

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI MICROSOFT TEAMS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SD
MODERN AL RIFA'IE MATA PELAJARAN TEMATIK**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Program Studi Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd)*



Oleh:

Nur Lailatul Maulida

NIM. 18140100

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI MICROSOFT TEAMS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SD MODERN AL
RIFA'IE MATA PELAJARAN TEMATIK**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)*



Oleh :

Nur Lailatul Maulida

NIM. 18140100

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

NIP. 197308232000031002

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI MICROSOFT TEAMS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SD MODERN AL
RIFA'IE MATA PELAJARAN TEMATIK**

SKRIPSI

Oleh

Nur Iailatul Maulida
NIM. 18140100

Telah disetujui oleh

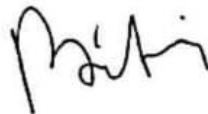
Dosen Pembimbing



Dian Eka Aprilia Ritria N., M. Pd
NIP. 19910419201802012144

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



DR. Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI MICROSOFT TEAMS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SD MODERN AL RIFA'IE MATA PELAJARAN TEMATIK

SKRIPSI

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Nur Lailatul Maulida (18140100)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 28 juni 2024 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia ujian

Tanda Tangan

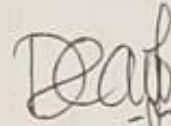
Ketua Sidang

Dr. Abdul Gafur, M.Ag
NIP. 197304152005011004



Sekretaris Sidang

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
NIP. 19910419201802012144



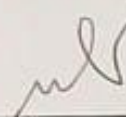
Pembimbing

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
NIP. 19910419201802012144



Penguji Utama

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil aalamin, rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kesempatan sampai dititik ini. Sholawat serta salam yang juga tak pernah hentinya terucap kepada baginda nabi besar Muhammad SAW. Karya ini saya persembahkan kepada orang-orang tersayang yang mendampingi dan memotivasi saya untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

Teruntuk kedua orangtua saya tercinta, Bapak Tasemat S.Pd dan Ibu Aidatul walida saya ucapkan beribu-ribu terimakasih atas segala suport dan motivasi yang selama ini kalian berikan kepada saya.

Teruntuk suami saya tercinta Muhammad Hendris, saya ucapkan terimakasih yang sudah membantu dan mensupport saya selama proses pengerjaan karya ilmiah ini, yang selalu mengantarkan saya ke kampus saat sedang libur untuk bimbingan.

Teruntuk bayi mungil saya Deanda Zaylin Anelis, terimakasih nak sudah bisa berkerjasama dengan bunda sejak dalam kandungan hingga saat ini diusiamu yang ke 10 bulan.

Teruntuk keluarga dan saudara yang selau memberikan doa dan dukungan.

Teruntuk sahabat dan teman-teman yang selalu menjadi motivasi dan semangat saya selama proses belajar dan berjuang mencapai cita-cita.

Teruntuk para dosen, guru-guru saya serta rekan kerja di SD Modern al-rifa'ie 2, terimakasih sudah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada saya.

Serta kepada seluruh elemen yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih atas segala bantuan, motivasi semangat, dan doa-doanya.

MOTTO

“Inovasi adalah jalan menuju masa depan yang lebih baik.” – Steve Jobs

“pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat.” –Imam Syafi’i

Malang, 9 Mei 2024

Dian Eka Aprilia Fitria N., M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nur Lailatul Maulida
Lamp : 4 (Empat) Eksamplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamualaikum wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Nur Lailatul Maulida

NIM : 18140100

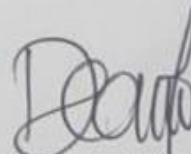
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Modern Al-
Rifa'ie Mata Pelajaran Tematik

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dian Eka Aprilia Fitria N., M.Pd
NIP. 19910419201802012144

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Lailatul Maulida

NIM : 18140100

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie
Mata Pelajaran Tematik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri. Bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsure-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 09 Juni 2024

Hormat kami,



Nur Lailatul Maulida
18140100

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirabbil alamin, wassalatuwassalamuala asrofil ambiyaa'iw al mursalin sayyidina wamaulana muhammadin, waala alihi wasohbihi ajma'in. puji syukur kehadiran Allah subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayahnya. Sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan naskah skripsi yang berjudul **“efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie Mata Pelajaran Tematik”**.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi agung Muhammad shallallahu alaihi wa sallam yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni agama islam.

