari hal-hal yang nyata menuju konsep yang lebih abstrak, serta memiliki tingkat pemahaman yang beragam. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran menjadi penting guna membantu siswa dalam meraih pemahaman yang komprehensif dan merata terhadap materi pelajaran.

Selain itu, ada empat dasar yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran. Dasar-dasar ini meliputi aspek filosofis (historis), fakta empiris, psikologi, dan teknologis. Keempat landasan ini memberikan dukungan kuat untuk penggunaan media dalam pembelajaran, dengan mempertimbangkan manfaatnya bagi guru dan siswa.

c) Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mendukung guru dalam mempermudah siswa memahami konsep-konsep pembelajaran, terutama dalam konteks pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Media pembelajaran berperan dalam mengurangi peran guru sebagai satu-satunya sumber informasi atau materi pelajaran. Dalam rangka mengajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), tujuan dari penggunaan berbagai media

pembelajaran dapat diperjelas melalui gambar grafik yang dipaparkan oleh Arief (2021) sebagaimana terlihat pada ilustrasi di bawah ini.



Gambar 2.2 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

(Sumber : Arief, 2021)

Berdasarkan gambar di atas, simpulan yang dapat diambil oleh peneliti ialah bahwa penerapan media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mencapai efektivitas dalam proses belajar mengajar. Media ini membantu menggambarkan konsep yang sulit dipahami dalam materi pembelajaran, mengurangi penekanan pada pemahaman verbal siswa, dan meningkatkan semangat siswa dalam konteks pembelajaran.

d) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ragam media pembelajaran berbeda digunakan dalam proses pembelajaran dengan variasi yang bervariasi, sehingga perlu dikelompokkan berdasarkan ciri dan cara penggunaannya. Adapun menurut pendapat dari Jamil Suprihatiningrum dalam Silahuddin (2022) bahwa media pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) jenis, yakni:

1. Audio: rekaman audio kaset, transmisi radio, CD, telepon, MP3;
2. Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, *leaflet*, gambar, photo;
3. Audio-cetak: kaset audio yang disertai dengan materi tertulis;
4. Menampilkan proyeksi visual diam melalui media seperti overhead transparent (OHT) dan slide;
5. Menampilkan proyeksi audio visual diam dengan menggunakan slide yang juga memiliki elemen suara;
6. Media visual bergerak: mengacu pada film tanpa suara;
7. Media audio visual bergerak: mencakup video/VCD/televisi;
8. Objek fisik dapat berupa benda nyata atau model;
9. Interaksi manusia dan lingkungan melibatkan peran guru, pustakawan, dan laboran;
10. Pemanfaatan komputer sebagai salah satu alat pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ramli (2012), Rudy Bretz menyusun klasifikasi terdiri dari 8 (delapan) kategori untuk jenis-jenis media pembelajaran. Kategorinya meliputi media visual yang bergerak dengan unsur audio, 2) media visual yang diam dengan unsur audio, 3) media audio dengan gerakan terbatas, 4) media visual bergerak tanpa unsur audio, 5) media visual yang diam, 6) media dengan gerakan terbatas, 7) media hanya dengan unsur audio, dan 8) media cetak.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, pengkategorian media pembelajaran mencakup klasifikasi jenis-jenis *leaflet* media pembelajaran yang nantinya akan diterapkan oleh peneliti di SDN 013832 Rahuning I, termasuk dalam kategori media pembelajaran cetak yang berfokus pada aspek visual. Yaitu media

pembelajaran yang menitik-fokuskan pada penglihatan dalam penyampaian pesannya dan berbasis media cetak dalam penyajiannya.

e) Manfaat Media Pembelajaran

Keuntungan penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan bagi murid-murid. Dengan memanfaatkan alat bantu pembelajaran yang menarik, dapat memunculkan minat serta kreativitas belajar pada siswa. Media ini juga memiliki kapabilitas dalam mengatasi kejenuhan dalam proses belajar di kelas, dengan memberikan pengalaman belajar yang menghibur dan menarik bagi murid-murid. Arsyad, sebagaimana dikutip oleh Hidayati & Susanti (2013) terdapat beberapa manfaat praktis dari pemanfaatan media pembelajaran dalam konteks pendidikan, yaitu: pertama, media pembelajaran dapat menjelaskan pesan dan informasi dengan lebih jelas sehingga mempermudah proses dan hasil belajar; kedua, media pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi dan minat murid, yang pada akhirnya mendorong motivasi belajar; ketiga, media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra dalam pembelajaran; serta keempat, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang seragam kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa dalam lingkungan.

Dalam studi lain, diungkapkan oleh Kemp dan Dayton sebagaimana dilaporkan dalam penelitian oleh Rasyid & Rohani (2018) beberapa keuntungan ekstra dari pemanfaatan media dalam proses pembelajaran meliputi: pertama, penyajian materi pembelajaran secara konsisten; kedua, peningkatan kejelasan dan daya tarik dalam proses pembelajaran; ketiga, peningkatan interaktivitas dalam

pembelajaran; keempat, pencapaian efisiensi waktu dan usaha; kelima, peningkatan kualitas hasil belajar siswa; keenam, fleksibilitas media yang memungkinkan pembelajaran di berbagai tempat dan waktu; ketujuh, pembentukan sikap positif siswa terhadap pembelajaran; serta yang terakhir, peran guru dapat menjadi lebih produktif dan positif.

Secara keseluruhan, pendapat para ahli tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran memegang peran krusial dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Media tersebut membantu mencegah kejenuhan siswa terhadap materi yang diajarkan dalam buku teks standar. Dengan adanya media tersebut, pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan menarik, serta melibatkan siswa secara aktif sebagai pusat perhatian dalam ruang kelas. Ini mendorong partisipasi aktif siswa dengan mengajak mereka untuk berkontribusi dengan ide dan sudut pandang pribadi mereka selama proses pembelajaran. Karena itu, melalui penelitian yang fokus pada alat bantu pembelajaran seperti *leaflet*, diharapkan akan membawa manfaat yang lebih besar dalam proses belajar dan meningkatkan semangat siswa untuk terlibat lebih mendalam dalam proses pembelajaran.

f) Fungsi Media Pembelajaran

Secara teknis, media pembelajaran berperan sebagai penyedia informasi untuk pembelajaran. Istilah "penyedia informasi" ini mencakup konsep keterlibatan aktif, berfungsi sebagai perantara, pengirim informasi, penghubung, dan aspek lainnya. Terutama, media pembelajaran memiliki potensi untuk mengambil peran sumber belajar yang sebelumnya dijalankan oleh guru. Menurut

pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik dalam tulisan Indriyani (2019) dinyatakan bahwa peranan media pembelajaran meliputi: 1) menciptakan lingkungan pembelajaran yang efisien, 2) peran media dalam struktur pembelajaran sangat penting, 3) pentingnya media pembelajaran dalam mencapai sasaran belajar, 4) penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar-mengajar dan mendukung pemahaman siswa di kelas, 5) memanfaatkan media pembelajaran berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan.

Pandangan yang diungkapkan oleh Sadiman dalam tulisan Rostina Sundayana (2015) dijelaskan bahwa peran media adalah sebagai berikut: : (a) Mengklarifikasi pesan agar tidak terlalu fokus pada kata-kata; (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, energi, dan indera; (c) Meningkatkan semangat belajar dan memperkuat interaksi langsung antara siswa dan sumber belajar; (d) Memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai gaya visual, auditori, dan kinestetik mereka; (e) Menyediakan rangsangan serupa, menciptakan pengalaman seragam, dan memicu persepsi sejajar; (f) Membuat penyampaian pesan pembelajaran lebih terstandarisasi; (g) Meningkatkan daya tarik pembelajaran; (h) Meningkatkan interaktivitas pembelajaran dengan menerapkan teori belajar; (i) Memperpendek durasi pembelajaran; (j) Meningkatkan kualitas pembelajaran; (k) Mengizinkan proses pembelajaran terjadi kapan dan di mana saja sesuai kebutuhan; dan (l) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.

Wina Sanjaya dalam Aghni (2018) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran selama proses mengajar dan belajar memiliki sejumlah peran yang beragam, termasuk:

1. Fungsi komunikatif, bertujuan untuk mempermudah penerimaan pesan serta memfasilitasi pemahaman materi yang diujarkan.
2. Fungsi motivasi, dengan tujuan memotivasi para siswa sehingga dapat meningkatkan semangat mereka dalam belajar.
3. Fungsi kebermaknaan, untuk meningkatkan kemampuan analisis dan aspek kognitif pada tingkat yang lebih tinggi.
4. Fungsi penyamaan persepsi, bertujuan untuk menyatukan informasi yang diperoleh sehingga setiap siswa memiliki pemahaman yang seragam mengenai informasi yang telah diberikan.
5. Fungsi individualitas, terletak dalam merespons keunikan tiap individu dengan cara memenuhi kebutuhan masing-masing individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut pandangan yang diungkapkan oleh pakar di atas, fungsi media pembelajaran menurut peneliti terbagi menjadi tujuh bagian, yakni sebagai berikut:

1. Memperjelas informasi yang disampaikan oleh guru didepan kelas.
2. Sebagai variasi yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi.
3. Menumbuhkan motivasi siswa sekaligus mengatasi kejenuhan saat belajar di dalam kelas.

4. Menyajikan pengalaman nyata kepada murid tanpa perlu pergi ke tempat yang jauh atau menghabiskan waktu yang signifikan.
5. Membantu murid dalam memahami isi pelajaran dari guru serta mencegah terbentuknya pemahaman yang salah saat proses belajar-mengajar.
6. Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.
7. Sebagai pemberi kesan bagi siswa agar tidak mudah melupakan pembelajaran yang telah dipelajari.

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam kemajuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran membantu mengarahkan, memfasilitasi, dan mengatur proses belajar di kelas sesuai dengan tujuan pendidikan. Karenanya, media pembelajaran menjadi elemen krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

g) Kriteria Pemilihan Media

Tidak semua jenis media pembelajaran akan digunakan secara bersamaan dalam proses belajar. Hanya beberapa yang akan dipilih untuk dimanfaatkan. Dalam memilih media pembelajaran, keputusan tersebut sebaiknya tidak diambil dengan sembarangan, melainkan harus didasarkan pada kriteria tertentu. Karena setiap jenis media memiliki ciri khas yang berbeda-beda, pemilihan media harus dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Menurut Nana Sudjana seperti yang dikutip dalam Hasan et al., (2021: 112) faktor-faktor yang perlu dipikirkan oleh guru dalam seleksi media pembelajaran adalah seperti di bawah ini:

1. Kesesuaian media dengan tujuan pengajaran.

2. Dukungan terhadap materi pelajaran.
3. Kemudahan akses terhadap media.
4. Kemampuan guru dalam penggunaannya.
5. Waktu yang tersedia untuk pemanfaatan media.
6. Kesesuaian dengan tingkat berpikir siswa.

Disesuaikan dengan aspek tersebut, Azhar Arsyad pada tahun 2017 dalam bukunya berjudul "Media Pembelajaran" juga menjelaskan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan saat memilih media. Faktor-faktor tersebut meliputi: 1) Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) Kerelevanan untuk mendukung materi pembelajaran; 3) Kemudahan penggunaan, fleksibilitas, dan ketahanan; 4) Keterampilan guru dalam penggunaan media tersebut; 5) Kesesuaian dengan kelompok siswa yang dituju; dan 6) Kualitas teknis yang unggul.

Berdasarkan pandangan dari pakar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat enam kriteria utama dalam proses seleksi media. Keenam kriteria tersebut meliputi: 1) tujuan penggunaan, 2) audiens yang dituju, 3) karakteristik khas media, 4) aspek waktu, 5) estimasi biaya, dan 6) ketersediaan. Selain itu, juga penting untuk mempertimbangkan: 7) kesesuaian dengan gaya belajar siswa, 8) kesesuaian dengan profil siswa, 9) kesesuaian dengan teori dan materi pembelajaran, serta 10) tingkat interaktivitas..

2. Media Leaflet

a) Definisi Media Leaflet

Leaflet sebagai alat pembelajaran adalah pilihan yang sangat sesuai untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran di ruang kelas. Karena

media pembelajaran *leaflet* menyediakan berbagai macam gambar, warna dan penampilan yang menarik. Sebagaimana yang disampaikan oleh Majid dalam Afridah et al. (2018) *leaflet* merupakan medium tulisan yang dicetak pada lembaran kertas yang dilipat tanpa jahitan. *Leaflet* dirancang secara teliti dan diperkaya dengan ilustrasi, menggunakan bahasa yang simpel, singkat, dan mudah dipahami. Gabungan antara tulisan dan gambar pada *leaflet* memberikan daya tarik yang unik, sehingga mampu meningkatkan pencapaian pembelajaran murid sesuai dengan sasaran pembelajaran yang diinginkan. Seperti yang diungkapkan oleh Kasman (2017), *leaflet* menjadi sarana yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada murid, menciptakan pengajaran yang lebih menarik dan revolusioner, serta mendorong peningkatan prestasi belajar siswa. Pandangan serupa diungkapkan oleh Purnama (2013), yang menggambarkan *leaflet* sebagai sumber informasi dalam bentuk lembaran dengan tambahan gambar-gambar guna menarik minat pembaca. Secara umum, *leaflet* didesain menggunakan bahasa yang komunikatif agar mudah dipahami oleh pembaca.

Menurut penjelasan Roymond H. Simamora dalam Darsad (2020) dikemukakan bahwa *leaflet* ialah suatu bentuk materi pembelajaran yang terdiri dari selembar kertas yang mengandung kombinasi gambar dan teks (dengan teks umumnya lebih dominan) di kedua sisi kertas. Kemudian, kertas ini dilipat menjadi ukuran yang lebih kecil agar mudah dibawa. Biasanya, *leaflet* memiliki dimensi kertas A4 yang dilipat menjadi tiga bagian. Menurut pandangan Sari et al., (2021), *leaflet* dijelaskan sebagai salah satu media pembelajaran yang berbentuk lembaran kertas dan berisi informasi atau penjelasan mengenai materi

pelajaran. Pendapat lain dari Astri Wijayanti (2016) menyebutkan bahwa *leaflet* merupakan lembaran serupa kertas, biasanya dalam ukuran kecil dibandingkan dengan pamflet. Gani et al., (2014) juga berpendapat bahwa *leaflet* merupakan suatu metode untuk mengkomunikasikan informasi atau materi pelajaran melalui lembaran yang dilipat, yang dapat mencakup teks, gambar, atau gabungan keduanya.

Umumnya, *leaflet* adalah bentuk media cetak yang berisi ringkasan isi materi pembelajaran. Konten pembelajaran ini bisa diatur sedemikian rupa agar dapat memenuhi kebutuhan para siswa, baik yang memiliki kemampuan membaca dan memahami cepat maupun lambat. Oleh karena itu, pemanfaatan *leaflet* sebagai sarana pendukung pembelajaran diharapkan dapat menjadikan usaha siswa dalam memahami konten pembelajaran lebih efektif. Media brosur ini memiliki kelebihan dalam segi praktis dan kemudahan dalam pengangkutan, sehingga siswa tak akan enggan untuk membawa brosur dalam proses belajar. Desain *leaflet* dibuat menarik dengan pemanfaatan warna-warna dan ilustrasi yang menarik, tujuannya adalah untuk membangkitkan semangat siswa dalam menggunakan media brosur dalam proses belajar.

Leaflet dirangkai dari berbagai sumber pembelajaran, menggunakan bahasa yang simpel serta dipahami dengan mudah oleh siswa. Gambar ilustrasi juga dimasukkan untuk mendukung materi, menjadikan pembacaan menarik bagi siswa selama proses belajar. Gabungan antara tulisan dan gambar ini memiliki daya tarik yang kuat, membantu peningkatan pemahaman siswa sesuai tujuan pembelajaran. Isi pelajaran dalam *leaflet* disajikan dengan bahasa yang ringkas

dan mudah dimengerti, bertujuan untuk menghidupkan semangat belajar siswa dan mempermudah proses pembelajaran. Diharapkan siswa akan merasa termotivasi untuk belajar dan merasa penasaran yang tinggi.

Berdasarkan pandangan para pakar yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti mengemukakan bahwa *leaflet* sebagai sarana pembelajaran ialah sebuah bentuk materi belajar yang tampil dalam bentuk lembaran kertas yang berisikan informasi yang ditunjang dengan tata letak yang menarik. Media *leaflet* ini dibuat. Penggunaan media ini telah diidentifikasi mampu meningkatkan semangat belajar siswa, mengajarkan kemampuan literasi, serta memberikan dukungan kepada siswa yang belum lancar dalam membaca. Tentu saja, efek ini berpotensi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang semula rendah atau menurun menjadi lebih baik dan meningkat. Dalam konteks ini, peneliti akan merancang *leaflet* pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Office Word*.

b) Syarat Pembuatan Media *Leaflet*

Menurut Agustiansyah dalam Lestari et al., (2021) syarat pembuatan *leaflet* antara lain, pembuatan *leaflet* melibatkan penggunaan bahasa yang simpel dan mudah dipahami oleh pembaca, judul harus menarik perhatian agar pembaca tertarik, hindari penulisan berlebihan yang bisa membuat pembaca merasa jenuh, padukan teks, gambar, dan desain agar menghasilkan daya tarik bagi pembaca, serta pastikan materi sesuai dengan tujuan yang ditujukan kepada khalayak sasaran.

c) Ciri-Ciri Media Leaflet

Menurut Maulana dalam Meiristanti & Puspasari (2020) terdapat beberapa karakteristik yang menggambarkan *leaflet*, yaitu: 1) desainnya mengakomodasi kedua sisi halaman yang secara khusus direncanakan mengikuti bentuk lipatan kertas tertentu; 2) informasinya diberikan secara ringkas, padat, dan mudah dimengerti; 3) gambar-gambar yang dimasukkan relevan dengan isi *leaflet*; 4) tata letak gambar umumnya diatur untuk menciptakan kesan estetika dalam komposisi; 5) *leaflet* dicetak pada kertas berukuran kecil; 6) panjang tulisan berkisar antara 200-400 kata dan umumnya disertai gambar; 7) ukuran kertas yang digunakan biasanya berkisar antara 20-30 cm.

d) Kelebihan dan Kelemahan Media Leaflet

Kelebihan dari media *leaflet* seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (2014: 40), adalah sebagai berikut:

1. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar dan mengembangkan diri sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Materi pembelajaran dapat diatur sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa, baik yang memiliki kemampuan membaca dan memahami cepat maupun lambat. Tujuan akhirnya adalah agar semua siswa dapat menguasai materi pembelajaran tersebut;
2. Selain memberikan peluang untuk mereview materi melalui *leaflet*, siswa juga akan mengikuti rangkaian informasi secara logis; dan

3. Kombinasi antara teks dan gambar yang terdapat dalam halaman cetakan *leaflet* dirancang dengan baik, sehingga meningkatkan daya tarik visual dan membantu memfasilitasi pemahaman terhadap informasi yang disajikan.