Tujuan umum dari penelitian skripsi ini yakni sebagai pemenuhan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). adapun tujuan khusus penelitian skripsi ini yakni sebagai bahan wacana pendidikan bahwa masih banyak bagian dan bahan ajar dari sebuah pendidikan yang harus dikembangkan, khususnya oleh pendidik maupun calon pendidik.

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan karya ini, sebab kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Ungkapan syukur dan terimakasih disampaikan kepada seluruh pihak yang turut berpartisipasi dan terlibat dalam penyusunan karya. Demikian dengan segala hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
3. Bapak Bintoro Widodo, M.kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu proses pembuatan skripsi ini dengan mempermudah pengurusan tanda-tangan persetujuan
4. Bapak Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku Dosen Wali yang telah membimbing dan menasehati penulis selama proses perkuliahan berlangsung, sejak semester 1 hingga semester 12

5. Ibu Dian Eka Aprilia Fitria N., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sudah sangat membantu dan membimbing penulis selama proses pembuatan skripsi hingga selesai
6. Para dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang sudah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis
7. Ustadz Abdul Kholiq M.Pd selaku Kepala Sekolah Dasar Modern Al_Rifa'ie 2 yang sudah memberikan izin penulis untuk meneliti di SD Modern Al-Rifaie
8. Segenap keluarga besar SD Modern Al-Rifa'ie 2 yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
9. Seluruh pihak yang turut terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala nasihat dan dukungan yang diberikan kepada penulis menjadi suatu amal kebaikan dan pahalanya dilipat gandakan oleh Allah subhanahu wa ta'ala. Penulis selalu berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca khususnya untuk bidang pendidikan dan dapat menunjang referensi terciptanya bahan ajar yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Malang, 09 juni 2024
Penulis



Nur Lailatul Maulida
18140100

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	IV
HALAMAN PENGESAHAN.....	V
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	VI
MOTTO.....	VII
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	VIII
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	IX
KATA PENGANTAR.....	X
DAFTAR ISI.....	XII
ABSTRAK.....	XV
ABSTRAK.....	XVI
خلاصة.....	XVII
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	XIX
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Hipotesis Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	6
E. Batas Penelitian.....	6
F. Originalitas Penelitian	7
G. Definisi Operasional	11
1. Microsoft teams.....	11
2. hasil belajar	11
3. mata pelajaran tematik.....	12
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	13
A. media pembelajaran.....	13

1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	13
a. Landasan filosofis.....	13
a. Landasan sosiologis	14
b. Landasan psikologis.....	14
3. Ciri-ciri media.....	15
a. Ciri fiksatif.....	15
b. Ciri manipulatif.....	15
c. Ciri distributif.....	16
B. Microsoft Teams	16
C. Mata Pelajaran Tematik.....	17
D. Hasil Belajar	18
1. communication	21
2. collaboration	21
3. critical thinking.....	21
4. creativity	21
5. computational thinking	21
6. compassion	22
E. Teori Tentang Media Pembelajaran dalam Sains dan Al-Qur'an.....	22
F. Kerangka berfikir	25
BAB III. METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
B. Lokasi Penelitian	27
C. Variabel penelitian	28
1. Variabel Independen	28
2. Variabel Dependen.....	28
D. Populasi dan sampel.....	28
E. Instrumen Pengumpulan Data	29

1. Observasi.....	29
2. Wawancara.....	29
3. Soal tes.....	29
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	30
G. Teknik Pengumpulan Data	30
1. Observasi	30
2. Wawancara.....	31
3. Tes.....	31
BAB IV. PAPARAN DATA DAN HASIL PENEITIAN.....	32
A. Paparan Data Penelitian.....	32
1. Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams.....	32
2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa	35
B. Analisis Hasil Penelitian.....	36
1. Uji normalitas	36
2. Uji N-Gain Score	37
BAB V PEMBAHASAN	41
A. Efektivitas penggunaan aplikasi microsoft teams untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD modern al rifa'ie malang mata pelajaran tematik	41
B. Capaian siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi microsoft teams untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD modern al rifa'ie mata pelajaran tematik	44
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52

ABSTRAK

Nur, lailatul Maulida 2024. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie Mata Pelajaran Tematik*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum., M.Pd

Kata Kunci: *Efektivitas, Microsoft Teams, Hasil Belajar Siswa, SD Modern Al-Rifa'ie*

Penelitian ini dilatar belakangi dari fenomena menurunnya hasil belajar siswa SD Modern Al-rifa'ie dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah kurang menarik minat dan motivasi belajar siswa sehingga membuat hasil dari belajar siswa menurun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang mana peneliti menggunakan teknik pengumpulan datanya berupa observasi, wawancara, dan pemberian soal kepada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi Microsoft Teams untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 SD Modern Al Rifa'ie Malang mata pelajaran Tematik, serta bagaimana capaian hasil belajar siswa kelas 2 Modern Al-Rifa'ie Malang pada mata Pelajaran Tematik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Aplikasi Microsoft Teams terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Tematik bagi siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie. Hal ini terbukti dengan adanya selisih rata-rata score antara kelas kontrol yang tidak menggunakan aplikasi Microsoft teams sebesar 33,3% dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Aplikasi Microsoft Teams sebesar 79,2% dengan metode perhitungan N-Gain.

ABSTRACT

Nur, lailatul Maulida 2024. Effectiveness of Using the Microsoft Teams Application to Improve the Learning Outcomes of Class 2 Students at Al-Rifa'ie Modern Elementary School Thematic Subjects, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Poor. Thesis Supervisor: Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum., M.Pd

Keywords: Effectiveness, Microsoft Teams, Student Learning Outcomes, Al-Rifa'ie Modern Elementary School

This research was motivated by the phenomenon of decreasing student learning outcomes at Al-rifa'ie Modern Elementary School because the learning media used by teachers at the school did not attract students' interest and learning motivation, causing student learning outcomes to decline. This research is a type of quantitative research in which the researcher uses data collection techniques in the form of observation, interviews, and giving questions to students. This research aims to find out and test how effective the use of the Microsoft Teams application is to improve the learning outcomes of class 2 students at Modern Al Rifa'ie Elementary School Malang in Thematic subjects, as well as what the learning outcomes of class 2 Modern Al-Rifa'ie Malang students are in these subjects Thematic.

The research results show that the application of the Microsoft Teams application learning media has proven effective in improving learning outcomes in thematic subjects for grade 2 students at Al-Rifa'ie Modern Elementary School. This is proven by the difference in the average score between the control class which did not use the Microsoft Teams application, which was 33.3% and the experimental class which used the Microsoft Teams Application learning media, which was 79.2% with the N-Gain calculation method.

خلاصة

نور ليلة المولدة. 2024. فعالية استخدام برنامج microsoft teams لترقية نتائج التعليم لطلبة فصل الثاني المدرسة الرفاعي الابتدائية الحديثة في المواد الموضوعية. خطة البحث. قسم تعليم مدرّس المدرسة الابتدائية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

مشرفة: ديبان إيكافطرية نينجروم، الماجستير

خلفية كتابة هذا البحث وجود انخفاض نتائج تعلم الطلبة في مدرسة الرفاعي الابتدائية الحديثة لأن وسائل التعلم المستخدمة من قبل المعلمين في المدرسة لا تجذب اهتمام الطلاب ودافعية التعلم، مما يؤدي إلى انخفاض نتائج تعلم الطلاب. هذا البحث هو نوع من البحث الكمي تستخدم فيه الباحثة طريقة جمع البيانات بواسطة الملاحظة والمقابلة وإعطاء الأسئلة للطلبة. يهدف هذا البحث إلى معرفة واختبار مدى فعالية استخدام تطبيق Microsoft Teams في تحسين نتائج التعلم للطلبة في الصف الثاني في مدرسة الرفاعي الابتدائية الحديثة مالانج في المواد المواضيعية.