Alat bantu pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan oleh pendidik guna meningkatkan pencapaian pembelajaran selama proses mengajar. Semua variasi alat bantu yang dipakai oleh guru tentu memiliki aspek negatif tersendiri. Menurut pandangan Arsyad (2014: 40-43) media pembelajaran berupa *leaflet* memiliki beberapa kekurangan, di antaranya:

1. Sulit untuk menunjukkan gerak.;
2. Diperlukan biaya yang tinggi untuk mencetak gambar atau foto berwarna;
3. Waktu yang dibutuhkan untuk proses pencetakan cukup lama;
4. Tata letak materi pembelajaran dalam *leaflet* harus dirancang secara menarik agar siswa tidak cepat merasa bosan;
5. *Leaflet* umumnya efektif untuk tujuan pembelajaran yang bersifat kognitif; dan
6. Apabila perawatannya kurang tepat, *leaflet* memiliki kemungkinan besar untuk mengalami kerusakan atau hilang dengan mudah.

e) Langkah-Langkah Membuat Media *Leaflet*

Peneliti akan menjelaskan langkah-langkah untuk membuat media *leaflet* melalui penerapan aplikasi *Microsoft Office Word 2007*, yang terdiri dari urutan langkah-langkah sebagai dijelaskan berikut.

- 1) Download terlebih dahulu gambar, background ataupun ilustrasi di *website google* yang sesuai dengan tema yang akan dibuat.

- 2) Buka *Microsoft office word 2007*, kemudian pilih *new documents*.
- 3) Kemudian, atur kertas dengan klik *Page Layout > Margins* dengan ukuran *top : 2,54, left : 2,54, bottom : 2,54 dan right : 2,54 > pilih size (a4) > pilih Orientation pilih landscape*.
- 4) Selanjutnya kita tinggal mengedit/mendesain media *leaflet* seperti apa yang kita inginkan.
- 5) Simpan dokumen.

3. Belajar

a) Definisi Belajar

Arief (2021) berpendapat bahwa proses pembelajaran adalah suatu hal yang rumit yang terjadi sepanjang kehidupan tiap individu. Proses belajar ini muncul karena individu berinteraksi dengan lingkungannya. Karena alasan ini, proses belajar dapat terjadi pada berbagai waktu dan tempat.

Menurut Suci Perwita Sari et al., (2020) tindakan merujuk kepada langkah yang diambil oleh individu guna mencapai transformasi dalam perilaku baru sebagai komponen dari pengalaman pribadi yang mereka alami.. Perubahan yang muncul setelah seseorang mengikuti proses pembelajaran dapat mencakup peningkatan dalam keterampilan, perubahan sikap, pemahaman yang lebih baik, atau akumulasi pengetahuan. Dengan kata lain, belajar diartikan sebagai suatu proses mendapatkan pengetahuan serta pengalaman melalui perubahan perilaku dan respons yang cenderung bersifat permanen atau tetap. Hal ini muncul dari interaksi antara individu dan lingkungannya.

Berdasarkan pandangan yang diungkapkan oleh Trianto dalam penelitiannya yang berjudul *Hudaya* (2018), dapat disimpulkan bahwa menyatakan bahwa “belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya suatu pengalaman”. Ditambahkan Mustaqim dalam Hermawan Budi Santoso (2017) mengungkapkan bahwa belajar merujuk pada perubahan perilaku yang cenderung konsisten, dimana perubahan ini muncul sebagai hasil dari latihan dan pengalaman. Dengan kata lain, belajar bisa dijelaskan sebagai usaha aktif yang sengaja untuk menciptakan perubahan, baik dalam bentuk elemen baru yang terlihat dengan jelas atau yang tersembunyi. Selain itu, belajar juga dapat melibatkan penyempurnaan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya.

Selanjutnya, menurut Sardiman dalam Fauhah & Rosy (2021) diungkapkan bahwa proses belajar selalu melibatkan transformasi perilaku yang tercermin dalam aktivitas-aktivitas seperti membaca, mendengarkan, meniru, dan sejenisnya. Kemudian, berdasarkan pendapat Burton dalam penelitian Wandini & Sinaga (2018), proses belajar bisa diartikan sebagai perubahan dalam tindakan seseorang yang muncul karena hubungan antara individu tersebut dengan orang lain dan lingkungannya. Dampaknya adalah peningkatan kemahiran individu dalam berkomunikasi dengan lingkungan tersebut. Sedangkan menurut E.R. Hilgard dalam penelitian oleh Kleruk, Imelda Dua dkk. (2021) belajar adalah perubahan dalam cara kita bereaksi terhadap lingkungan. Perubahan ini melibatkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan didapat melalui praktik atau pengalaman.

Berdasarkan pandangan dari para pakar yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan cara yang digunakan oleh seseorang untuk meningkatkan kemampuan diri, yang pada akhirnya akan mengakibatkan perubahan dalam tingkah laku individu tersebut. Mulai dari ketidaktahuan hingga pengetahuan, serta dari kekurangan keterampilan menjadi mahir. Proses pembelajaran juga merupakan langkah yang dialami oleh semua orang untuk mencapai perubahan dalam perilaku, pengetahuan, dan keterampilan, yang mencakup berbagai aspek seperti kognitif, emosional, dan motorik yang terus berkembang. Lebih lanjut, belajar memiliki keterkaitan yang erat dengan usaha mencari pengetahuan, yang tidak sekadar melibatkan mengingat informasi, melainkan merupakan hasil dari upaya siswa melalui latihan, kebiasaan, pengalaman, dan faktor-faktor lainnya.

b) Ciri-Ciri Belajar

Proses belajar dapat diidentifikasi ketika seseorang menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan. Karakteristik belajar yang diuraikan oleh Djamarah dalam Safiuddin (2020) meliputi: 1) Kesadaran akan perubahan yang disengaja. 2) Perubahan yang timbul dalam kerangka pembelajaran yang berfungsi. 3) Perubahan ini bersifat positif dan proaktif dalam proses belajar. 4) Efek dari perubahan yang terjadi dalam pembelajaran bersifat jangka panjang. 5) Perubahan dalam pembelajaran memiliki sasaran yang telah ditetapkan dan terfokus. 6) Perubahan dalam pembelajaran melibatkan seluruh dimensi perilaku.

c) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Menurut pendapat Ahmadi dan Supriyono dalam penelitian oleh Hudaya (2018), dijelaskan bahwa kemampuan seseorang dalam mencapai kesuksesan dalam proses belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang memengaruhi hasil pembelajaran. Faktor-faktor ini adalah seperti yang akan dijelaskan di bawah ini:

- 1) Faktor-faktor pendorong belajar adalah dorongan untuk belajar berasal dari semua elemen eksternal yang memicu respon atau langkah-langkah dalam proses pembelajaran individu. Hal-hal ini mencakup bahan pelajaran, tugas-tugas, serta lingkungan eksternal di sekitar siswa yang harus diterima dan dipelajari.
- 2) Faktor-faktor metode pembelajaran, melibatkan penerapan teknik yang cocok dengan kebutuhan pembelajaran individu siswa, yang berperan dalam memengaruhi pencapaian hasil belajar mereka..
- 3) Faktor-faktor individual adalah motivasi yang berasal dari diri sendiri siswa dalam usaha belajar, dengan tujuan untuk mencapai pencapaian nilai yang baik.

4. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Belajar bisa dijelaskan sebagai perubahan perilaku yang terjadi melalui praktik dan pengalaman. Mulai dari ketidakpahaman menjadi pemahaman, dan dari kurang terampil menjadi lebih terampil. Seseorang dianggap sedang belajar saat mereka menunjukkan perubahan dalam tingkah laku tersebut. Menurut Tumulo (2022) hasil belajar merujuk pada kemampuan siswa dalam meresapi dan

mengolah informasi dalam bentuk gagasan utama yang disampaikan melalui metode pengajaran instruktif. Penilaian hasil pembelajaran siswa melibatkan tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang diperoleh setelah mengikuti proses pendidikan.

Menurut Suci Perwita Sari et al., (2020) hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh oleh siswa usai melalui proses pembelajaran. Ini juga berfungsi sebagai bukti kesuksesan yang berhasil diraih oleh siswa dalam pelajaran tertentu. Ditambahkan oleh Radiman (2016) yang menggambarkan hasil belajar sebagai kemampuan siswa yang berkembang seiring dengan pengalaman belajar. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengukuran atas hasil belajar umumnya dilakukan melalui evaluasi, dengan tujuan untuk mengumpulkan bukti yang mencerminkan sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran siswa.

Lebih lanjut, pandangan Bloom, seperti dijelaskan oleh Kosilah & Septian (2020) mengartikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku siswa yang meliputi tiga dimensi, yaitu dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimensi kognitif mencakup pencapaian tujuan pembelajaran terkait pengetahuan dan perkembangan intelektual, serta keterampilan siswa. Dimensi afektif melibatkan tujuan pembelajaran yang terkait dengan perubahan sikap, minat, dan nilai-nilai siswa. Sedangkan dimensi psikomotorik melibatkan perubahan dalam perilaku fisik yang menunjukkan bahwa siswa telah menguasai keterampilan tertentu.

Menurut E.R. Hilgard dalam Kleruk, Imelda Dua dkk. (2021) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan dalam cara seseorang merespons lingkungannya.

Perubahan ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Djamarah dalam Hudaya (2018), terdapat beberapa karakteristik dari proses belajar yang dijelaskan 1) perubahan tersebut terjadi dengan kesadaran individu.; 2) perubahan ini memiliki tujuan atau fungsi tertentu; 3) perubahan tersebut memiliki sifat yang positif; 4) dan perubahan tersebut bersifat langgeng dan tidak bersifat sementara; 5) perubahan tersebut memiliki tujuan dan arah yang jelas; dan 6) perubahan itu melibatkan semua aspek.

Hasil belajar diartikan sebagai hasil yang diperoleh dari proses belajar mengajar. Menurut penjelasan dari Sudjana dalam Firmansyah (2015) hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar. Asumsi serupa disampaikan oleh Setiawan & Lubis (2016) yang menggambarkan hasil pembelajaran sebagai bukti konkret dari perubahan perilaku seseorang sebagai hasil belajar.

Pendapat lain datang dari Hamalik Oemar dalam Putri et al. (2017) yang menggambarkan hasil pembelajaran sebagai bukti konkret dari perubahan perilaku seseorang sebagai hasil belajar. Ahmad Susanto dalam penelitian Maulidiyah, dkk. (2022), mengemukakan bahwa dampak pembelajaran mencakup transformasi dalam aspek kognitif, emosional, dan motorik sebagai hasil dari proses edukasi. Di sisi lain, Dimiyati dan Mudjiono dalam Situmorang (2019) menggambarkan hasil belajar sebagai refleksi dari interaksi dalam proses belajar, sering kali tercermin dalam nilai-nilai tes yang diberikan oleh guru.

Menurut pandangan para pakar di atas, para peneliti mengungkapkan bahwa hasil belajar mengacu pada prestasi, hasil akhir, penilaian, atau penghargaan yang diperoleh setelah proses pembelajaran. Fokus pada tiga faktor kunci yang mempengaruhi hasil pembelajaran, yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).. Ketiga faktor ini menjadi tolok ukur utama dalam mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar siswa sesuai dengan program yang telah dijalani. Kemajuan dalam hasil belajar akan terlihat melalui perubahan dalam faktor-faktor tersebut, baik dalam satu faktor maupun beberapa faktor sekaligus.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Dalam karyanya yang berjudul "Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar" (Ma'fiah, 2019), Ahmad Susanto menjelaskan bahwa luaran dari proses pendidikan yang terjadi pada para siswa melibatkan pemahaman konsep (aspek kognitif), penguasaan keterampilan (aspek psikomotor), dan pembentukan sikap siswa (aspek afektif).

1. Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif)

Definisi pemahaman menurut Bloom seperti yang dijelaskan dalam Arrahim & Widayanti (2018) merujuk pada kemampuan untuk menginternalisasi makna serta isi dari materi atau informasi yang diajarkan.

2. Keterampilan Proses (Aspek Psikomotor)

Menurut Erosvita (2020), kutipan dari Usman dan Setiawati Usman menjelaskan bahwa keterampilan proses mengacu pada kapabilitas yang terkait dengan pengembangan unsur-unsur dasar dalam dimensi mental, fisik, dan sosial.

Hal ini merupakan dasar yang membentuk landasan bagi kemampuan lebih tinggi yang dimiliki oleh tiap individu siswa..

3. Sikap Siswa (Aspek Afektif)

Pandangan Azwar yang diungkapkan oleh Young (2016) mengindikasikan bahwa sikap siswa memiliki struktur terdiri dari tiga bagian yang saling berhubungan, yaitu unsur kognitif, emosional, dan konatif.

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut pandangan Moore dalam studi oleh Fauhah & Rosy (2021), konsep indikator prestasi belajar dalam Taksonomi Bloom dapat dikelompokkan ke dalam tiga wilayah utama, yakni:

1. Aspek kognitif melibatkan kemampuan mengingat, memahami, menggunakan, mengurai, menilai, dan menciptakan.
2. Aspek afektif, melibatkan penerimaan, respons, dan penilaian nilai.
3. Aspek psikomotorik, melibatkan tindakan seperti meniru, memanipulasi, melakukan tugas secara presisi, mengartikulasikan, dan menginternalisasi.

Berdasarkan pandangan para pakar yang telah diuraikan, simpulannya adalah bahwa tanda-tanda pencapaian pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi tiga domain, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pengajaran dapat diselenggarakan menggunakan beragam strategi, model, pendekatan, dan teknik yang beragam. Melalui interaksi belajar-mengajar yang disusun oleh pendidik di dalam ruang kelas, pencapaian siswa pada akhir periode pembelajaran dapat tercermin melalui prestasi belajar yang terlihat setelah

rangkaian kegiatan pembelajaran. Namun, terkadang ekspektasi tidak sesuai dengan realita yang menyebabkan siswa tidak berhasil mencapai hasil yang maksimal setelah melakukan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh sejumlah faktor yang beragam, sebagaimana yang dijelaskan oleh Slameto dalam penelitian oleh Suarmawan et al. (2019). Menurut penelitian tersebut, terdapat dua faktor utama yang memengaruhi hasil belajar, yakni:

1. Faktor internal, yang berasal dari dalam individu, memiliki dampak signifikan pada hasil belajar. Faktor-faktor ini melibatkan aspek seperti kecerdasan, tingkat perhatian, minat, potensi bawaan, motivasi, kematangan emosional, dan tingkat kesiapan.
2. Faktor eksternal, juga memiliki dampak terhadap hasil belajar. Faktor keluarga, seperti gaya pengasuhan orang tua, interaksi dalam keluarga, dan situasi ekonomi keluarga, berperan dalam memengaruhi hasil belajar. Di lingkungan sekolah, kondisi fisik bangunan, pendekatan pengajaran, hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, metode pembelajaran, dan peralatan pendidikan turut berkontribusi terhadap hasil belajar. Selain itu, faktor-faktor masyarakat, seperti partisipasi siswa dalam kegiatan masyarakat, pengaruh pergaulan dengan teman sebaya, dan dampak media massa, juga memiliki potensi untuk membawa pengaruh baik dan buruk terhadap proses belajar.

Menurut pandangan para pakar di atas, terdapat dua elemen yang memiliki dampak terhadap prestasi belajar siswa, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ini mencakup aspek-aspek seperti pengetahuan siswa, minat,

motivasi, dan kesiapan mental siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal terkait dengan lingkungan di sekitar siswa, baik itu dalam keluarga, lingkungan sekolah, maupun masyarakat.

5. Pembelajaran IPA

a) Definisi Pembelajaran IPA

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat signifikan dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi kehidupan dalam masyarakat. IPA melibatkan pendekatan sistematis untuk menjelajahi alam, sehingga lebih dari sekadar menguasai fakta, konsep, atau prinsip-prinsip. Pembelajaran IPA perlu dilakukan secara aktif, efektif, dan menyenangkan.

Istilah "Ilmu Pengetahuan Alam" merupakan terjemahan dari bahasa Inggris, yaitu "*natural science*", yang merujuk pada pengetahuan mengenai fenomena-fenomena alamiah. Dengan demikian, "IPA" atau "*science*" dapat diartikan sebagai cabang ilmu yang fokus pada pemahaman tentang alam atau penelitian terhadap berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan alam. Dalam karya yang berjudul "*The Nature of Science*", Nash, seperti yang dikutip oleh Muakhirin (2014) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu cara untuk melihat dunia. Nash juga menyatakan bahwa IPA merupakan metode analitis, menyeluruh, cermat, yang digunakan untuk mengamati alam, serta mampu menghubungkan berbagai fenomena sehingga membentuk pandangan baru mengenai objek yang sedang diselidiki..

Definisi Ilmu Pengetahuan Alam oleh James B. Conant dalam Dessty (2015) menyatakan bahwa itu adalah serangkaian konsep yang saling terhubung, diperoleh dari melalui percobaan dan pengamatan, yang memiliki manfaat untuk pengembangan percobaan dan pengamatan lebih lanjut.

Departemen Pendidikan Nasional (DEPDIKNAS) menjelaskan bahwa IPA bukan hanya tentang mengumpulkan pengetahuan, melainkan juga melibatkan proses penemuan dan pemahaman sistematis tentang alam. Darmojo dalam Yeni et al. (2020) bahwa IPA adalah pengetahuan rasional dan objektif tentang alam semesta. Pandangan Mastesio dalam Nurhapsari et al. (2012) mengemukakan bahwa esensi dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat dipahami sebagai suatu proses, hasil, dan tindakan. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Ahmad Susanto seperti yang diungkapkan dalam karya oleh Kasumawati (2021) di mana ia menggambarkan bahwa inti dari pembelajaran sains yang dikenal sebagai IPA dalam Bahasa Indonesia, bisa dikelompokkan menjadi tiga komponen utama, yakni pemahaman tentang fenomena alam sebagai output, langkah-langkah dalam prosesnya, dan sikap yang terbentuk.

Berdasarkan pandangan para pakar yang telah disebutkan, simpulan yang dapat dihasilkan oleh peneliti adalah bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu metode yang dipakai oleh individu untuk mengamati fenomena-fenomena alam. Dengan demikian, IPA juga merupakan cabang pengetahuan yang fokus pada pemahaman mengenai alam dan peristiwa-peristiwa alam melalui observasi secara langsung. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak hanya berhubungan dengan memahami informasi dalam bentuk fakta, konsep, atau

prinsip, tetapi juga melibatkan langkah-langkah eksplorasi. Tidak hanya itu, IPA juga bisa diartikan sebagai hasil, proses, dan sikap yang berkaitan dengan konsep tersebut.

b) Karakteristik Pembelajaran IPA

Menurut Jacobson & Bergman seperti yang dikutip dalam Rahayu (2020) dijelaskan bahwa ciri-ciri pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) meliputi:

1. Ilmu Pengetahuan Alam adalah kumpulan dari berbagai konsep, prinsip, hukum, dan teori;
2. Ilmu Pengetahuan Alam melibatkan sekumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori yang saling terkait;
3. Sikap ketekunan, keingintahuan, dan keteguhan hati dalam mengungkap misteri alam;
4. Pembelajaran IPA tidak mampu menguji semua hal, melainkan hanya sebagian atau beberapa aspek saja.

c) Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Maslichah Asy'ari sebagaimana dikutip dalam Paudi & Tureni (2014) tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat SD/MI meliputi:

1. Mendorong rasa ingin tahu, sikap yang positif, dan kesadaran mengenai hubungan timbal balik antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

2. Mengembangkan kemampuan dalam mengikuti proses penelitian terhadap lingkungan sekitar, mengatasi permasalahan, dan mengambil keputusan.
3. Meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep IPA yang memiliki nilai praktis dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

d) Prinsip Pembelajaran IPA

Dalam proses pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam, pengetahuan tentang prinsip-prinsip pembelajaran IPA menjadi penting. Menurut Muslich seperti yang dijelaskan dalam Farida (2018) terdapat beberapa prinsip pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Konsep tentang Empat Pilar Pendidikan Global, meliputi pembelajaran untuk mengenal (*learning to know*), pembelajaran untuk melakukan (*learning to do*), pembelajaran untuk menjadi (*learning to be*), dan pembelajaran untuk hidup bersama (*learning to live together*).
2. Prinsip inkuiri.
3. Prinsip konstruktivisme.
4. Konsep saling berkaitan (ilmu pengetahuan, lingkungan, teknologi, masyarakat)
5. Konsep pemecahan masalah.
6. Prinsip pembelajaran bermuatan nilai.
7. Prinsip pembelajaran PAKEM, yang berfokus pada keaktifan, kreativitas, efektivitas, dan kesenangan dalam proses belajar.