وما هي نتائج التعلم للطلبة في مدرسة الرفاعي الابتدائية الحديثة مالانج في المواد المواضيعية. أظهرت نتائج البحث بأن تطبيق الوسائط التعليمية في تطبيق برنامج Microsoft Teams أثبتت فعاليته في تحسين نتائج التعلم في المواد الموضوعية للطلبة في الصف الثاني في مدرسة الرفاعي الابتدائية الحديثة. وقد ثبت ذلك من خلال الفرق في متوسط النتائج بين الفصل الضابط الذي لم يستخدم تطبيق برنامج Microsoft Teams بنسبة 33.3% والفصل التجريبي الذي استخدم وسائط التعلم تطبيق برنامج Microsoft Teams بنسبة 79.2% بطريقة حساب N-Gain.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

a = ا	z = ز	q = ق
b = ب	s = س	k = ك
t = ت	sy = ش	l = ل
ts = ث	sh = ص	m = م
j = ج	dl = ض	n = ن
h = ح	th = ط	w = و
kh = خ	zh = ظ	h = هـ
d = د	' = ع	, = ء
dz = ذ	gh = غ	y = ي
r = ر	f = ف	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

aw = أو

ay = أي

û = أو

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dalam hal ini, sebagai penunjang tercapainya proses pembelajaran yang efektif, tentunya dibutuhkan sekelompok manusia yang dapat menjalankan proses pembelajaran tersebut sesuai dengan koridornya supaya mampu mencapai target yang dituju. Sistem pendidikan yang baik tentunya sangat berpengaruh besar terhadap karakter yang dibangun kepada generasi muda.

Pendidikan di Indonesia diatur sedemikian rupa sehingga memiliki beberapa tujuan yakni mengoptimalkan capaian kritis berpikir yang dimiliki oleh setiap peserta didik, membentuk karakter gotong royong serta bermasyarakat bersosial bernegara dengan manusia lainnya, serta meningkatkan kreatifitas para peserta didik supaya mampu beradaptasi dengan segala lingkungan baru (Prastowo, 2015). Berpedoman pada tujuan yang telah dipaparkan, kemungkinan pendidikan di Indonesia akan terus berkembang secara optimal disesuaikan kebutuhan yang ada sesuai jaman yang mencakup perubahan politik, ekonomi dan lain sebagainya. Munculnya problem di atas, diutamakan mampu menghadapinya. Dengan perbekalan pengetahuan yang telah didapat di bangku sekolah, diharap peserta didik mampu menghadapi problem tersebut. Dalam proses tumbuh kembang setiap peserta didik ini, peran guru sangat diperlukan. Diharapkan, guru mampu memberikan pengetahuan sesuai dengan tujuan sistem pendidikan yang berlaku sehingga peserta didik mampu menghadapi persoalan hidup yang akan terjadi.

Guna menghadapi perubahan yang terjadi, sistem pendidikan dijenjang sekolah dasar (SD) mempunyai inovasi mengenai buku ajar yang diampu.

Pada awalnya semua mata pelajaran dibukukan secara terpisah, namun sekarang dipadu-padankan menjadi satu kesatuan dalam mata pelajaran Tematik. Dalam pembelajaran Tematik, terdapat 5 mata pelajaran. Adapun mata pelajaran tersebut ialah Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Salah satu tema yang terdapat pada buku mata pelajaran Tematik untuk kelas II yakni “Bermain di Lingkunganku”. Bahan ajar ini diciptakan berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 (Edisi Revisi 2016). Modul ini memuat empat bagian. Bagian yang pertama, berisikan enam mata pelajaran. Untuk pembagian pembahasan, setiap mata pelajaran menjadi sub bab dan sub bab ini akan dipelajari dalam satu hari, sehingga untuk pembahasan setiap tema atau setiap bab, membutuhkan waktu 6 hari (seminggu). Dalam setiap pembahasan, terdapat cerita yang digunakan untuk media penyampaian materi pembelajaran. Adapun tokoh yang digunakan. Supaya menciptakan pendidikan karakter sesuai tujuan kurikulum yang berlaku, modul ini dirancang dengan cerita yang bermoral. Salah satu materi yang terdapat dalam modul ini, ialah “Ayo, belajarlh dengan tekun. Biasakan diri selalu membaca dan menulis setiap hari untuk mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Jadilah anak Indonesia yang sehat, cerdas, kreatif, dan melek literasi. Jadilah anak yang berbakat gemilang dan berbudi luhur” (Sukarwo, 2007).