B. Kerangka Konseptual

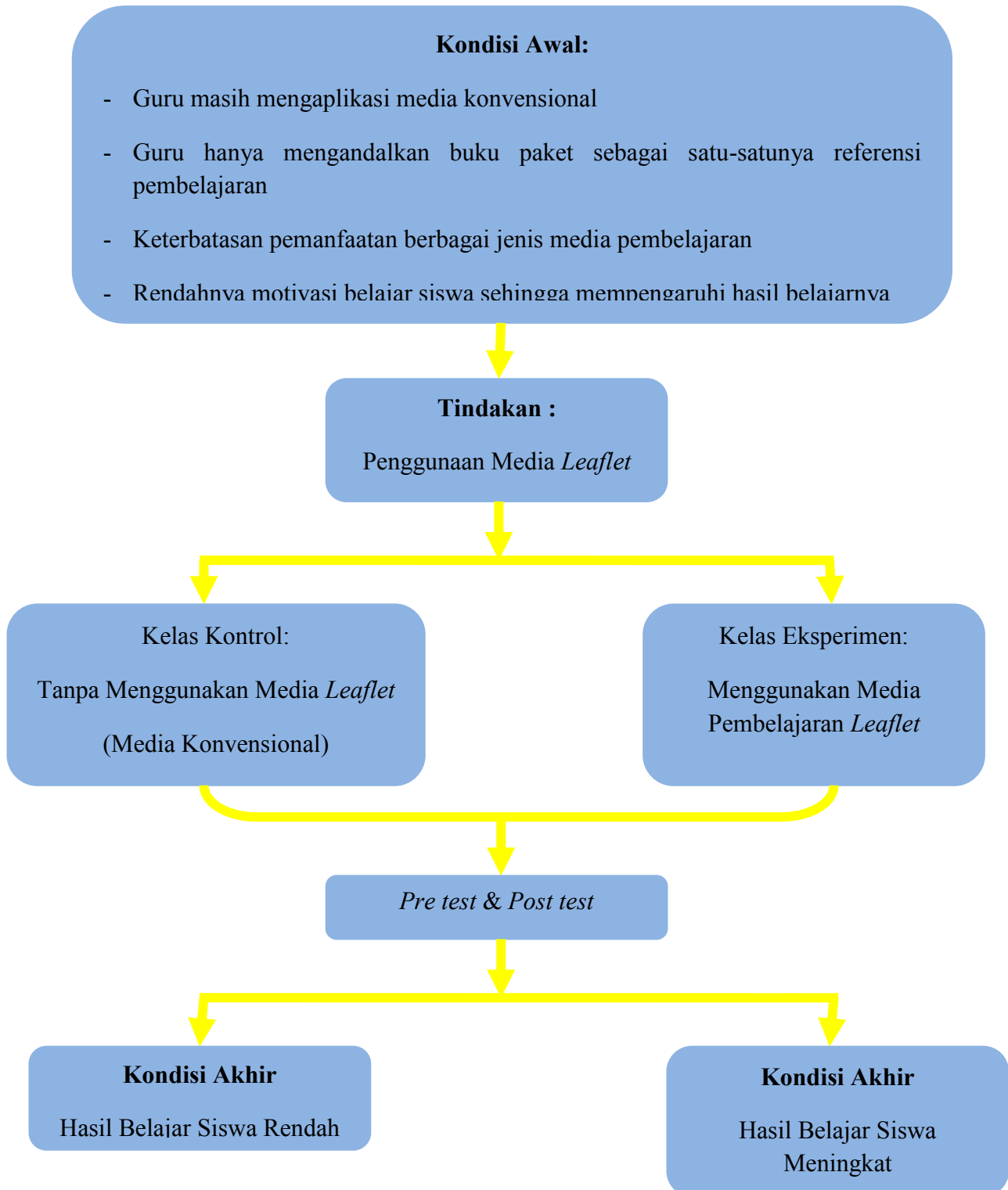
Menurut Uma Sekaran seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017: 91) mengungkapkan bahwa konsep kerangka berpikir adalah merupakan representasi konseptual tentang cara teori terkait dengan faktor-faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan utama. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mandiri di kelas IV C SDN 013832 Rahuning I, ditemukan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran masih belum efektif dalam mengajarkan siswa. Guru masih memanfaatkan pendekatan ceramah yang menyebabkan kebosanan di antara siswa, yang sering kali mengakibatkan kurangnya perhatian terhadap materi pembelajaran. Metode pembelajaran ini cenderung menghambat kemajuan serta perkembangan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Guru juga kurang dalam penggunaan media pembelajaran saat mengajar, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu penyediaan media, biaya, dan sarana prasarana yang tidak mendukung. Sehingga siswa hanya berfokus kepada hal yang lain saat pembelajaran berlangsung.

Media cetak *leaflet* ini memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang mengasyikkan karena disajikan dengan ilustrasi, teks, warna yang mencolok, dan rancangan yang eksklusif, inovatif, dan penuh kreativitas. Menggunakan *leaflet* ini sebagai media pembelajaran, siswa dapat menginternalisasi materi pelajaran dengan lebih cepat, mengembangkan semangat belajar, serta merangsang keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi antara sesama siswa dan guru. Oleh karena itu, penggunaan media ini

dapat dianggap sebagai langkah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang sebelumnya kurang optimal..

Dampak dari penggunaan media *leaflet* terhadap prestasi belajar siswa di kelas IV C SDN 013832 Rahuning I dapat diverifikasi melalui penelitian eksperimental. Penelitian ini dimulai dengan melakukan evaluasi awal (*pre-test*) terhadap kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, untuk menilai pemahaman awal siswa. Selanjutnya, pada pertemuan berikutnya, pengajaran dengan media *leaflet* diterapkan khususnya pada kelas eksperimen. Setelah proses pengajaran selesai, kedua kelas baik kontrol maupun eksperimen, diberikan tes akhir (*post-test*) yang berisi pertanyaan yang serupa dengan *pre-test*. Langkah ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana perkembangan pemahaman siswa setelah menerima perlakuan yang berbeda. Melalui perlakuan yang telah diuji, diharapkan bahwa terdapat dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa di kelas IV C SDN 013832 Rahuning I. Informasi lebih lanjut terkait hal ini dapat ditemukan dalam bagan kerangka konseptual yang diilustrasikan dalam Gambar 2.2.

Kerangka konseptual seperti berikut:



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Konseptual

C. Penelitian Relevan

Adapun riset yang berkaitan dengan penelitian peneliti lakukan, yaitu meliputi:

1. Dalam penelitian Nurul Izzati (2022) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN 013887 Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kabupaten Asahan*”. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis *leaflet* pada pembelajaran tematik kelas V siswa SDN 013887 Desa Asahan Mati. Penelitian ini dilatarbelakangi adanya keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah dan guru yang kurang kreatif dalam menyajikan materi dalam proses pembelajaran. Sebagai bentuk untuk mengoptimalkan pembelajaran tematik, maka dikembangkan media pembelajaran berbasis *leaflet* ini bertujuan untuk menambah keanekaragaman media pembelajaran tematik dan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran tematik. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model ADDIE. Model ini merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan satu kelas yang berjumlah 30 orang siswa kelas V SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asahan, Kabupaten Asahan. Instrument penelitian menggunakan lembar angket yang terdiri dari angket validasi untuk 3 ahli dan angket kepraktisan untuk guru dan peserta didik.

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media telah terbukti valid untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata validitas sebesar 94% telah diperoleh berdasarkan penilaian validator terhadap konten materi. Selain itu, desain media mendapatkan nilai validitas sebesar 99% dari validator desain media, serta nilai validitas bahasa sebesar 93% dari validator bahasa. Selain validitasnya, hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa media ini layak digunakan berdasarkan hasil uji kepraktisan. Respons dari pendidik menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan nilai rata-rata 94,6%. Selain itu, tanggapan dari peserta didik juga mengindikasikan kategori yang baik dengan nilai 82,6%.

2. Dalam penelitian Ismi Hasrida (2022) dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Leaflet IPA Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri No. 203 Inpres Barugaya*". Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang memanfaatkan *leaflet* sebagai sarana pengajaran pada topik Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, khususnya dalam hal Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan. Peneliti bertujuan untuk menilai keabsahan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media ini sebagai alat pembelajaran. Penelitian ini mengikuti pendekatan rancangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pengajaran dalam bentuk *leaflet* ini memiliki tingkat validitas yang tinggi. Tingkat validitas yang diberikan oleh pakar dalam bidang materi mencapai 97,5%,

sementara pakar dalam bidang media memberikan angka validitas sebesar 89,7%. Keefektifan dan kemudahan penggunaan media ini dalam proses pembelajaran juga terbukti, menunjukkan bahwa *leaflet* ini cocok untuk digunakan dalam kelas tingkat Sekolah Dasar (SD) Kelas III. Tanggapan dari guru dan peserta didik dianalisis menggunakan data berbasis angka guna mengevaluasi pandangan mereka terhadap produk yang telah dikembangkan serta kesesuaiannya dalam konteks pengajaran. Sebagai kesimpulan, dapat disarankan bahwa media pembelajaran ini sangat sesuai digunakan sebagai materi pengajaran di lingkungan kelas tingkat SD Kelas III.

3. Dalam penelitian Devi Afriyanti (2019) dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Leaflet Terhadap Pemahaman Konsep Rangka Tubuh Manusia Mata Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V MIN 08 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki efek penerapan materi pembelajaran dalam bentuk *leaflet* terhadap pemahaman konsep struktur tubuh manusia dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bagi siswa-siswa kelas V di MIN 08 Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *desain quasi eksperimen* dengan menggunakan desain *Pre-Test* dan *Post-Test Control Group*. Sampel penelitian terdiri dari 33 siswa di kelas VB sebagai kelompok eksperimen, dan 30 siswa di kelas VD sebagai kelompok kontrol. Sampel dipilih secara acak yang cermat. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes esai yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengukur

pemahaman konsep. Data dikumpulkan melalui wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil analisis data dengan menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} adalah 5,363, sedangkan nilai t_{tabel} adalah 1,999. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , hipotesis H_1 dapat diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan materi ajar dalam bentuk *leaflet* memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep struktur tubuh manusia dalam mata pelajaran IPA bagi siswa-siswa kelas V di MIN 08 Bandar Lampung. Perlu ditekankan bahwa penggunaan materi ajar berupa *leaflet* sebelumnya belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di MIN 08 Bandar Lampung.

4. Dalam penelitian Darsad (2020) dengan judul “*Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia dengan Bahan Ajar Leaflet pada Siswa Kelas V SDN Sewar Tahun Pelajaran 2018/2019*”. Tujuan dari studi ini adalah untuk mengenali perbaikan prestasi akademis para siswa kelas V di SDN Sewar selama tahun pelajaran 2018/2019 setelah menerapkan materi pembelajaran dalam bentuk brosur. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 21 siswa kelas V di SDN Sewar, dan penilaian dilaksanakan dengan menggunakan formula persentase berdasarkan hasil tes. Temuan dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua tahap menunjukkan peningkatan yang terlihat dalam pencapaian pembelajaran IPA, khususnya pada topik Sistem Pencernaan Manusia, ketika materi brosur digunakan sebagai sumber pembelajaran. Perkembangan ini tercermin dalam peningkatan prestasi belajar siswa pada setiap tahap siklusnya. Pada

permulaan, rata-rata nilai siswa pada siklus I adalah 63,71, namun kemudian meningkat menjadi 87,33 pada siklus II, mengalami peningkatan sebesar 23,62 poin. Persentase siswa yang mencapai kelulusan juga mengalami kenaikan yang signifikan. Pada siklus I, hanya 48% siswa (10 siswa) yang meraih skor ≥ 70 , tetapi pada siklus II angka ini meningkat menjadi 90% (19 siswa), dengan capaian kelulusan klasikal yang mencapai ≥ 80 . Karena hasil ini memenuhi standar kelulusan yang diharapkan, penelitian diakhiri setelah siklus II. Secara keseluruhan, penggunaan *leaflet* sebagai media pembelajaran terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, khususnya pada subyek Sistem Pencernaan Manusia, di kelas V SDN Sewar selama tahun ajaran 2018/2019.

5. Dalam penelitian Refina Puspitasari (2022) dengan judul “*Pengembangan Leaflet Sibatu Materi Fungsi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Hewan Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri*”. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi validitas konten *leaflet* Sibatu yang mengajarkan fungsi-fungsi dari berbagai bagian tubuh tumbuhan dan hewan kepada siswa kelas IV di SDN Mojoroto 4. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas *leaflet* Sibatu sebagai alat pengajaran dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah materi ajar berupa *leaflet* yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep fungsi-fungsi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan hewan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, dengan penerapan model ADDIE

(*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Data diperoleh melalui wawancara dan tes, kemudian dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *leaflet* Sibatu memiliki tingkat validitas konten sebesar 88%, menunjukkan bahwa materi yang terkandung dalam *leaflet* tersebut sangat tepat dan valid untuk pengajaran. Lebih lanjut, efektivitas *leaflet* Sibatu juga terbukti dalam proses pembelajaran, dengan presentase siswa yang berhasil mencapai hasil yang memuaskan dalam uji coba terbatas setelah *post-test* sebesar 88%, dan pada uji coba lebih luas sebesar 87%. Dengan demikian, *leaflet* Sibatu menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2016: 96) hipotesis mencerminkan jawaban sementara terhadap pernyataan masalah dalam penelitian.. Pernyataan masalah riset telah diutarakan dalam bentuk pertanyaan, yang masih memerlukan pengujian lebih lanjut melalui proses riset. Hipotesis dibentuk untuk menghubungkan minimal dua variabel, atau bahkan lebih. Hipotesis mewakili tanggapan awal terhadap permasalahan yang diteliti, yang hanya akan dikonfirmasi melalui pengumpulan data. Meskipun jawaban ini mungkin tepat atau mungkin tidak, hipotesis memainkan peran penting sebagai pedoman awal dalam riset ini.

Untuk memperoleh pandangan awal mengenai tanggapan sementara dalam penelitian ini, diperlukan suatu hipotesis. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ialah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran *leaflet* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 013832 Rahuning I.

H_a : Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran *leaflet* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 013832 Rahuning I

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 013832 Rahuning I yang terletak di Jalan Dusun V, Rahuning I, Kecamatan Rahuning, Kabupaten Asahan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Januari sampai dengan Agustus 2023, dan informasi lebih lanjut tentang jadwal dapat ditemukan dalam Tabel 3.1 di bawah ini..

Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Keterangan	Bulan							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agust
1.	Penyusunan dan Bimbingan Proposal								
2.	Seminar Proposal								
3.	Perbaikan Proposal								
3.	Penelitian dan Analisis Data								
4.	Penulisan dan Bimbingan Skripsi								
5.	Sidang Meja Hijau								

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019: 145) populasi merujuk kepada suatu wilayah umum yang melibatkan berbagai objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik khusus yang ditetapkan oleh peneliti untuk maksud studi dan simpulan yang akan diambil. Populasi ini mencakup semua objek yang akan atau yang ingin diteliti. Dalam konteks penelitian ini, populasi adalah seluruh siswa kelas IV SDN 013832 Rahuning I, yang terdiri dari 3 kelas berjumlah 84 siswa. Berikut ini adalah tabel yang menjelaskan jumlah siswa di kelas IV SDN 013832 Rahuning I untuk Tahun Ajaran 2022/2023.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas IV A	28
2	Kelas IV B	28
3	Kelas IV C	28
Jumlah		84

Keterangan :

- 1) IV A = Kelas Empat A
- 2) IV B = Kelas Empat B
- 3) IV C = Kelas Empat C

Dari informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pada Tahun Ajaran 2022/2023, kelas IV di SDN 013832 Rahuning I terbagi menjadi tiga kelompok

belajar, yaitu IV A, IV B, dan IV C. Setiap kelas memiliki jumlah siswa yang sama, yaitu 28 orang.

2. Sampel

Berdasarkan penjelasan dari Sugiyono (2019: 146), sampel mengacu pada sebagian dari total serta ciri-ciri yang terdapat dalam populasi tersebut. Jika populasi memiliki ukuran yang besar, maka tidak memungkinkan bagi riset untuk mengamati seluruh anggota populasi tersebut. Faktor ini bisa disebabkan oleh keterbatasan dalam hal sumber daya finansial, tenaga kerja, dan waktu. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan sampel yang merupakan subset dari populasi utama. Dalam konteks studi ini, metode yang diterapkan untuk memilih sampel adalah *simple random sampling*.

Menurut Sugiyono (2019: 148) menjelaskan bahwa teknik sampling merupakan cara untuk mengambil sampel dari populasi. Definisi *simple random sampling* oleh Sugiyono (2021: 129) adalah pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Jadi, dalam penelitian ini, sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV C SDN 013832 Rahuning I sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 28 orang.

C. Variabel Penelitian

Sugiyono (2019: 75) berpendapat bahwa, “Variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel penelitian mencakup segala jenis kumpulan perilaku

yang memiliki variasi yang menjadi titik fokus dari penyelidikan. Variabel penelitian dibagi menjadi dua tipe, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

Berdasarkan pernyataan Sugiyono (2019: 75), Variabel independen merupakan elemen yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi atau menjadi pemicu perubahan, serta memunculkan variabel terikat. Variabel independen, yang sering disebut juga sebagai variabel X, merupakan faktor yang menentukan nilai dari variabel lainnya. Sebuah rangsangan atau kondisi stimulus dapat menghasilkan dampak pada variabel independen. Dalam konteks penelitian ini, variabel independen (X) merujuk pada metode pembelajaran melalui penggunaan media *leaflet*.

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2019: 75), variabel terikat (*dependent*) mengacu pada variabel yang terpengaruh atau muncul sebagai hasil dari adanya variabel bebas. Variabel terikat, juga dikenal sebagai variabel Y, adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Dalam konteks tertentu, dalam penelitian ini, variabel terikat (Y) menggambarkan pencapaian belajar siswa, sementara variabel bebas (*independent*) mengindikasikan faktor-faktor yang diamati dan struktur yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh dari variabel bebas tersebut.

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono dalam Sugiarto (2016) pengertian operasional variabel merujuk kepada serangkaian panduan komprehensif mengenai aspek yang harus diamati serta diukur dalam suatu variabel atau konsep tertentu, dengan tujuan

menguji keakuratan. Pengertian operasional variabel ini tercermin dalam elemen-elemen yang dijelaskan dalam alat penelitian. Dalam lingkup penelitian, terdapat dua kategori variabel, yakni variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen merupakan faktor yang memiliki pengaruh, sementara variabel dependen merupakan faktor yang mengalami perubahan sebagai hasil dari adanya variabel independen.

Dalam kerangka penelitian ini, variabel yang terlibat juga termasuk variabel bebas dan variabel terikat, dengan penjelasan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran visual yang disebut media *leaflet* merupakan bentuk media cetak tertulis dalam bentuk lembaran yang dilipat tanpa penggunaan jahitan atau perekat. Agar terlihat menarik media *leaflet* didesain di atas kertas berformat *letter*, terpisah dari 3 (tiga) panel yang berbeda dan dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi serta menggunakan bahasa sederhana, singkat dan jelas, sehingga pembaca dapat memahami informasi di dalamnya hanya dengan sekali pandang. Media *leaflet* merupakan variabel bebas (X).
2. Hasil belajar adalah pencapaian; hasil akhir; nilai; atau apresiasi yang didapatkan setelah proses pembelajaran dengan memperhatikan 3 (tiga) faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, seperti: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Faktor-faktor ini menjadi pedoman utama dalam mengevaluasi sejauh mana siswa telah

berhasil dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan variabel terikat (Y).



E. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2019: 181) berpendapat bahwa instrumen riset merujuk kepada sebuah perangkat yang dipakai untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati, dengan maksud untuk menghasilkan data kuantitatif yang tepat. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes.


Menurut Arifin seperti yang dikutip dalam Zainal (2020) tes merupakan metode penilaian yang melibatkan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari pretes dan postes, yang hanya berfokus pada mata pelajaran IPA. Rincian mengenai susunan pertanyaan *pretes* dan *postes* yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa dapat ditemukan dalam tabel 3.4 di bawah ini.



Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pre-Test dan Post-Test


No	Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal	Soal	Taksonomi Bloom		
					C1	C2	C3
1.	Mengidentifikasi macam-macam gaya antara lain gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	Mengetahui macam-macam gaya antara lain gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.	1	Tarikan dan dorongan disebut adalah a. Gaya b. Gravitasi c. Usaha d. Tarikan Jawab : A	✓		
			3	Gaya yang dihasilkan oleh otot makhluk hidup, baik manusia atau hewan adalah a. Gaya Pegas b. Gaya Magnet	✓		

				<p>c. Gaya Otot d. Gaya Gravitasi Jawab : C</p>			
			5	<p>Perhatikan benda dibawah ini! 1) Paku 3) Penghapus 2) Peniti 4) Gelas Benda-benda diatas yang dapat ditarik oleh magnet adalah a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 1 dan 4 Jawab : A</p>	✓		
			4	<p>Perhatikan gambar dibawah ini!</p>  <p>Gambar diatas merupakan salah satu contoh dari gaya a. Gaya pegas b. Gaya listrik c. Gaya otot d. Gaya magnet Jawab : A</p>	✓		
			9	<p>Dalam kehidupan sehari-hari Peristiwa jatuhnya buah apel dari pohon termasuk salah satu manfaat dari gaya</p>  <p>a. Listrik</p>			✓

				<p>b. Magnet c. Gravitasi d. Otot Jawab : C</p>			
			11	<p>Saat lomba tarik tambang, maka yang diterapkan adalah gaya a. Gaya Pegas b. Gaya Otot c. Gaya Gesek d. Gaya Gravitasi Jawab : B</p>			✓
			8	<p>Berikut ini merupakan contoh kejadian yang menggunakan prinsip gaya gesek, kecuali a. Kelereng yang menggelinding di lantai miring b. Sepeda yang di rem akan berhenti c. Bola akan menggelinding lambat di lapangan yang berbatu d. Buah kelapa yang jatuh dari pohon ke bumi Jawab : D</p>			✓
2.	<p>Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.</p>	<p>Mengetahui manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.</p>	10	<p>Gaya pegas terdapat pada benda yang mempunyai sifat a. Elastic b. Lunak c. Keras d. Lemah Jawab : A</p>	✓		
			6	<p>Berikut contoh kegiatan yang melibatkan listrik statis, kecuali a. Menggosokkan</p>		✓	

			<p>penggaris ke rambut</p> <p>b. Membersihkan debu pada kursi beludru</p> <p>c. Sisir plastik digunakan untuk menyisir</p> <p>d. Menyalakan kipas angin</p> <p>Jawab : D</p>			
		7	<p>Perhatikan gambar berikut ini!</p>  <p>Gaya yang terjadi karena bersentuhannya ban sepeda dengan permukaan jalan disebut gaya</p> <p>a. Pantulan</p> <p>b. Gravitasi</p> <p>c. Pegas</p> <p>d. Gesekan</p> <p>Jawab : D</p>			✓
		15	<p>Dibawah ini merupakan contoh dari gaya gesek adalah</p> <p>a. Gaya antara telapak tangan dengan benda yang dipegang</p> <p>b. Buah jatuh dari pohon mangga</p> <p>c. Benda yang ditempelkan lalu menempel satu sama lain</p> <p>d. Mendorong suatu benda dengan kekuatan tangan</p> <p>Jawab : A</p>		✓	

			<p>12 Perhatikan gambar dibawah ini!</p>  <p>Ketika kita mendorong mobil yang mogok, bentuk gaya yang bekerja berupa</p> <ol style="list-style-type: none"> Gaya Pegas Gaya Gravitasi Gaya Otot Gaya Usaha <p>Jawab : C</p>			✓
			<p>2 Berikut ini pemanfaatan gaya magnet, kecuali</p> <ol style="list-style-type: none"> Sebagai penunjuk arah Sebagai pembangkit tenaga listrik Dapat menempelkan benda tertentu Untuk pengganti energi lain <p>Jawab : D</p>		✓	
			<p>14 Perhatikan gambar</p>  <p>yang di tendang ke atas akan mengarah kembali ke tanah. Peristiwa ini dipengaruhi oleh adanya gaya</p> <ol style="list-style-type: none"> Listrik 		✓	

				b. Pegas c. Gravitasi d. Otot Jawab : C			
			13	Gambar di bawah ini dapat bergerak karena adanya gaya  a. Magnet b. Listrik c. Pegas d. Gravitasi Jawab : B		✓	

Rumus menghitung penilaian: $NP = \frac{R}{SM} \times 100$ (Sumber: Skripsi Devi Afriyanti)

Keterangan: NP: Nilai Pengetahuan

SM : Skor Maksimum

R : Skor yang diperoleh

100: Bilangan Tetap

F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul secara menyeluruh, langkah berikutnya melibatkan proses analisis data. Sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Sugiyono dalam Nurkholiq et al. (2019) analisis data mengacu pada suatu metode teratur dalam mencari dan mengelompokkan informasi yang telah diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Semua data yang telah terkumpul dianalisis dengan cara yang cermat untuk mencapai suatu simpulan. Dalam hal ini, teknik yang digunakan untuk

menganalisis data adalah teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif yaitu menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka (statistik) dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pendekatan ini melibatkan pengaturan urutan data, pengorganisasian dalam bentuk pola dan ukuran tertentu guna mencapai suatu simpulan. Tujuan dari analisis data adalah mengolah informasi yang diperoleh oleh peneliti sehingga memperoleh pemahaman yang jelas tentang kebenarannya.

Berikut ini adalah langkah-langkah yang diterapkan dalam menjalankan proses analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Menurut pandangan Sugiyono seperti yang dikutip dalam karya Zahra & Nofha Rina (2018) dikemukakan bahwa validitas menggambarkan sejauh mana tingkat ketepatan antara informasi yang mencerminkan situasi yang sebenarnya pada suatu objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Dalam konteks penelitian ini, dilakukan sebuah uji validitas yang fokus pada evaluasi kecocokan tes yang akan diterapkan kepada siswa kelas V. Proses uji validitas ini diarahkan kepada para validator yang memiliki peran dalam pengembangan materi pembelajaran, termasuk pembuatan soal atau tes yang akan diujikan kepada siswa. Maksud dari langkah validasi ini adalah untuk meraih masukan serta penilaian terkait instrumen yang direncanakan untuk digunakan dalam penelitian yang akan datang. Terdapat kriteria tertentu untuk mengukur validitas instrumen penelitian dan informasi lebih lanjut dapat ditemukan dalam Tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.4 Kriteria Validitas

Besarnya Nilai	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

(Sumber : Suharsimi Arikunto (2016: 89))

Berikut langkah-langkah pengujiannya menggunakan *SPSS Versi 26.0 for Windows*, yaitu sebagai berikut:

- a) Siapkan data soal di *Microsoft Office Excel*.
- b) Aktifkan program aplikasi *SPSS Versi 26.0*.
- c) Masukkan data soal yang di *Microsoft Office Excel* pada kolom *data view*.
- d) Buat data pada *variable view*. Disini kita mengisi kolom *name* dengan membuat kata "soal_1 sampai soal_15 dan total".
- e) Kemudian kita kembali ke kolom *data view* > klik opsi *analyze* > kemudian pilih *correlate* > *bivariate*, Ini akan mengakibatkan munculnya jendela kotak *bivariate correlation*. Berikutnya, kita akan memindahkan data "skor jawaban dan skor total" dari kolom *bivariate correlation* dengan melakukan seleksi *Ctrl + A*, lalu memindahkannya ke bagian *variables*, pada *correlation coefficients*. Di sana, kita akan mengklik opsi klik *pearson* dan pada *test of significance* klik *two tailed* > klik *flag significans correlations*.
- f) Terakhir, klik *OK*, dan hasil dari uji validitas akan ditampilkan.

2. Uji Reliabilitas

Sugiyono mengemukakan dalam studi yang dilakukan oleh Agustian et al. (2019) uji reliabilitas dijalankan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana konsistensi hasil pengukuran tetap terjaga saat pengukuran dilakukan berulang kali terhadap gejala yang sama menggunakan instrumen pengukur yang identik. Oleh karena itu, meskipun instrumen yang memiliki validitas biasanya juga memiliki reliabilitas yang baik, penting untuk menguji reliabilitas instrumen secara spesifik. Terdapat kriteria tertentu untuk mengukur reliabilitas instrumen penelitian dan informasi lebih lanjut dapat ditemukan dalam Tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas

Interval Koefisien Reliabilitas	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Reliabel
0,600 – 0,800	Reliabel
0,400 – 0,600	Cukup Reliabel
0,200 – 0,400	Tidak Reliabel
0,00 – 0,200	Sangat Tidak Reliabel

(Sumber : Arikunto 2013: 113)

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS Versi 26.0* pada tingkat signifikansi 0,05, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Buka menu *analyze > scale > reliability analysis*.
- b) Dalam jendela *reliability analysis*, klik dan pindahkan item-item ke kolom yang ditentukan, kecuali total.

- c) Pastikan pada model terpilih *Alpha*.
- d) Setelah menekan tombol OK, hasil uji reliabilitas akan ditampilkan.

3. Uji Hipotesis (Uji *Paired Sample T-Test*)

Menurut Politiek dalam Anuraga et al. (2021) menyatakan bahwa uji hipotesis adalah metode untuk menguji suatu klaim atau hipotesis tentang suatu parameter dalam suatu populasi, dengan menggunakan data yang diukur dalam suatu sampel. Sedangkan menurut Sugiyono (2021: 99) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh sebab itu, sebuah hipotesis atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian masih harus diuji secara empiris untuk dapat mengetahui kebenarannya. Jawaban terhadap masalah penelitian tersebut telah memiliki kebenaran secara teoritis atau dianggap paling mungkin dan tinggi tingkat kebenarannya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Paired Sample T-Test*. Menurut Widiyanto dalam Palimbong et al., (2022) "*Paired Sample T-Test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan". Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sample T-Test*, yaitu:

- a) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berikut ini langkah-langkah uji *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan program aplikasi *SPSS Versi 26.0 for Windows* adalah sebagai berikut.

- a. Aktifkan program *SPSS Versi 26.0 for Windows*, masuk ke layar utama SPSS.
- b. Kemudian pilih *Variabel View*, lalu pada kolom *Name* ketikkan *Pre-Test* dan *Post-Test*. Dan pada kolom label juga diketikkan *Pre-Test* dan *Post-Test*.
- c. Lalu, buka *Data View*, pindahkan nilai *pre-test* dan *post-test*.
- d. Klik *Analyze*, kemudian *Compare Means*, lalu klik *Paired Samples T Test* dan akan terbuka jendela *Paired Samples T Test*.
- e. Selanjutnya, *Pre – Test* dipindahkan pada kolom *Variable 1*. Dan *Post-Test* dipindahkan pada kolom *Variable 2*. Lalu, klik *Options* untuk memastikan nilai alphanya 0,05 dan klik *Continue*. Lalu, klik OK dan hasil outputnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data Penelitian

Penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SDN 013832 Rahuning I. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui penggunaan media pembelajaran *leaflet* pada kelas IV khususnya kelas IV C. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang akan diujikan oleh peneliti kepada responden di dalam kelas. Sampel penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV C yang terdiri dari 28 siswa. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan tes berupa pilihan ganda sebagai instrumennya. Sebelum instrumen tes ini di uji pada siswa-siswi kelas IV C, peneliti terlebih dahulu telah memvalidasi tes tersebut dengan diberikan kepada siswa kelas V untuk melihat kevalidannya menjadi instrumen penelitian nantinya. Setelah tes sudah valid, selanjutnya tes di ujikan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung kepada siswa kelas IV C sebagai sampel penelitian. Langkah awal dalam penelitian ini adalah mengajar dengan mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak dengan menggunakan media konvensional saja, kemudian memberikan soal *pre-test* kepada siswa-siswi kelas IV C diakhir pembelajaran guna melihat kemampuan awal hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran

leaflet. Pada hari selanjutnya, peneliti mengajar kembali pada mata pelajaran IPA dengan materi yang sama yaitu gaya dan gerak menggunakan media pembelajaran *leaflet*, lalu diakhir pembelajaran memberikan soal *post-test* kepada siswa-siswi kelas IV C guna melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran *leaflet*. Jika seluruh data telah dikumpulkan, maka selanjutnya adalah menganalisis data agar dapat ditentukan hubungan kedua variabel yaitu antara pengaruh media pembelajaran *leaflet* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

a. Uji Validitas Tes

Menguji kevalidan tes dalam studi ini dilakukan dengan menggunakan perangkat aplikasi *SPSS Versi 26.0*. Tes dianggap sah jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka tes dianggap tidak sah. Berikut adalah tabel 4.1 yang menunjukkan hasil pengujian validitas tes yang diperoleh.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Tes

Nomor Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
Soal_1	0,545	0,040	Valid
Soal_2	0,661	0,021	Valid
Soal_3	0,481	0,000	Valid
Soal_4	0,087	0,089	Tidak Valid
Soal_5	0,508	0,026	Valid
Soal_6	0,621	0,040	Valid
Soal_7	-0,166	0,007	Tidak Valid
Soal_8	0,590	0,563	Valid
Soal_9	0,456	0,000	Valid
Soal_10	-0,130	0,472	Tidak Valid
Soal_11	0,554	0,000	Valid
Soal_12	0,551	0,824	Valid
Soal_13	0,195	0,000	Tidak Valid
Soal_14	0,626	0,000	Valid
Soal_15	0,724	0,000	Tidak Valid

Pada tabel 4.1 disajikan 15 pertanyaan yang telah diuji menggunakan program, yakni aplikasi *SPSS Versi 26.0*. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 10 pertanyaan yang dinyatakan valid, yang meliputi nomor 1, 2, 3, 5, 6,

8, 9, 11, 12, dan 14. Sebaliknya, terdapat 4 pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria validitas, yakni nomor 4, 7, 10, 12 dan 15. Oleh karena itu, hanya 10 pertanyaan yang valid yang akan digunakan dalam penelitian ini.

b. Uji Reliabilitas Tes

Berdasarkan proses pengambilan keputusan, sebuah tes dianggap memiliki reliabilitas yang baik jika nilai *Alpha*-nya lebih besar dari 0,6. Di bawah ini tersedia sebuah tabel yang menunjukkan hasil uji reliabilitas tes menggunakan perangkat lunak aplikasi *SPSS Versi 26.0*, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Uji Reliabilitas Tes

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.807	.805	10

Hasil dari analisis reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* pada tabel statistik reliabilitas menunjukkan angka 0,807 untuk 10 item yang diuji. Angka tersebut melebihi nilai 0,6, sesuai dengan kriteria uji reliabilitas mengindikasikan bahwa totalnya dapat dianggap sangat reliabel.

2. Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini, hipotesis diuji dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa yang menjalani tes *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengevaluasi apakah terdapat dampak dalam penelitian

ini, analisis dilakukan dengan merujuk pada tabel hasil uji *Paired Sample T-Test* yang terlampir di bawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		<i>Uji Paired Sample T-Test</i>							
		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mea n	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	- 43.2 14	7.724	1.460	-46.209	-40.219	- 29.60 6	27	.000

Bersumber dari tabel 4.3 bisa dilihat secara seksama bahwa hasil perhitungan pengujian *Paired Sample T-Test* pada kolom Sig (2-tailed) yaitu 0,000 yang menunjukkan bahwa lebih kecil dari 0,05. Hal ini sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji *Paired Sample T-Test* yaitu jika Sig (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *leaflet* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 013832 Rahuning I.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh media pembelajaran *leaflet* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN 013832 Rahuning I tahun ajaran 2022/2023, khususnya siswa-siswi kelas IV C. Dalam

rangka mencapai tujuan tersebut, peneliti melaksanakan uji coba untuk menganalisis dampak dari penggunaan media pembelajaran *leaflet* terhadap hasil belajar IPA siswa. Sebelum melakukan penelitian tersebut, instrumen tes diuji terlebih dahulu mengenai validitasnya dengan memberikan kepada siswa-siswi kelas V untuk mengevaluasi kevalidannya sebagai instrumen penelitian. Tes yang di uji sebanyak 15 soal, kemudian melalui hasil hitung pengujian validitas tes ada 10 soal valid. Lalu, 10 soal yang valid tersebut di uji kembali dalam pengujian reliabilitas dengan tujuan untuk melihat apakah soal tersebut reliabel atau tidak untuk diujikan kepada responden. Dan hasil hitung pengujian reliabilitas tersebut bernilai 0,807 dengan kategori sangat reliabel sesuai dengan kriteria reliabilitas. Setelah itu, tes yang telah terbukti validitas dan reliabilitasnya digunakan pada siswa-siswi kelas IV C yang menjadi sampel penelitian.

Bersumber dari data hasil penelitian pada kelas IV C menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran *leaflet*, nilai *pre-test* hasil belajar IPA siswa sangat rendah. Hal ini bisa terlihat melalui hasil rata-rata (*Mean*) yaitu 34,29. Setelah itu, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *leaflet*, dan siswa mengalami peningkatan dalam skor *post-test*, dengan nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 77,50. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan ketika melaksanakan proses pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran *leaflet* (media konvensional) dibandingkan setelah menggunakan media pembelajaran *leaflet* di kelas IV C SDN 013832 Rahuning I. Kesimpulannya, skor rata-rata pada hasil

post-test yang menggunakan media pembelajaran *leaflet* dalam hasil belajar IPA siswa lebih unggul dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang hanya mengandalkan media pembelajaran konvensional atau tidak menggunakan media *leaflet*.

Kemudian, peneliti juga melakukan uji hipotesis berupa *Paired Sample T-Test* guna memahami peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yaitu sebelum menggunakan media *leaflet* dan setelah menerapkan media pembelajaran *leaflet*. Dalam hasil pengujian ini terdapat bahwasannya Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji *Paired Sample T-Test* yaitu jika nilai Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang terdapat pada BAB IV dari penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwasannya sebelum menggunakan media pembelajaran *leaflet*, hasil belajar siswa kelas IV C SDN 013832 Rahuning I dengan jumlah 28 orang pada pembelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa didapatkan rata-rata (*Mean*) sebesar 34,29. Jadi, dapat dinyatakan bahwa sebelum menggunakan media *leaflet*, hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA rendah dikarenakan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Berdasarkan hasil dari penelitian yang diperoleh bahwasannya setelah menggunakan media pembelajaran *leaflet*, hasil belajar IPA siswa kelas IV C SDN 013832 Rahuning I dengan jumlah 28 orang mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh dengan rata-rata (*Mean*) sebesar 77,50. Jadi, dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media *leaflet*, hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA mengalami peningkatan atau tergolong lebih tinggi dari sebelumnya dikarenakan telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Penggunaan media pembelajaran *leaflet* mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 013832 Rahuning

I, terutama pada kelas IV C. Hal ini terlihat dari hasil pengujian hipotesis bahwasannya media pembelajaran *leaflet* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN 013832 Rahuning I. Kondisi tersebut bisa dicermati melalui hasil pengujian *Paired Sample T-Test*, dimana hasil pengujian *Paired Sample T-Test* yang diperoleh nilai hasil belajar IPA siswa dengan Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji *Paired Sample T-Test* yaitu jika nilai Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Menurut temuan hasil penelitian ini, disarankan agar para pengajar dapat menggunakan media pembelajaran berupa *leaflet* sebagai opsi alternatif dalam proses pengajaran. Tujuannya adalah untuk membangun motivasi siswa dan meningkatkan efektivitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dengan demikian, diharapkan hasil pembelajaran IPA bagi siswa kelas IV di SDN 013832 Rahuning I dapat mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya.

1. Bagi Sekolah

Didasarkan pada hasil penelitian, peneliti berharap bahwa *leaflet* sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam proses belajar mengajar dan dapat ditingkatkan dengan lebih banyak kreativitas oleh para pengajar, dengan memanfaatkan desain, warna, dan gambar-gambar yang orisinal. Tujuannya adalah agar media ini terus digunakan di setiap kelas di SDN 013832 Rahuning I.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk bisa mempergunakan media pembelajaran *leaflet* serta mampu mengimplementasikannya pada pembelajaran IPA, supaya proses pembelajaran akan lebih efektif serta menyenangkan, agar pencapaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa dapat ditingkatkan.

3. Bagi Siswa

Peneliti berharap agar siswa bisa lebih proaktif untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas dan terutama terutama merasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat saat proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu, siswa juga dapat meningkatkan kualitas belajarnya agar kedepannya dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi dan terus mengalami peningkatan di setiap harinya khususnya dalam pembelajaran IPA.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diperkirakan bahwa peneliti berikutnya akan bisa mengembangkan ulang riset atau penelitian ini melalui penerapan dalam menggunakan media pembelajaran *leaflet* dalam mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridah, A., Azmi, N. &, & Mulyani, A. (2018). Penggunaan Bahan Ajar Leaflet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 2 Kota Cirebon pada Materi Sistem Koordinasi. *JURNAL ILMU ALAM INDONESIA*, 1(2), 69–81. homepage: www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/jia
- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 98 – 107.
- AGUSTIAN, I., SAPUTRA, H. E., & IMANDA, A. (2019). PENGARUH SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS PELAYANAN DI PT. JASARAHARJA PUTRA CABANG BENGKULU. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 6(1), 42–60.
- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. (2021). PELATIHAN PENGUJIAN HIPOTESIS STATISTIKA DASAR DENGAN SOFTWARE R. *Jurnal BUDIMAS*, 03(02), 327–334.
- Arief, M. M. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI (TUJUAN PENGGUNAAN, FUNGSI, PRINSIP PEMILIHAN, PENGGUNAAN, DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Arikunto, S (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

- Arrahim, & Widayanti, N. (2018). PERBANDINGAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN MODEL REALISTIK MATHEMATIC EDUCATION (RME) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDIT DARUL HASANI KABUPATEN BEKASI. *PEDAGOGIK*, *VI*(2), 134–143.
- Arviana, A., & S., & Antosa, Z. (2020). ANALISIS PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IVB SD NEGERI 147 PEKANBARU. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS RIAU PEKANBARU*, 28–34.
- Azizah, S. N. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF AL-QUR'AN DAN AL-HADITS. *JURNAL LITERASIOLOGI*, *6*(1), 67–79.
- Darsad. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia dengan Bahan Ajar Leaflet pada Siswa Kelas V SDN Sewar Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Jurnal Dan Pendidikan Ilmu Sosial*, *4*(1), 263–270.
- Desstya, A. (2015). KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR (TELAHAH BUKU SISWA KELAS IV SD TEMA 2 KARYA SUMINI). *Profesi Pendidikan Dasar*, *2*(2), 95–102.
- Erosvita, B. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B DALAM MENGELOMPOKAN BENDA-BENDA

BERWARNA MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK STELLA MARIS NANGAHURE KECAMATAN ALOK BARAT KABUPATEN SIKKA. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 4(6), 364–378. <http://e-jurnalmitrapendidikan.com>

Evi Purnama, S. B. dan K. S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Leaflet Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Binomial*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i1.835>

Farida, R. (2018). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD SDN 002 SEKIP HULU TAHUN PELAJARAN 2016/2017. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 2(9), 987–999. <http://e-jurnalmitrapendidikan.com>

Fauhah, H. &, & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

FIRMANSYAH, D. (2015). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *[JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA]*, 3(1), 34–44. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

Gani, H. A., Istiaji, E., & Kusuma, A. I. (2014). The Difference of The Effectiveness of Leaflet and Poster Product AIDS Commission district Jember in the Behavior of HIV/AIDS Prevention. *Jurnal IKESMA*, 10(1), 31–48.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M.,

- Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* (F. Sukmawati (ed.); 1st ed.). uswatun khasanah.
- HIDAYATI, N. & SUSANTI. (2013). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI AKUNTANSI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 GEDANGAN SIDOARJO. *JURNAL UNESA*, 1–18.
- Hudaya, P. L. dan A. (2018). PENERAPAN MODEL QUANTUM TEACHING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP PGRI 3 JAKARTA. *Research and Development Journal Of Education*, 5(1), 45–60.
- Indriyani, L. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 17–26.
- Jatmika, S. E. D., Maulana, M., Kuntoro, & Martin, S. (2019). *BUKU AJAR PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI KESEHATAN* (E. Khuzaimah (ed.); 1st ed.). Penerbit K-Media.
- Kasumawati. (2021). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA TENTANG SIFAT-SIFAT BENDA DAN PERUBAHANNYA MELALUI PENGGUNAAN METODE DEMONSTRASI PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 16 BUNTOK KECAMATAN DUSUN SELATAN KABUPATEN BARITO SELATAN. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 5(7), 507–516. <http://e-jurnalmitrapendidikan.com>

- Khomsun, I. (2020). Pengembangan Media Belajar Audiovisual Untuk Pembelajaran Memperbaiki Motor Listrik di SMK Negeri 1 Sarolangun. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(September), 144–154. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v10i2.170>
- Kleruk, Imelda Dua, S. M. dan J. J. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MEDIA BARANG BEKAS PADA SISWA KELAS IV SD INPRES LANRAKI 1 KOTA MAKASSAR. *JURNAL IPA TERPADU*, 5(1), 85–95. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/ipaterpadu>
- Kosilah, & Septian. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ASSURE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139–1148.
- KUDISIAH. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018. *JIME (Jurnal Ilmiah Mandala Education)*, 4(2), 195–202.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). MENINJAU PERMASALAHAN RENDAHNYA KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA DAN SOLUSI. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
- Lestari, D. E., Haryanti, T. dan, & Igianny, P. D. (2021). Efektivitas Media Leaflet untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswi Tentang Sadari. *JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KESEHATAN MASYARAKAT INDONESIA (JPPKMI)*, 2(1), 148–154.
- Ma'fiah. (2019). Pengaruh Cara Belajar di Sekolah Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Studi Kasus Siswa Kelas VIII

- SMP PGRI 35 Serpong. *Jurnal Kajian Agama Hukum Dan Pendidikan Islam (KAHPI)*, 1(2), 13–30.
- Maasrukhin, A. R., & Ratnasari, K. (2019). Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Auladuna*, 01(02), 100–109. <https://doi.org/10.36835/au.v1i1.166>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.
- Maulidiyah, Y. dkk. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 606–615.
- Meiristanti, N., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Leaflet Berbasis Android sebagai Penunjang Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana Kelas XI OTKP di SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 56–67. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Miftah, M. (2013). FUNGSI DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 95–105.

- Muakhirin, B. (2014). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN INKUIRI PADA SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 01, 51–57. <http://e-jurnalmitrapendidikan.com>
- Nugraha, M. (2018). Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan,* 4(1), 27–44.
- Nurhapsari, R., Sutarto, & Mahardika, I. K. (2012). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PDC (PREPARING, DOING, CONCLUDING) UNTUK PEMBELAJARAN IPA. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Sains,* 17(4), 9–16.
- Nurkholiq, A., Saryono, O., & Setiawan, I. (2019). Analisis pengendalian kualitas (quality control) dalam meningkatkan kualitas produk. *Jurnal Ekologi Ilmu Manajemen,* 6(2), 393–399. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ekonologi>
- Palimbong, S. M., Devi, O., Pompeng, Y., Ekonomi, F., & Kristen, U. (2022). Volume . 19 Issue 2 (2022) Pages 475-481 AKUNTABEL : Jurnal Akuntansi dan Keuangan ISSN : 0216-7743 (Print) 2528-1135 (Online) Pengaruh penerapan surat pemberitahuan elektronik (e-spt) masa pajak pertambahan nilai (ppn) terhadap kepatuhan wajib. *AKUNTABEL: Jurnal Akuntansi Dan Keuangan,* 2(2), 475–481. <https://doi.org/10.29264/jakt.v19i2.11169>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman,* 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

- Paudi, R. I., & Tureni, D. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan MakhluK Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera*. 3(4), 91–107.
- Pratiwi, I. (2022). Penggunaan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Praktikum IPA. *Jurnal Penelitian, Pemikiran Dan Pengabdian*, 10(1), 25–29.
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Keguruan/index>
- Pratiwi, I. T. M. &, & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (The role of learning media in increasing students ' learning achievement). *JURNAL PENDIDIKANMANAJEMEN PERKANTORAN*, 3(2), 173–181.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Prianggita, V. A., & Meliyawati. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(January), 147–154.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>
- Purwananti, Y. S. (2016). PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN SEBAGAI PENCETAK SUMBER DAYA MANUSIA HANDAL. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 1, 220–229.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN

ALAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PACITAN. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 2(2), 127 – 144.

Puspita, D. G. dan, & Andriani, D. E. (2021). UPAYA PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DAN PERMASALAHANNYA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 21–37. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1893>

Putri, S. R., Wahyuni, S., & Suharso, P. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PEMASARAN DI SMK NEGERI 1 JEMBER TAHUN AJARAN 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 108–114. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6455>

RADIMAN. (2016). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH EKONOMI MIKRO MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING METODE PEER LESSONS DI PROGRAM STUDI MANAJEMEN. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 17(01), 66–78. <http://jurnal.umsu.ac.id>

Rahayu, D. P. (2020). Improvement of Science Learning Outcomes Through the Problem Based Learning (PBL) Model for Grade 4 Elementary School Students. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 83–92. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

Ramli, M. (2012). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN* (1st ed.). IAIN

Antasari Press.

Rasyid, I., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN.

AXIOM, VII(1), 91–96.

Safiuddin. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA

MATA PELAJARAN IPS TEMA 1 INDAHNYA KEBERSAMAAN

DENGAN MENERAPKAN PENGELOLAAN KELAS. *JEC (JURNAL*

EDUKASI CENDIKIA), 4(1), 10–23. [https://www.jurnal-](https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/JEC)

[umbuton.ac.id/index.php/JEC](https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/JEC)

Santoso, H. B., & Subagyo. (2017). PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL

BELAJAR DENGAN METODE PROBLEM BASIC LEARNING (PBL)

PADA MATA PELAJARAN TUNE UP MOTOR BENSIN SISWA KELAS

XI DI SMK INSAN CENDEKIA TURI SLEMAN TAHUN AJARAN

2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, 5(1), 40–45.

Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding*

Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 470–477.

Setiawan, H. R., & Lubis, Z. (2016). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar

Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan

Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama

Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Intiqad*, 8(2),

47–51.

Silahuddin, A. (2022). PENGENALAN KLASIFIKASI , KARAKTERISTIK ,

DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG

MELATI. *Idaaratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–

175.

- Siregar, E. F. S., & Sari, S. P. (2020). Optimalisasi Pendekatan MIKiR Sebagai Solusi Pembelajaran Abad 21 Bagi Guru SD Muhammadiyah Kota Medan. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 550–556. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i3.4376>
- Situmorang, H. (2019). SISTEM INFORMASI PENGELOLAHAN DATA ALUMNI BERBASIS WEB (STUDI PADA FAKULTAS SAIN, TEKNOLOGI DAN INFORMASI) UNIVERSITAS SARI MUTIARA INDONESIA. *Jurnal Mahajana Informasi*, 4(1), 34–48.
- Suarmawan, K. A., Meitriana, M. A. &, & Haris, I. A. (2019). FAKTOR-FAKTOR EKSTERNAL YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA TAHUN AJARAN 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 528–539.
- Suci Perwita Sari, Aprilia2, S., & Khalifatussadiyah. (2020). PENGGUNAAN METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. *Educational Journal of Elementary School (EJoES)*, 1(1), 19–24. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index>
- Sugiarto, E. (2016). ANALISIS EMOSIONAL, KEBIJAKSANAAN PEMBELIAN DANPERHATIAN SETELAH TRANSAKSI TERHADAP PEMBENTUKAN DISONANSI KOGNITIF KONSUMEN PEMILIK SEPEDA MOTOR HONDA PADA UD. DIKA JAYA MOTOR LAMONGAN. *Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen*, 1(01), 34–47.


- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Cetakan ke-2. Bandung: Penerbit Alfabeta, hlm 99.
- Suhairiani, Panjaitan, N. H., Sinaga, E. K., & Maulana, B. (2018). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATERI DAYA DUKUNG PONDASI. *EDUCATIONAL BUILDING Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 4(2), 13–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/ebjptbs.v4i2%20DES>
- Syamsiani. (2022). TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PENYALUR PESAN. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44.
- Syarifah. (2019). ACTIVE LEARNING TEACH LIKE FINLAND (Sebuah Telaah Kurikulum 2013). *Jurnal Qiro'ah*, 9(1), 85–99.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tumulo, T. I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 02(23), 539–552. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.2.2.437-446.2022>
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra, Z., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies (MJEMIAS)*, 1(1), 18–22. <https://jurnal.maarifnumalang.id/>

- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *JURNAL RAUDHAH*, 06(01).
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah%0AGames>
- Wibowo, A., Simaremare, A. &, & Yus, A. (2022). Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar. *Journal of Social Interactions and Humanities (JSIH)*, 1(1), 37–50. [https://doi.org/DOI prefik: 10.55927](https://doi.org/DOI%20prefik%3A10.55927)
- Widia, D. W. (2022). KAJIAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN LEAFLET TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 5(1), 35–41.
- WIJAYANTI, A. (2016). *PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN AJAR LEAFLET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK EKOSISTEM (Studi Eksperimental pada Siswa Kelas VII Semester Genap MTs. Ma'arif Penawaja Lampung Timur Tahun Pelajaran 2015/2016)*. UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG.
- Winangun, I. M. A. (2022). Analisis Problematika Proses Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 37–44.
<http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Yeni, H. O., Anggraini, C., & Meilina, F. (2020). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL PADA SISWA KELAS IV SDN 002 TEBING KABUPATEN KARIMUN TAHUN AJARAN 2017/2018. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 1(2), 10–18.

- Young, M. (2016). Sikap Pengendara Surabaya Mengenai Pesan Kampanye SAFE STEPS : Road Safety Melalui Iklan Layanan Masyarakat Versi Distracted Driving. *JURNAL E-KOMUNIKASI*, 5(1), 1–10.
- Yusuf, W. F. (2018). IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 (K-13) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH DASAR (SD). *Pendidikan Agama Islam*, 3(20), 263–278. [http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai%0AWiwin Fachrudin Yusuf](http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai%0AWiwin%20Fachrudin%20Yusuf) [[263
- Zahra, R. R., & Nofha Rina. (2018). PENGARUH CELEBRITY ENDORSER HAMIDAH RACHMAYANTI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK ONLINE SHOP MAYOUTFIT DI KOTA BANDUNG. *JURNAL LONTAR*, 6(1), 43–57.
- Zainal, N. F. (2020). Pengukuran , Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 8–26. <https://doi.org/doi.org/10.31537/laplace.v3i1.310>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 2213 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023

Lamp : ---

Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 17 Dzulqa'dah 1444 H
06 Juni 2023 M


Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 013832 Rahuning I
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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




Nama	: Eka Dian Lestari
N P M	: 1902090181
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran <i>Leaflet</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 013832 Rahuning I

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



Dr. H. Samsu Yurrita, M.Pd
NIDN:0004066701

Pertinggal

Lampiran 2. Surat Izin Melaksanakan Riset di Sekolah



DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN ASAHAN
UPTD SD NEGERI 013832 RAHUNING I
 KECAMATAN RAHUNING
 Alamat : Dusun V Rahuning I – Kode Pos 21273
 NSS: 101070608015 – NPSN : 10204683

Lampiran : 1 Lembar
 Hal : Balasan Izin Riset Mahasiwa

Kepada Yth :
Bapak/Ibu Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Di :
 Tempat

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Teriring salam kami sampaikan semoga kita semua senantiasa berada dalam lindungan Allah Swt. serta sehat jasmani dan rohani sehingga dapat melaksanakan kegiatan dengan lancar. Menindak lanjuti Surat Permohonan Izin Riset Nomor : 2213/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Tanggal 06 Juni 2023. Adapun mahasiswa yang bersangkutan adalah :

Nama : **EKA DIAN LESTARI**
 NIM : 1902090181
 Jurusan : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
 Asal Kampus : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Dengan surat ini diberitahukan bahwa kami dari UPTS SDN 013832 Rahuning I menerima mahasiswa tersebut untuk menyelesaikan penelitian/riset tentang **"Pengaruh Media Pembelajaran Leaflet Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I"**.

Demikianlah surat pemberitahuan ini kami sampaikan, atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Rahuning, 17 Juni 2022

Kepala Sekolah SDN 013832 Rahuning I



SUMISNO, S.Pd.

NIP. 196606241987121002

Lampiran 3. Hasil Wawancara

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA KEPADA GURU

KELAS IV C SDN 013832 RAHUNING I

Identitas:

Hari/Tanggal : Rabu, 23 November 2022

Waktu : 09.00 WIB

Nama Guru : PUTRI ANA HASIBUAN

Guru Kelas : IV C

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran yang ibu berikan terhadap siswa/i?	Proses pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas IV C yaitu menggunakan metode ceramah. Dan sesekali menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, namun pada umumnya ibu putri hanya mengandalkan buku paket dan buku-buku soal yang dibeli dari bazar buku.
2.	Bagaimana cara ibu menarik perhatian siswa/i agar mereka dapat mengikuti pembelajaran yang optimal?	Saat mengajar, ibu putri sering menjumpai siswa yang tidak focus dalam mengikuti pembelajaran. Jadi, untuk menarik perhatian siswa biasanya bu putri hanya menegur saja.
3.	Apa kesulitan yang dialami oleh siswa/i saat pembelajaran?	Kesulitan yang dialami oleh siswa/i saat belajar yaitu siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, salah satunya mata pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan siswa merasa bosan dengan cara penyampaian guru yang hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah dan bahan ajar/materi ajar hanya bersumber dari buku paket saja.

4.	Apa reaksi siswa ketika tidak dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru?	Ketika tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan guru ada yang diam saja, ada yang kembali bertanya dengan guru bagian mana yang belum paham, namun kebanyakan hanya diam dan mengatakan paham saat ditanya guru. Akan tetapi, bu putri tetap berinisiatif untuk menanyakan kembali kepada beberapa siswa mengenai apa yang belum paham pada materi yang diajarkan.
5.	Apakah siswa akan bertanya pada guru jika ada materi yang belum dipahami?	Iya, beberapa siswa mau bertanya kembali mengenai hal yang mereka belum pahami. Namun kebanyakan hanya diam dan mengatakan paham.
6.	Strategi pembelajaran seperti apa yang digunakan dalam pembelajaran?	Ibu putri hanya menggunakan metode ceramah saja. Beliau mengatakan pernah mencoba menggunakan video pembelajaran yang ditayangkan melalui infocus, dan siswa merasa senang dalam belajar. Namun itu hanya dilakukan sekali, karena keterbatasan alat infocus yang berjumlah satu saja. Sehingga guru disini sangat jarang belajar menggunakan video pembelajaran atau media lainnya.
7.	Hambatan apa saja yang ditemukan dalam mengajar?	Karena untuk mendapatkan pembelajaran yang optimal membutuhkan beberapa perangkat pembelajaran, jadi ibu putri terhambat dalam penyediaan media, selain kurangnya kreativitas dalam pembuatan media, biaya juga menjadi salah satu faktornya. Tak hanya itu, beliau juga mengatakan tidak pernah memberikan ice breaking, penggunaan model pembelajaran dan mengadakan

		permainan (games) dalam pembelajaran, katanya waktu yang tidak mencukupi.
8.	Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa di kelas?	Kurangnya keaktifan siswa, tidak adanya media pembelajaran, dan tidak adanya pembaharuan-pembaharuan guru dalam mengajar misalnya bermain sambil belajar. Selain itu, sumber belajar yang monoton dari buku paket saja juga mempengaruhi motivasi belajar siswa, dan disini guru juga hanya menyuruh siswa untuk menghafal materi yang menjadi tugas sehari-hari siswa.
9.	Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV C?	Hasil belajar siswa kelas IV lumayan bagus, namun pada beberapa mata pelajaran tergolong rendah, salah satunya pada mapel IPA.
10.	Bagaimana respon siswa ketika ibu hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket saja?	Respon siswa terlihat malas, bosan, dan jenuh, serta ada beberapa siswa yang aktif dan ada juga siswa yang tidak aktif.
11.	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran saat mengajar mata dikelas?	Tidak. Bu putri mengatakan tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran, selain itu biaya juga menjadi faktornya, dan beliau merasa bahwa membutuhkan kreatifitas yang tinggi dalam membuat media. Dan beliau merasa kreatifitasnya minim. Padahal dalam mata pelajaran IPA khususnya, siswa sangat membutuhkan media sebagai alat bantu mereka untuk memahami sebuah materi pelajaran.
12.	Media seperti apa yang ibu pernah gunakan saat mengajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV C	Bu putri hanya menggunakan lingkungan saja. Beliau pernah menjelaskan materi tumbuhan

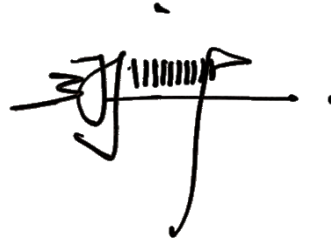
	SDN 013832 RAHUNING I?	dengan menunjukkan tumbuhannya langsung kepada siswa agar siswa paham.
13.	Berapa nilai KKM mata pelajaran IPA?	Nilai KKM mata pelajaran IPA 68. Nilai KKM ini disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa.
14.	Apakah sebelumnya ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran leaflet saat mengajar?	Belum pernah. Dan bu putri juga kurang tahu mengenai media leaflet tersebut.

Diketahui,

Ka. SDN 013832 RAHUNING I



PUTRI ANA HASIBUAN

NIP : 19660624 198712 1002

Link YouTube Wawancara

<https://youtu.be/KK251nnbr8>

Lampiran 4. Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV C

DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN SISWA

Kelas : IV C Semester : I (Ganjil)

Sekolah : SDN 013832 Rahuning I T.A. : 2022/2023

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Ulangan Harian	KKM
1	Alwian Revaldo	78	68
2	M. Alhafizi	67	68
3	Rafka Novriansyah Panjaitan	75	68
4	Charly Pratama	65	68
5	Divana Ginting	66	68
6	Dwiky Alzaki	82	68
7	Fahri Akbar	80	68
8	Isra Dina	78	68
9	Kian Nanda Aji Pratama	68	68
10	Rizki Ramadani	65	68
11	Zulhabhir Rahadi	67	68
12	Cindy Apriliana Siregar	85	68
13	Deva Hylla	80	68
14	Didik P.	65	68
15	Keysa Junaina	79	68
16	Muhammad Iqbal Ramadani	65	68
17	Noval Triandika	78	68
18	Rafa Khairul Saputra	66	68
19	Raliando Abizhar Abil	65	68
20	Rizky Setia Bakti	70	68
21	Septian Anugrah	64	68
22	Trisya Sri Wahyuni	63	68
23	Usna Khairani Sitorus	82	68

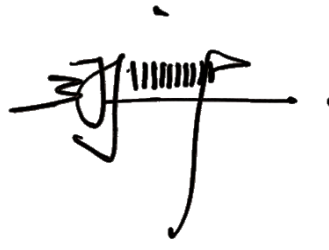
24	Yusnailah	85	68
25	Dinda Eka Novita	67	68
26	Dwi Afriani	63	68
27	Rizky Ramadhan	65	68
28	Miftahul Fauziah	80	68

Diketahui Oleh,

Ka. SDN 013832 RAHUNING I



PUTRI ANA HASIBUAN



NIP : 19660624 198712 1002

Lampiran 5. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji Validitas Tes

Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah
S_1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	8
S_2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
S_3	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	5
S_4	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	4
S_5	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
S_6	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	9
S_7	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	5
S_8	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	10
S_9	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	5
S_10	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	6
S_11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
S_12	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6
S_13	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	5
S_14	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	8
S_15	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	10
S_16	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9
S_17	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	9
S_18	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4
S_19	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	8
S_20	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	10

Keterangan : S = Siswa

Uji Validitas Menggunakan Program SPSS Versi 26.0

		Correlations															
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Skor Total
Soal 1	Pearson Correlation	1	.811**	.303	.171	-.099	.105	-.252	.179	.471*	-.471*	.390	.242	-.105	.179	.015	.545*
	Sig. (2-tailed)		.000	.195	.471	.678	.660	.285	.450	.036	.036	.089	.303	.660	.450	.951	.013
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 2	Pearson Correlation	.811**	1	.638**	-.123	-.032	.302	-.373	.192	.287	-.492*	-.394	.212	-.302	.394	.099	.661**
	Sig. (2-tailed)	.000		.002	.605	.895	.196	.105	.418	.220	.027	.086	.369	.196	.086	.679	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 3	Pearson Correlation	.303	.638**	1	.000	.303	.346	-.378	.174	-.236	-.236	.406	-.174	.577**	.174	-.081	.481*
	Sig. (2-tailed)	.195	.002		1.000	.195	.135	.100	.463	.317	.317	.076	.463	.008	.463	.735	.032
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 4	Pearson Correlation	.171	-.123	.000	1	.171	-.408	-.134	-.492*	.042	-.458*	-.082	-.123	.408	-.082	.514*	.087
	Sig. (2-tailed)	.471	.605	1.000		.471	.074	.574	.027	.862	.042	.731	.605	.074	.731	.020	.716
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 5	Pearson Correlation	-.099	-.032	.303	.171	1	.314	-.023	.179	.043	-.043	.390	.242	-.105	.179	.308	.508*
	Sig. (2-tailed)	.678	.895	.195	.471		.177	.924	.450	.858	.858	.089	.303	.660	.450	.196	.022
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 6	Pearson Correlation	.105	.302	.346	-.408	.314	1	-.218	.704**	.204	.204	.302	.000	.302	.140	.621**	
	Sig. (2-tailed)	.660	.196	.135	.074	.177		.395	.001	.388	.388	.196	1.000	.196	.556	.003	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 7	Pearson Correlation	-.252	-.373	-.378	-.134	-.023	-.218	1	.066	-.312	.312	-.373	-.066	.000	-.154	-.031	-.166
	Sig. (2-tailed)	.285	.105	.100	.574	.924	.355		.783	.181	.181	.105	.783	1.000	.518	.898	.483
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 8	Pearson Correlation	.179	.192	.174	-.492*	.179	.704**	.066	1	.287	.328	.192	.414	-.101	.394	-.183	.590**
	Sig. (2-tailed)	.450	.418	.463	.027	.450	.001	.783		.220	.158	.418	.069	.673	.086	.440	.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 9	Pearson Correlation	.471*	.287	-.236	.042	.043	.204	-.312	.287	1	-.167	.287	.739**	-.408	.287	.057	.456*
	Sig. (2-tailed)	.036	.220	.317	.862	.858	.388	.181	.220		.482	.220	.000	.074	.220	.811	.043
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 10	Pearson Correlation	-.471*	-.492*	-.236	-.458*	-.043	.204	.312	.328	-.167	1	-.287	-.123	-.204	-.082	-.057	-.130
	Sig. (2-tailed)	.036	.027	.317	.042	.858	.388	.181	.158	.482		.220	.605	.388	.731	.811	.584
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 11	Pearson Correlation	.390	.394	.406	-.082	.390	.302	-.373	.192	.287	-.287	1	.414	-.101	.394	-.183	.554*
	Sig. (2-tailed)	.089	.086	.076	.731	.089	.196	.105	.418	.220	.220		.069	.673	.086	.440	.011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 12	Pearson Correlation	.242	.212	-.174	-.123	.242	.302	-.066	.414	.739**	-.123	.414	1	-.503*	.616**	-.099	.551*
	Sig. (2-tailed)	.303	.369	.463	.605	.303	.196	.783	.069	.000	.605	.069		.024	.004	.679	.012
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 13	Pearson Correlation	.105	.302	.577**	.408	.105	.000	.000	-.101	-.408	-.204	-.101	-.503*	1	-.101	.140	.195
	Sig. (2-tailed)	.660	.196	.008	.074	.660	1.000	1.000	.673	.074	.388	.673	.024		.673	.556	.410
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 14	Pearson Correlation	.179	.394	.174	-.082	.179	.302	-.154	.394	.287	-.082	.394	.616**	-.101	1	.099	.626**
	Sig. (2-tailed)	.450	.086	.463	.731	.450	.196	.518	.086	.220	.731	.086	.004	.673		.679	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal 15	Pearson Correlation	.015	.099	-.081	.514*	.308	.140	-.031	-.183	.057	-.057	-.183	-.099	.140	.099	1	.256
	Sig. (2-tailed)	.951	.679	.735	.020	.186	.556	.898	.440	.811	.811	.440	.679	.556	.679		.276
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Skor Total	Pearson Correlation	.545*	.661**	.481*	.087	.508*	.621**	-.166	.590**	.496*	-.130	.554*	.551*	.195	.626**	.256	1
	Sig. (2-tailed)	.013	.001	.032	.716	.022	.003	.483	.006	.043	.584	.011	.012	.410	.003	.276	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

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

v

Nomor Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
Soal_1	0,545	0,040	Valid
Soal_2	0,661	0,021	Valid
Soal_3	0,481	0,000	Valid
Soal_4	0,087	0,089	Tidak Valid
Soal_5	0,508	0,026	Valid
Soal_6	0,621	0,040	Valid
Soal_7	-0,166	0,007	Tidak Valid
Soal_8	0,590	0,563	Valid
Soal_9	0,456	0,000	Valid
Soal_10	-0,130	0,472	Tidak Valid
Soal_11	0,554	0,000	Valid
Soal_12	0,551	0,824	Valid
Soal_13	0,195	0,000	Tidak Valid
Soal_14	0,626	0,000	Valid
Soal_15	0,724	0,000	Tidak Valid

Uji Reliabilitas Tes

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.807	.805	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	3.85	7.608	.470	.884	.792
Soal_2	3.75	7.250	.584	.936	.778
Soal_3	3.95	8.050	.344	.849	.804
Soal_5	3.85	8.134	.266	.473	.813
Soal_6	3.70	7.379	.529	.693	.785
Soal_8	3.75	7.461	.500	.712	.788
Soal_9	3.80	7.642	.439	.721	.795
Soal_11	3.75	7.250	.584	.593	.778
Soal_12	3.65	7.292	.567	.804	.780
Soal_14	3.75	7.355	.542	.658	.783

Lampiran 6. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

	Mean	Paired Differences				t	df	Sig. (2- tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test - Post Test	- 43.21 4	7.724	1.460	-46.209	-40.219	- 29.60 6	27	.000

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Sekolah : SDN 013832 Rahuning I

TEMA 7 : Indahny Keragaman di Negeriku

Subtema 1 : Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

Semester : II (Dua)

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Alam	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, magnet, gravitasi, pegas dan gesek.	3.3.1 Memahami pengertian gaya dengan tepat. 3.3.2 Menjelaskan pengertian gaya dengan tepat 4.3.1 Menyebutkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari 4.3.2 Mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.	Pengertian gaya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> Dengan melakukan percobaan, siswa mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menentukan macam-macam gaya. 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong-Royong Integritas 	Sikap : <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja sama Penilaian diri : <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet Lingkungan

Lampiran 7. Silabus

	pegas dan gaya gesek.				<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan yang melibatkan gaya otot. • Dengan berdiskusi, siswa mampu menemukan contoh-contoh gaya pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. 	<p>didik saat dirumah dan sekolah</p> <p>Pengertahuan : Tes Tertulis</p>		
--	-----------------------	--	--	--	--	--	--	--

Diketahui Oleh,

Ka. SDN 013832 Rahuning I



SUMISNO, S.Pd.

NIP : 19660624 198712 1002

Wali Kelas IV C



PUTRI ANA HASIBUAN

Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pre-Test

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SDN 013832 Rahuning I
Kelas/Semester	: IV C/II
Tema/Subtema	: VII/I
Muatan Pelajaran/ Materi Pelajaran	: IPA/Gaya dan Gerak
Alokasi Waktu	: 70 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca buku tematik Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku), siswa mampu mengidentifikasi dan menyebutkan jenis-jenis gaya beserta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
2. Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu membedakan antara gaya dengan gerak secara tepat.
3. Melalui penjelasan guru mengenai contoh dari masing-masing gaya, siswa mampu menyebutkan contoh dari setiap gaya dengan benar.
4. Setelah membaca materi pelajaran melalui buku tematik Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) dan diskusi kelas, siswa mampu menyelesaikan LKPD yang diberikan guru dengan benar.

B. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan)
2. Model Pembelajaran : Ekspositori
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan dan Demonstrasi.

C. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran : Media Konvensional

2. Sumber Belajar : *Buku Tematik Terpadu Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, Kurikulum 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Revisi 2017, Jakarta.*

D. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam. • Guru dan siswa berdo'a dengan dipimpin oleh ketua kelas sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. • Guru menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini. • Guru mengecek kehadiran siswa, kemudian mengajak siswa melakukan <i>ice breaking</i> untuk membangun semangat dan meningkatkan focus siswa sebelum belajar. • Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi sebelum melaksanakan pembelajaran inti seperti menanyakan kepada siswa mengenai pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. "Apakah kalian ingat pelajaran yang lalu mengenai gaya dan gerak? Menurut kalian, apakah gaya dan gerak itu sama? Ayo yang bisa menjawab angkat tangannya". • Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat mudah untuk dipahami oleh siswa. • Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai jenis-jenis gaya beserta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. • Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum memulai pembelajaran, siswa diminta untuk membaca dan memperhatikan materi pelajaran yang terdapat pada buku paket. (<i>Mengamati</i>) • Siswa diminta untuk menyebutkan jenis-jenis gaya yang ada di kehidupan kita. • Siswa diminta mengamati contoh-contoh berupa gambar yang ada pada buku paket. (<i>Mengamati</i>) • Guru memerintahkan siswa untuk memberikan satu contoh

	<p>dari salah satu gaya yang ada di kehidupan kita sehari-hari dengan mempraktekkannya didepan kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk membaca manfaat yang ada pada setiap gaya dengan mengkaitkannya ke dalam kehidupan kita sehari-hari. • Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai jenis-jenis gaya beserta contohnya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Menanya</i>) “Apa pengertian gaya?” “Apa yang dimaksud dengan gerak?” “Ada berapakah jumlah gaya? Coba sebutkan?” “Coba sebutkan salah satu contoh dari setiap gaya yang kamu ketahui?” “Apa saja manfaat yang terjadi dari masing-masing gaya didalam kehidupan sehari-hari?” • Siswa kembali mengamati dan membaca materi pelajaran yang terdapat di buku paket berkenaan dengan jenis-jenis gaya beserta contohnya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Mengamati</i>) • Selanjutnya, diakhir pembelajaran siswa diberikan soal “<i>pre-test</i>” dan jika sudah selesai maka dikumpulkan kepada guru. (<i>Menalar</i>)
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama-sama dengan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. (<i>Mengkomunikasikan</i>) • Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. • Guru meminta ketua kelas memimpin do’a. • Guru mengucapkan salam.

E. Penilaian

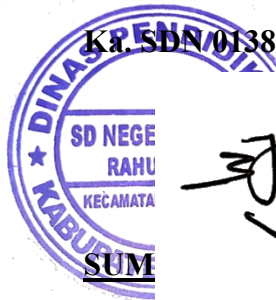
1. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
2. Penilaian Sikap : Observasi Langsung
3. Penilaian Keterampilan : Perbuatan/Unjuk Kerja

Medan, 14 Juni 2023

Mengetahui,

Diketahui Oleh,

Ka. SDN/013832 Rahuning I



NIP : 19660624 198 /12 1002

Peneliti

EKA DIAN LESTARI

Post-Test

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SDN 013832 Rahuning I

Kelas/Semester : IV C/II

Tema/Subtema : VII/I

Muatan Pelajaran/Materi Pelajaran : IPA/Gaya dan Gerak

Alokasi Waktu : 70 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca materi pelajaran melalui media *leaflet*, siswa mampu mengidentifikasi dan menyebutkan jenis-jenis gaya beserta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
2. Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu membedakan antara gaya dengan gerak secara tepat.
3. Melalui penjelasan guru mengenai contoh dari masing-masing gaya, siswa mampu menyebutkan contoh dari setiap gaya dengan benar.
4. Setelah membaca materi pelajaran melalui media *leaflet* dan diskusi kelas, siswa mampu menyelesaikan LKPD yang diberikan guru dengan benar.

B. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan).
2. Model Pembelajaran : *Cooperative learning* (model pembelajaran secara berkelompok)
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan dan Demonstrasi.

C. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran : *Leaflet*.

2. Sumber Belajar : *Buku Tematik Terpadu Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, Kurikulum 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Revisi 2017, Jakarta.*

D. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam. • Guru dan siswa berdo'a dengan dipimpin oleh ketua kelas sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. • Guru menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini. • Guru mengecek kehadiran siswa, kemudian mengajak siswa melakukan <i>ice breaking</i> untuk membangun semangat dan meningkatkan focus siswa sebelum belajar. • Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi sebelum melaksanakan pembelajaran inti seperti menanyakan kepada siswa mengenai pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. “Apakah kalian ingat pelajaran yang lalu mengenai gaya dan gerak? Menurut kalian, apakah gaya dan gerak itu sama? Ayo yang bisa menjawab angkat tangannya”. • Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat mudah untuk dipahami oleh siswa. • Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai jenis-jenis gaya beserta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. • Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum memulai pembelajaran, guru membagi siswa ke dalam 7 kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 4 orang. • Guru membagikan media <i>leaflet</i> yang telah disediakan kepada setiap kelompok dengan masing-masing kelompok mendapat 2 buah media <i>leaflet</i>. • Siswa diminta untuk membaca dan memperhatikan materi pelajaran yang terdapat pada media <i>leaflet</i>

tersebut. (*Mengamati*)

- Siswa diminta untuk menyebutkan jenis-jenis gaya yang ada di kehidupan kita.
- Siswa diminta mengamati contoh-contoh berupa gambar yang ada pada media *leaflet*. (*Mengamati*)
- Guru memerintahkan siswa untuk memberikan satu contoh dari salah satu gaya yang ada di kehidupan kita sehari-hari dengan mempraktekkannya didepan kelas.
- Siswa diminta untuk membaca manfaat yang ada pada setiap gaya dengan mengkaitkannya ke dalam kehidupan kita sehari-hari.
- Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai jenis-jenis gaya beserta contohnya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. (*Menanya*)

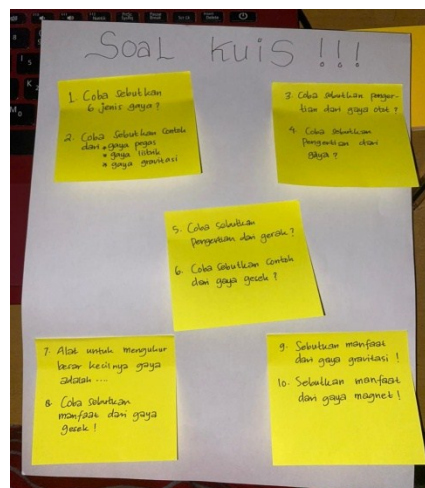
“Apa pengertian gaya?”

“Apa yang dimaksud dengan gerak?”

“Ada berapakah jumlah gaya? Coba sebutkan?”

“Coba sebutkan salah satu contoh dari setiap gaya yang kamu ketahui?”

“Apa saja manfaat yang terjadi dari masing-masing gaya didalam kehidupan sehari-hari?”
- Siswa kembali mengamati dan membaca materi pelajaran yang terdapat di media *leaflet* berkenaan dengan jenis-jenis gaya beserta contohnya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. (*Mengamati*)
- Guru melakukan kuis kepada siswa dengan memberikan aturan kelompok yang menjawab dengan tertib dan memiliki skor paling tinggi itu yang menang.



	<ul style="list-style-type: none"> • Selesai kuis, siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dibaca oleh siswa pada media <i>leaflet</i> tersebut. (<i>Menanya</i>) • Selanjutnya, diakhir pembelajaran siswa diberikan soal “<i>post-test</i>” dan jika sudah selesai maka dikumpulkan kepada guru. (<i>Menalar</i>)
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama-sama dengan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. (<i>Mengkomunikasikan</i>) • Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. • Guru meminta ketua kelas memimpin do’a. • Guru mengucapkan salam.

E. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
2. Penilaian Sikap : Observasi Langsung
3. Penilaian Keterampilan : Perbuatan/Unjuk Kerja

Medan, 16 Juni 2023

Mengetahui,

Diketahui Oleh,

Ka. SDN 013832 Rahuning I



NIP : 120000271201141002



Peneliti

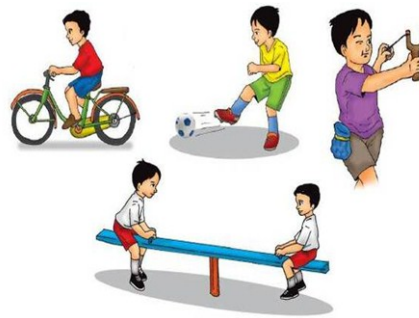
EKA DIAN LESTARI

Lampiran 9. Materi Pembelajaran

ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)

GAYA DAN GERAK

A. Pengertian Gaya dan Gerak



Gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan benda bergerak disebut gaya. Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan mempengaruhi benda tersebut. gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda yang semula diam menjadi bergerak, menyebabkan benda yang semula bergerak menjadi berhenti atau berubah arah, atau merubah bentuk benda. Dengan demikian, gaya dapat diartikan sebagai suatu tarikan atau dorongan yang diberikan kepada suatu benda sehingga benda tersebut bergerak. Sedangkan gerak adalah perpindahan benda dari posisi awal ke posisi akhir karena adanya gaya. Adapun alat yang digunakan untuk mengukur besar kecilnya gaya adalah neraca pegas atau dinamometer. Sedangkan satuan gaya dinyatakan dalam satuan newton yang bisa ditulis dengan huruf N.

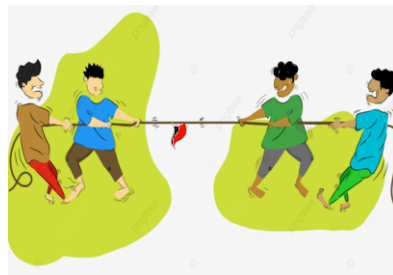
B. Jenis-Jenis Gaya

Aktifitas sehari-hari kita memang sering melibatkan gaya. Gaya yang menghasilkan kerja otot manusia, seperti tarikan dan dorongan yang kita lakukan saat membuka dan menutup pintu disebut gaya otot. Tetapi sebenarnya tidak hanya otot manusia yang dapat menghasilkan gaya. Berikut ini adalah jenis-jenis gaya yang dapat kita rasakan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Gaya Otot

Gaya otot adalah kekuatan yang dihasilkan oleh otot manusia. Gaya ini sering dilakukan pada saat kita mengangkat beban atau

sedang senam di sekolah. apabila kita sering melakukan olahraga maka otot akan bertambah besar dan kuat. Dibawah ini merupakan salah satu contoh dari gaya otot yang dihasilkan oleh manusia dan hewan.



(a) Tarik Tambang



(b) Mendorong Meja

Gambar (a) dan (b) contoh gaya otot yang dihasilkan manusia



1. Menarik Delman



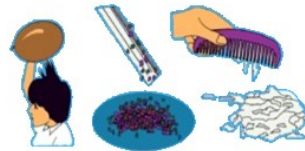
(b) Membajak Sawah dengan Kerbau

Gambar (a) dan (b) contoh gaya otot yang dihasilkan hewan

2. Gaya Listrik

Gaya listrik adalah gaya yang dihasilkan oleh muatan-muatan listrik. Muatan listrik terdiri dari muatan positif (proton) dan muatan negatif (elektron). Gaya listrik terbagi menjadi dua, yaitu listrik dinamis dan listrik statis. Gaya listrik statis adalah kekuatan yang dimiliki benda yang bermuatan listrik untuk menarik benda-benda disekitarnya. Contoh gaya listrik statis misalnya terdapat pada sisir dan penggaris plastik yang telah digosok dengan rambut kering, sehingga dapat menarik sobekan kertas-kertas kecil. Sisir atau penggaris plastik yang telah digosok dengan rambut kering akan memiliki muatan listrik karena kelebihan elektron. Gaya listrik juga terjadi ketika batang kaca digosok-gosok dengan kain sutera kering karena kekurangan elektron. Sedangkan gaya listrik dinamis adalah kekuatan yang dimiliki benda

diam yang kemudian dialiri oleh listrik sehingga dapat bergerak. Contoh gaya listrik dinamis misalnya kipas angin yang diam kemudian dicolokkan ke listrik sehingga dapat bergerak.



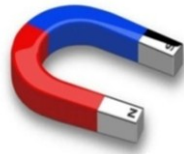
(a) Listrik Statis



(b) Listrik Dinamis

Contoh dari gaya listrik dinamis danl listrik statis

3. Gaya Magnet



Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh magnet. Magnet alam adalah sejenis logam yang pertama kali ditemukan dikota Magnesia. Magnet memiliki kekuatan yang bisa untuk menarik jarum, paku, atau benda lainnya terbuat dari besi atau baja. Kekuatan ini disebut gaya magnet.



Contoh dari gaya magnet

4. Gaya Gravitasi



Gaya gravitasi adalah kekuatan bumi untuk benda menarik dilain ke bawah. Bila kita melempar benda keatas. Baik dari kertas, pensil atau benda lain maka semua benda itu akan jatuh kebawah. Berbeda bila diluar angkata para astronot tidak merasakan gravitasi, akibatnya mereka akan melayang-layang bila berada diluar angkasa.

Dibawah ini contoh dari gaya gravitasi yaitu antara lain:



(Contoh dari gaya gravitasi)

5. Gaya Pegas

Gaya pegas adalah kekuatan yang ditimbulkan oleh karet atau pegas yang diregangkan. Misalnya, saat kamu bermain panahan, karet mampu mendorong anak panah terlontar dengan cepat dan jauh.



(Contoh dari gaya pegas)

6. Gaya Gesek



Gaya gesek adalah bila kedua saling bergesekan, maka antara keduanya akan muncul gaya gesek. Gaya gesek bisa menguntungkan dan merugikan. Bila kita berjalan dijalan yang kering, antara sepatu dan jalan akan muncul gaya gesek. Gaya gesek ini membantu kita untuk bisa berjalan. Bayangkan bila jalanan licin, maka gaya gesek

akan kecil dan kita akan kesulitan berjalan. Dibawah ini salah satu contoh yang termasuk dalam gaya gesek.



Contoh dari gaya gesek

C. Manfaat Gaya Dalam Kehidupan Sehari-Hari

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak bisa terlepas dari gaya. Hal ini dikarenakan untuk menggerakkan sebuah benda saja, kita membutuhkan gaya. Dan untuk mengubah kecepatan gerak benda pun, kita juga memerlukan gaya. Maka dari itu, gaya sangat bermanfaat bagi manusia. Adapun manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai berikut.

1. Gaya Otot

- Gaya otot yang dihasilkan oleh manusia : melompat, berenang, menulis, bersepeda, menarik tali, membuat adonan donat, mendorong meja, menendang bola dan lain sebagainya.
- Gaya otot yang dihasilkan oleh hewan : untuk menarik delman, untuk membajak sawah dengan kerbau dan lain-lain.

2. Gaya Listrik

- Menyalakan lampu dirumah dan dijalan
- Untuk menyalakan televisi
- Menggerakkan kipas angin dan lain sebagainya

3. Gaya Magnet

- Untuk menunjukkan arah pada kompas
- Untuk memisahkan benda-benda logam di tempat pembuangan barang bekas
- Untuk pengunci kotak pensil atau tas dan lain sebagainya

4. Gaya Gravitasi

- Untuk menahan benda-benda tetap berada di permukaan bumi

- Untuk menjaga atmosfer tetap berada di permukaan bumi
- Buah yang jatuh dari pohon ketika sudah matang

5. Gaya Pegas

- Untuk membuat spring bed
- Untuk bermain ketapel
- Untuk memanah dengan menggerakkan anak panah yang kemudian dilepaskan

6. Gaya Gesek

- Untuk membantu benda bergerak tanpa tergelincir
- Untuk membantu menghentikan benda yang sedang bergerak

Lampiran 10. LKPD (Pre-Test dan Post-Test)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Gaya dan Gerak

Nama Sekolah : SDN 013832 Rahuning I

Kelas / Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Tema 7 : Indahnnya Keberagaman di Negeriku

Subtema 1 : Indahnnya Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

Disusun Oleh : Eka Dian Lestari (1902090181)



LE TUNJUK

1. Berdoalah sebelum mengerjakan tugas !
2. Tuliskan nama siswa dan kelas pada kolom yang tersedia !
3. Berilah tanda silang (x) untuk jawaban yang benar!
4. Sampaikan pertanyaan pada guru apabila mengalami kesulitan !
5. Periksa kembali apa yang telah kamu kerjakan dan kumpulkan kepada gurumu!



nama:

kelas :

A. Pilihan Ganda

1. Tarikan dan dorongan disebut
 - a. Gaya b. Gravitasi c. Usaha d. Tarikan
2. Gaya yang dihasilkan oleh otot makhluk hidup, baik manusia atau hewan adalah
 - a. Gaya pegas b. Gaya magnet c. Gaya otot d. Gaya gravitasi
3. Berikut ini merupakan contoh dari gaya gesek adalah
 - a. Gaya antara telapak tangan dengan benda yang dipegang
 - b. Buah jatuh dari pohon mangga
 - c. Benda yang ditempelkan lalu menempel satu sama lain
 - d. Mendorong suatu benda dengan kekuatan tangan
4. Berikut contoh kegiatan yang melibatkan listrik statis, kecuali
 - a. Menggosokkan penggaris ke rambut
 - b. Membersihkan debu pada kursi beludru
 - c. Sisir plastik digunakan untuk menyisir
 - d. Menyalakan kipas angin
5. Perhatikan benda dibawah ini!

2) Paku	3) Penghapus
3) Peniti	4) Gelas

Benda-benda diatas yang dapat ditarik oleh magnet adalah....

 - a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 1 dan 4
6. Berikut ini pemanfaatan gaya magnet, kecuali
 - a. Sebagai penunjuk arah c. Dapat menempelkan benda tertentu

- b. Sebagai pembangkit tenaga listrik d. Untuk pengganti energi lain

7. Perhatikan gambar berikut ini!



Gaya yang terjadi karena bersentuhannya ban sepeda dengan permukaan jalan disebut gaya

- a. Gravitasi
 b. Pegas
 c. Pantulan
 a. Gesekan
8. Saat lomba tarik tambang, maka yang diterapkan adalah gaya

- e. Gaya Pegas
 f. Gaya Otot
 g. Gaya Gesek
 a. Gaya Gravitasi

9. Dalam kehidupan sehari-hari Peristiwa jatuhnya buah apel dari pohon termasuk salah satu manfaat dari gaya



- a. Listrik
 b. Magnet
 c. Gravitasi
 d. Otot

10. Gambar di bawah ini dapat bergerak karena adanya gaya



- a. Magnet
 b. Listrik
 c. Pegas
 d. Gravitasi

Lampiran 11. Kunci Jawaban LKPD

1. A
2. C
3. A
4. D
5. A
6. D
7. D
8. B
9. C
10. B




Lampiran 12. Hasil LKPD *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas IV C

Pre-Test



Nama: Divana Ginting
Kelas: IV C

A. Pilihan Ganda

1. Tarikan dan dorongan disebut
 a. Gaya b. Gravitasi c. Usaha d. Tarikan
2. Gaya yang dihasilkan oleh otot makhluk hidup, baik manusia atau hewan adalah
 a. Gaya pegas b. Gaya magnet c. Gaya otot d. Gaya gravitasi
3. Berikut ini merupakan contoh dari gaya gesek adalah
 a. Gaya antara telapak tangan dengan benda yang dipegang
 b. Buah jatuh dari pohon mangga
 c. Benda yang ditempelkan lalu menempel satu sama lain
 d. Mendorong suatu benda dengan kekuatan tangan
4. Berikut contoh kegiatan yang melibatkan listrik statis, kecuali
 a. Menggosokkan penggaris ke rambut
 b. Membersihkan debu pada kursi beludru
 c. Sisir plastik digunakan untuk menyisir
 d. Menyalakan kipas angin
5. Perhatikan benda dibawah ini!
 1) Paku 3) Penghapus
 2) Peniti 4) Gelas
 Benda-benda diatas yang dapat ditarik oleh magnet adalah....
 a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 1 dan 4
6. Berikut ini pemanfaatan gaya magnet, kecuali
 a. Sebagai penunjuk arah c. Dapat menempelkan benda tertentu
 b. Sebagai pembangkit tenaga listrik d. Untuk pengganti energi lain
7. Perhatikan gambar berikut ini!

 Gaya yang terjadi karena bersentuhannya ban sepeda dengan permukaan jalan disebut gaya
 a. Gravitasi
 b. Pegas
 c. Pantulan
 d. Gesekan
8. Saat lomba tarik tambang, maka yang diterapkan adalah gaya
 a. Gaya Pegas
 b. Gaya Otot
 c. Gaya Gesek
 d. Gaya Gravitasi
9. Dalam kehidupan sehari-hari Peristiwa jatuhnya buah apel dari pohon termasuk salah satu manfaat dari gaya

 a. Listrik
 b. Magnet
 c. Gravitasi
 d. Otot
10. Gambar di bawah ini dapat bergerak karena adanya gaya

 a. Magnet
 b. Listrik
 c. Pegas
 d. Gravitasi

Pre-test


 Nama: Didik P.
 Kelas : 4c

A. Pilihan Ganda

1. Tarikan dan dorongan disebut
 - a. Gaya
 - b. Gravitasi
 - c. Usaha
 - d. Tarikan
2. Gaya yang dihasilkan oleh otot makhluk hidup, baik manusia atau hewan adalah
 - a. Gaya pegas
 - b. Gaya magnet
 - c. Gaya otot
 - d. Gaya gravitasi
3. Berikut ini merupakan contoh dari gaya gesek adalah
 - a. Gaya antara telapak tangan dengan benda yang dipegang
 - b. Buah jatuh dari pohon mangga
 - c. Benda yang ditempelkan lalu menempel satu sama lain
 - d. Mendorong suatu benda dengan kekuatan tangan
4. Berikut contoh kegiatan yang melibatkan listrik statis, kecuali
 - a. Menggosokkan penggaris ke rambut
 - b. Membersihkan debu pada kursi beludru
 - c. Sisir plastik digunakan untuk menyisir
 - d. Menyalakan kipas angin
5. Perhatikan benda dibawah ini!

1) Paku	3) Penghapus
2) Peniti	4) Gelas

 Benda-benda diatas yang dapat ditarik oleh magnet adalah....
 - a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. 1 dan 4
 Berikut ini pemanfaatan gaya magnet, kecuali
 - a. Sebagai penunjuk arah
 - b. Sebagai pembangkit tenaga listrik
 - c. Dapat menempelkan benda tertentu
 - d. Untuk pengganti energi lain

Perhatikan gambar berikut ini!



Gaya yang terjadi karena bersentuhannya ban sepeda dengan permukaan jalan disebut gaya

- a. Gravitasi
 - b. Pegas
 - c. Pantulan
 - d. Gesekan
8. Saat lomba tarik tambang, maka yang diterapkan adalah gaya
 - a. Gaya Pegas
 - b. Gaya Otot
 - c. Gaya Gesek
 - d. Gaya Gravitasi
 9. Dalam kehidupan sehari-hari Peristiwa jatuhnya buah apel dari pohon termasuk salah satu manfaat dari gaya
 - a. Listrik
 - b. Magnet
 - c. Gravitasi
 - d. Otot



Gambar di bawah ini dapat bergerak karena adanya gaya



- a. Magnet
- b. Listrik
- c. Pegas
- d. Gravitasi

Post-Test



Nama: Dldik P.

Kelas: 4c

A. Pilihan Ganda

1. Tarikan dan dorongan disebut
 a. Gaya b. Gravitasi c. Usaha d. Tarikan
2. Gaya yang dihasilkan oleh otot makhluk hidup, baik manusia atau hewan adalah
 a. Gaya pegas b. Gaya magnet c. Gaya otot d. Gaya gravitasi
3. Berikut ini merupakan contoh dari gaya gesek adalah
 a. Gaya antara telapak tangan dengan benda yang dipegang
 b. Buah jatuh dari pohon mangga
 c. Benda yang ditempelkan lalu menempel satu sama lain
 d. Mendorong suatu benda dengan kekuatan tangan
4. Berikut contoh kegiatan yang melibatkan listrik statis, kecuali
 a. Menggosokkan penggaris ke rambut
 b. Membersihkan debu pada kursi beludru
 c. Sisir plastik digunakan untuk menyisir
 d. Menyalakan kipas angin
5. Perhatikan benda dibawah ini!
 1) Paku 3) Penghapus
 2) Peniti 4) Gelas
 Benda-benda diatas yang dapat ditarik oleh magnet adalah....
 a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 1 dan 4
6. Berikut ini pemanfaatan gaya magnet, kecuali
 a. Sebagai penunjuk arah c. Dapat menempelkan benda tertentu
 b. Sebagai pembangkit tenaga listrik d. Untuk pengganti energi lain
7. Perhatikan gambar berikut ini!



Gaya yang terjadi karena bersentuhannya ban sepeda dengan permukaan jalan disebut gaya

- a. Gravitasi
 - b. Pegas
 - c. Pantulan
 - d. Gesekan
8. Saat lomba tarik tambang, maka yang diterapkan adalah gaya
- a. Gaya Pegas
 - b. Gaya Otot
 - c. Gaya Gesek
 - d. Gaya Gravitasi
9. Dalam kehidupan sehari-hari Peristiwa jatuhnya buah apel dari pohon termasuk salah satu manfaat dari gaya
- a. Listrik
 - b. Magnet
 - c. Gravitasi
 - d. Otot
10. Gambar di bawah ini dapat bergerak karena adanya gaya



- a. Magnet
- b. Listrik
- c. Pegas
- d. Gravitasi

Post-Test



Nama: Divana Ginting

Kelas: IV^c

A. Pilihan Ganda

1. Tarikan dan dorongan disebut
 a. Gaya b. Gravitasi c. Usaha d. Tarikan
2. Gaya yang dihasilkan oleh otot makhluk hidup, baik manusia atau hewan adalah
 a. Gaya pegas b. Gaya magnet c. Gaya otot d. Gaya gravitasi
3. Berikut ini merupakan contoh dari gaya gesek adalah
 a. Gaya antara telapak tangan dengan benda yang dipegang
 b. Buah jatuh dari pohon mangga
 c. Benda yang ditempelkan lalu menempel satu sama lain
 d. Mendorong suatu benda dengan kekuatan tangan
4. Berikut contoh kegiatan yang melibatkan listrik statis, kecuali
 a. Menggosokkan penggaris ke rambut
 b. Membersihkan debu pada kursi beludru
 c. Sisir plastik digunakan untuk menyisir
 d. Menyalakan kipas angin
5. Perhatikan benda dibawah ini!
 1) Paku 3) Penghapus
 2) Peniti 4) Gelas
 Benda-benda diatas yang dapat ditarik oleh magnet adalah....
 a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 1 dan 4
 Berikut ini pemanfaatan gaya magnet, kecuali
 a. Sebagai penunjuk arah c. Dapat menempelkan benda tertentu
 b. Sebagai pembangkit tenaga listrik d. Untuk pengganti energi lain

7. Perhatikan gambar berikut ini!



Gaya yang terjadi karena bersentuhannya ban sepeda dengan permukaan jalan disebut gaya

- a. Gravitasi
 - b. Pegas
 - c. Pantulan
 - d. Gesekan
8. Saat lomba tarik tambang, maka yang diterapkan adalah gaya
- a. Gaya Pegas
 - b. Gaya Otot
 - c. Gaya Gesek
 - d. Gaya Gravitasi

9. Dalam kehidupan sehari-hari Peristiwa jatuhnya buah apel dari pohon termasuk salah satu manfaat dari gaya




- a. Listrik
- b. Magnet
- c. Gravitasi
- d. Otot

10. Gambar di bawah ini dapat bergerak karena adanya gaya



- a. Magnet
- b. Listrik
- c. Pegas
- d. Gravitasi

Pre-test


 Nama: Dinda eka novita
 Kelas: IVc

A. Pilihan Ganda

1. Tarikan dan dorongan disebut
 a. Gaya b. Gravitasi c. Usaha d. Tarikan
2. Gaya yang dihasilkan oleh otot makhluk hidup, baik manusia atau hewan adalah
 a. Gaya pegas b. Gaya magnet c. Gaya otot d. Gaya gravitasi
- Berikut ini merupakan contoh dari gaya gesek adalah
 a. Gaya antara telapak tangan dengan benda yang dipegang
 b. Buah jatuh dari pohon mangga
 c. Benda yang ditempelkan lalu menempel satu sama lain
 d. Mendorong suatu benda dengan kekuatan tangan
4. Berikut contoh kegiatan yang melibatkan listrik statis, kecuali
 a. Menggosokkan penggaris ke rambut
 b. Membersihkan debu pada kursi beludru
 c. Sisir plastik digunakan untuk menyisir
 d. Menyalakan kipas angin
5. Perhatikan benda dibawah ini!
 1) Paku 3) Penghapus
 2) Peniti 4) Gelas
 Benda-benda diatas yang dapat ditarik oleh magnet adalah....
 a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 1 dan 4
- Berikut ini pemanfaatan gaya magnet, kecuali
 a. Sebagai penunjuk arah b. Dapat menempelkan benda tertentu
 c. Sebagai pembangkit tenaga listrik d. Untuk pengganti energi lain

- Perhatikan gambar berikut ini!



Gaya yang terjadi karena bersentuhannya ban sepeda dengan permukaan jalan disebut gaya

- a. Gravitasi
- b. Pegas
- c. Pantulan
- d. Gesekan
- Saat lomba tarik tambang, maka yang diterapkan adalah gaya
 a. Gaya Pegas
 b. Gaya Otot
 c. Gaya Gesek
 d. Gaya Gravitasi

9. Dalam kehidupan sehari-hari Peristiwa jatuhnya buah apel dari pohon termasuk salah satu manfaat dari gaya



- a. Listrik
- b. Magnet
- c. Gravitasi
- d. Otot

10. Gambar di bawah ini dapat bergerak karena adanya gaya





- a. Magnet
- b. Listrik
- c. Pegas
- d. Gravitasi

Post-Test

Nama: Dinda eka novita

Kelas: IV^c

A. Pilihan Ganda

1. Tarikan dan dorongan disebut
 a. Gaya b. Gravitasi c. Usaha d. Tarikan
2. Gaya yang dihasilkan oleh otot makhluk hidup, baik manusia atau hewan adalah
 a. Gaya pegas b. Gaya magnet c. Gaya otot d. Gaya gravitasi
3. Berikut ini merupakan contoh dari gaya gesek adalah
 a. Gaya antara telapak tangan dengan benda yang dipegang
 b. Buah jatuh dari pohon mangga
 c. Benda yang ditempelkan lalu menempel satu sama lain
 d. Mendorong suatu benda dengan kekuatan tangan
4. Berikut contoh kegiatan yang melibatkan listrik statis, kecuali
 a. Menggosokkan penggaris ke rambut
 b. Membersihkan debu pada kursi beludru
 c. Sisir plastik digunakan untuk menyisir
 d. Menyalakan kipas angin
5. Perhatikan benda dibawah ini!
 1) Paku 3) Penghapus
 2) Peniti 4) Gelas
 Benda-benda diatas yang dapat ditarik oleh magnet adalah....
 a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 1 dan 4
6. Berikut ini pemanfaatan gaya magnet, kecuali
 a. Sebagai penunjuk arah c. Dapat menempelkan benda tertentu
 b. Sebagai pembangkit tenaga listrik d. Untuk pengganti energi lain
7. Perhatikan gambar berikut ini!
- 
- Gaya yang terjadi karena bersentuhannya ban sepeda dengan permukaan jalan disebut gaya
 a. Gravitasi
 b. Pegas
 c. Pantulan
 d. Gesekan
8. Saat lomba tarik tambang, maka yang diterapkan adalah gaya
 a. Gaya Pegas
 b. Gaya Otot
 c. Gaya Gesek
 d. Gaya Gravitasi
9. Dalam kehidupan sehari-hari Peristiwa jatuhnya buah apel dari pohon termasuk salah satu manfaat dari gaya
 a. Listrik
 b. Magnet
 c. Gravitasi
 d. Otot
10. Gambar di bawah ini dapat bergerak karena adanya gaya
- 
- a. Magnet
 b. Listrik
 c. Pegas
 d. Gravitasi

Lampiran 13. Nilai *Pre-test* dan *Post-Test* Siswa Kelas IV C

No.	Responden	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Alwian Revaldo	30	80
2.	M. Alhafizi	40	80
3.	Rafka Novriansyah Panjaitan	20	70
4.	Charly Pratama	10	60
5.	Divana Ginting	50	90
6.	Dwiky Alzaki	30	80
7.	Fahri Akbar	40	90
8.	Isra Dina	20	50
9.	Kian Nanda Aji Pratama	50	90
10.	Rizki Ramadani	50	70
11.	Zulhabhir Rahadi	30	60
12.	Cindy Apriliana Siregar	30	70
13.	Deva Hylla	40	80
14.	Didik P.	60	100
15.	Keysa Junaina	60	100
16.	Muhammad Iqbal Ramadani	40	80
17.	Noval Triandika	50	90
18.	Rafa Khairul Saputra	30	70
19.	Raliando Abizhar Abil	30	80

20.	Rizky Setia Bakti	20	70
21.	Septian Anugrah	10	60
22.	Trisya Sri Wahyuni	30	80
23.	Usna Khairani Sitorus	30	80
24.	Yusnailah	40	90
25.	Dinda Eka Novita	50	90
26.	Dwi Afriani	30	80
27.	Rizky Ramadhan	20	70
28.	Miftahul Fauziah	20	60
Jumlah		960	2.170
Rata-Rata		34,29	77,50

Lampiran 14. Media Pembelajaran Leaflet

"Gerak"

Gerak adalah perpindahan benda dari posisi awal ke posisi akhir karena adanya gaya.

Nah, dapat disimpulkan bahwa gaya dan gerak itu tidak sama, namun saling berhubungan satu sama lain. Adapun manfaat masing-masing gaya dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai berikut.

"Manfaat Gaya"

- Gaya Otot**
 - Pada manusia untuk melompat, berenang, menulis, bersepeda, menarik tali, dan lain-lain.
 - Pada hewan untuk menarik delman, membajak sawah, dan lain-lain.
- Gaya Listrik**
 - Menyalakan lampu di rumah dan di jalan.
 - Untuk menyalakan TV, mesin cuci, kipas angin, dan lain-lain.
- Gaya Magnet**
 - Untuk menunjukkan arah pada kompas.
 - Untuk menarik benda-benda logam di tempat-tempat yang strategis.

4. Gaya Gravitasi

- Untuk menahan benda-benda tetap berada di permukaan bumi.
- Untuk menjaga atmosfer tetap berada di permukaan bumi.

5. Gaya Pegas

- Dalam pembuatan spring bed.
- Untuk bermain ketapel dan bermain panahan.

6. Gaya Gesek

- Untuk membantu benda bergerak tanpa tergelincir.
- Untuk membantu menghentikan benda yang sedang bergerak.

KELAS IV

TEMA 7
INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU
SUBTEMA 1
INDAHNYA SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU

Gaya dan Gerak

Menurut kalian, apakah gaya dan gerak itu sama? Coba perhatikan gambar dibawah ini!

Gaya

a. Contoh gaya otot hewan

4. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi adalah gaya yang disebabkan oleh gaya tarik yang dihasilkan bumi.

(Buah yang jatuh dari pohonnya dan seorang wanita yang melempar koin ke atas)

5. Gaya Pegas

Gaya pegas adalah gaya yang dihasilkan oleh kerja benda elastis.

(Seorang lelaki sedang memanah)

6. Gaya Gesek

Gaya gesek adalah gaya yang terjadi ketika 2 permukaan benda saling bersentuhan atau bergesekan.

(Seorang lelaki mengendarai sepeda yang rodanya bergesekan dengan jalan)

A. Pengertian Gaya

Gaya yaitu tarikan atau dorongan yang diberikan kepada suatu benda sehingga benda tersebut bergerak. Adapun alat yang digunakan untuk mengukur gaya adalah **dinamometer**. Terdapat 6 (enam) macam gaya yaitu gaya otot, gaya gesek, gaya pegas, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya listrik.

Nah, terdapat beberapa macam jenis gaya, yaitu antara lain:

- Gaya Otot**

Gaya otot adalah gaya yang dihasilkan oleh otot tubuh manusia maupun otot hewan.

a. Contoh gaya otot manusia

(Mendorong Meja)

(Mendorong Meja)

b. Contoh gaya otot hewan

(Menarik Delman dan Membajak Sawah)
- Gaya Listrik**

Gaya listrik adalah gaya yang dihasilkan oleh muatan-muatan listrik. Muatan listrik terdiri dari muatan positif (proton) dan muatan negatif (electron).

a. Contoh Listrik Statis

b. Contoh Listrik Dinamis

(Kipas Angin Bergerak Karena Listrik)
- Gaya Magnet**

Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh magnet. Magnet mempunyai dua kutub yaitu kutub positif (+) dan kutub negatif (-). Benda yang dapat ditarik oleh magnet yaitu paku, besi, kawat, sendok, dan lain-lain.

(Magnetik Paku)

DOKUMENTASI



(Foto meminta izin melakukan observasi kepada Kepala Sekolah SDN 013832

Rahuning I)



(Foto wawancara dengan Ibu Putria Ana Hasibuan wali kelas IV C)



(Foto siswa/i kelas IV C sedang belajar)



(Foto bersama dengan wali kelas beserta siswa/i kelas IV)





EKA DIAN LESTARI

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	id.123dok.com Internet Source	1%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	docplayer.info Internet Source	1%
7	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%
8	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%

FORM K 1



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

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

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Eka Dian Lestari
 NPM : 1902090181
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3,88

Persetujuan Ketua/ Sekretaris/ Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media <i>Leaflet</i> pada Materi Rangka Tubuh Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I	
	Pengembangan Video Interaktif pada Materi Metamorfosis Hewan Kelas IV SDN 013832 Rahuning I	
	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Booklet</i> pada Materi Metamorfosis Hewan Kelas IV SDN 013832 Rahuning I	

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

Medan, 26 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

Eka Dian Lestari

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

FORM K 2



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Eka Dian Lestari
 NPM : 1902090181
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Media *Leaflet* pada Materi Rangka Tubuh Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

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

Medan, 26 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Eka Dian Lestari

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



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

Nomor : 2499 /IL.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Eka Dian Lestari**
N P M : 1902090181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Leaflet Pada Materi Rangka Tubuh Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I

Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd**

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 27 Oktober 2023

Medan, 01 Rab'ul Akhir 1444 H
27 Oktober 2022 M



Dra.Hj.Syamsuurnita.,M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Eka Dian Lestari
 NPM : 1902090181
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media *Leaflet* pada Materi Rangka Tubuh Manusia untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning 1

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
22 Desember 2022	Revisi Bab I dan Sistematika Penulisan Proposal Penelitian	
14 Februari 2023	Revisi Bab I (latar belakang masalah) dan Pembuatan tabel data nilai siswa	
28 Februari 2023	Revisi Bab II	
10 Maret 2023	Revisi Bab II (Kerangka Konseptual) dan teknik Analisis data (Bab III)	
14 Maret 2023	ACC Sempro	

Medan, 14 Maret 2023

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:

Nama : Eka Dian Lestari
NPM : 1902090181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Leaflet* Pada Materi Rangka Tubuh Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 013832 RAHUNING I

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

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing,

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

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit



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

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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, 04 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Eka Dian Lestari
NPM : 1902090181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media *Leaflet* pada Materi Rangka Tubuh Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaiki penulisan para ahli (Kutipan) pada Bab 1
2.	Urutan rumusan masalah sesuai dengan aljabar
3.	Perbaiki penulisan identifikasi masalah
4.	Peletakkan nomor halaman
5.	Melengkapi referensi pada Bab II

Medan, April 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

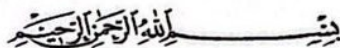
Pembahas

Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.



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

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



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa Tanggal 04, bulan April, tahun 2023 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Eka Dian Lestari
NPM : 1902090181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media *Leaflet* pada Materi Rangka Tubuh Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd, AIFO Fit.

Pembahas

Irfan Dahnil, S.Pd., M.Ed.

**Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi**

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



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

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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Eka Dian Lestari
NPM : 1902090181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media *Leaflet* pada Materi Rangka Tubuh Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I

Pada hari Selasa, 04 April 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 04 April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Erian Dahnial, S.Pd., M.Ed.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd, AIFO Fit.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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



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

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Eka Dian Lestari
NPM : 1902090181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 29 Mei 2023

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



EKA DIAN LESTARI



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama Lengkap : Eka Dian Lestari
 NPM : 1902090181
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 013832 Rahuning I

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, tanggal 04, Bulan April, Tahun 2023.

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

Medan, 29 Mei 2023

Ketua Program Studi

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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Eka Dian Lestari
 Tempat, Tanggal Lahir : Rahuning, 07 April 2001
 Alamat : Dusun VI, Desa Rahuning I
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Status : Belum Menikah
 Kewarganegaraan : Indonesia
 No. Handphone : 0822 – 6713 – 7539
 E-mail : ekadianlestari89@gmail.com

Data Orang Tua

Nama Ayah : Sugiman
 Nama Ibu : Sutik

Pendidikan Formal

1. 2007 - 2013 : SD Negeri 013832 Rahuning I
 2. 2013 - 2016 : SMP Negeri 3 Pulau Rakyat
 3. 2016 - 2019 : SMA Negeri 1 Pulau Rakyat
 4. 2019 – 2023 : S1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 28 Agustus 2023

Hormat Saya

Eka Dian Lestari