Dalam proses pembelajaran, selain ditunjang dengan adanya buku tematik, terdapat juga media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pemenuhan dan pengembangan kualitas pendidikan. Penggunaan Microsoft Teams merupakan salah satu cara guna meningkatkan kualitas pendidikan yang ada saat ini. Microsoft Teams merupakan kolaborasi dari Office 365 (Modern Groups), mengintegrasikan banyak aplikasi dan layanan dalam satu *platform*. Ruang kerja virtual disediakan oleh Microsoft Teams yang menawarkan banyak fitur hemat waktu dan efisiensi (Hubbard, 2018). Aplikasi ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena adanya

berbagai fitur yang cukup lengkap seperti *video call*, pengumpulan tugas, absen, kuis, menampilkan *powerpoint* dan lain sebagainya.

Berdasarkan manfaat Microsoft Teams yang begitu banyak, program yang ditawarkan dapat mengcover kebutuhan para Guru dalam mengajar, menjadikan Microsoft Teams salah satu aplikasi yang dapat diandalkan dalam dunia pendidikan. Selain para Guru, Microsoft Teams memudahkan para peserta didik dalam menerima pembelajaran setiap harinya. Dengan penggunaan fitur camera, yang mana harus off ketika pembelajaran, membuat kelas online menjadi lebih kondusif, tak hanya kondusif, para siswa lebih mudah diatur sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lebih lancar. Dengan adanya aplikasi ini pula siswa akan merasa nyaman selama proses pembelajaran dikarenakan banyaknya fitur yang memadai dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik. Dalam penugasan siswa juga dapat mengasah kekreatifannya misalnya dengan cara pembuatan power point saat presentasi membuat peserta didik lebih tertarik dalam menyimak pembelajaran yang berlangsung. Selain membuat power point, aplikasi ini dapat menulis di microsoft word, mengirim foto tugas dan lain sebagainya.

Penggunaan aplikasi ini telah sukses dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yakni Juarni (2022) yang menyatakan bahwa hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistic, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIIIA di SMP Nasional Makassar dapat dilihat hasil belajar siswa melalui analisis statistic deskriptif sebelum menggunakan media Microsoft Teams rata - rata nilai siswa masih dibawah nilai KKM dan setelah menggunakan media Microsoft Teams meningkat diatas nilai KKM. Diketahui bahwa nilai hasil posttest yaitu 91,83 lebih besar dari nilai hasil pretest yaitu 67,8 Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.

Berlanjut dengan pengalaman mengajar di SD Brawijaya Smart School Malang, peneliti menemukan peningkatan capaian peserta didik pada mata

pelajaran Tematik ketika dibantu dengan aplikasi Microsoft Teams. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatihatul Mufida dan Evi Rizqi Salamah (2021) pada jurnalnya yang berjudul “Efektivitas Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas VB SDN Sumberejo II Surabaya”. Pada penelitian yang akan diusung, mencakup uji pada aplikasi Microsoft Teams terhadap motivasi belajar para peserta didik di kelas virtual. Kelengkapan fitur pada Microsoft Teams menjadikan peneliti lebih mudah dalam mengajar di kelas daring. Fitur-fitur seperti chat, audio, video, meet, form dan live event, memudahkan peserta didik beserta para Guru dalam mengoptimalkan pembelajaran. Hal ini yang menjadikan peneliti tertarik untuk menggunakan Microsoft Teams dalam meningkatkan capaian belajar dalam mata pelajaran Tematik di SD Modern Al Rifa’ie Malang.

SD Modern Al Rifa’ie Malang adalah lembaga yang berada di bawah naungan yayasan Al Rifa’ie. Al Rifa’ie sendiri beralamatkan di Jl. Raya Ketawang sehingga SD Al Rifa’ie juga beralamatkan Jl. Raya Ketawang. Sebagai sekolah dasar, tentunya SD Modern Al Rifa’ie harus memberikan pembelajaran berkualitas agar mampu mencetak generasi yang unggul. Sebagai lembaga naungan yayasan, tentunya SD Modern Al Rifa’ie Malang harus mengikuti kalender pendidikan yang telah ditetapkan oleh yayasan.

Dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan aplikasi microsoft teams terbilang menurun dikarenakan media pembelajaran yang digunakan membuat motivasi belajar mereka berkurang. Selain itu karena media sebelumnya hanya bisa digunakan via chat saja sehingga membuat kurangnya pantauan dari pendidik dan orangtua ketika proses pembelajaran daring juga menjadi salah satu penyebab turunnya motivasi belajar. Atas dasar inilah peneliti berinisiatif melakukan penelitian secara terstruktur mengenai penggunaan aplikasi Microsoft Teams untuk meningkatkan hasil belajar dengan mengambil judul skripsi **“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Modern Malang Mata Pelajaran Tematik”**.

Peneliti mencoba sistem pembelajaran *blended learning*. Yang mana peneliti menggunakan Microsoft Teams untuk media pembelajaran daring (dalam jaringan) guna melengkapi kurangnya pembelajaran luring (luar jaringan) yang disebabkan banyaknya kegiatan diluar jam pelajaran.

B. Topik Permasalahan

Setelah menjelaskan latar belakang diadakannya penelitian kali ini, peneliti mengangkat beberapa topik permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi Microsoft Teams untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 SD Modern Al Rifa'ie Malang mata pelajaran Tematik?
2. Bagaimana capaian hasil belajar siswa kelas 2 SD Modern Al-rifa'ie malang mata pelajaran tematik sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Microsoft teams ?

C. Hipotesis Penelitian

Ada dua hipotesis dalam penelitian ini. Hipotesis pertama adalah hipotesis kerja (H_a). Hipotesis kerja dari penelitian ini adalah “Ada perbedaan pada hasil belajar peserta didik dengan mengajar menggunakan aplikasi Microsoft Teams dan mengajar menggunakan non aplikasi Microsoft Teams (konvensional)”. Hipotesis kedua adalah hipotesis nol (H_o). Hipotesis nol dari penelitian ini adalah “Tidak ada perbedaan pada hasil belajar peserta didik dengan mengajar menggunakan aplikasi Microsoft Teams dan mengajar menggunakan non aplikasi Microsoft Teams (konvensional)”.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan peneliti dapat memberikan:

a. Manfaat Teoritik

1. Sebagai kontribusi pemikiran terhadap lembaga akademis UIN Malang sehingga bisa memperluas wawasan keilmuan terutama

dalam hal media pendidikan, tepatnya efektivitas penggunaan aplikasi Microsoft Teams untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 SD modern Al Rifa'ie Malang mata pelajaran Tematik.

2. Memerluas pengetahuan dan melatih kemampuan analisa peneliti dalam menyusun suatu penelitian sehingga kritis terhadap masalah-masalah yang timbul di bidang pendidikan, terlebih melalui media Microsoft Teams.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru dan sekolah

Memberikan masukan dan inovasi kepada guru dan sekolah terkait proses belajar mengajar daring menggunakan aplikasi Microsoft Teams guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa

Meningkatkan pemahaman siswa dan mempermudah siswa melakukan proses belajar sehingga hasil belajar yang dicapai lebih memuaskan ketika menggunakan aplikasi microsoft teams.

3. Bagi peneliti

Memberikan wawasan kepada peneliti terkait aplikasi apa saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna mempermudah proses belajar mengajar dikelas selama daring dan juga memberikan pengalaman kepada peneliti terkait pembelajaran menggunakan aplikasi microsoft teams.

E. Batas penelitian

Agar cakupan penelitian masalah tidak membahas terlalu luas pada masalah yang lain dan dapat mencapai tujuan, maka hal tersebut membuat perlu adanya pembatasan masalah yang jelas, pembatasan dalam penelitian masalah ini yaitu:

- a. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu aplikasi microsoft teams
- b. Aplikasi microsoft teams untuk melihat hasil belajar siswa pada ranah kognitif (pengetahuan)

- c. Penelitian menggunakan aplikasi microsoft teams ini dilakukan pada mata pelajaran tematik kelas 2 tema 2
- d. Penelitian ini dilakukan pada kelas 2 SD

F. Originalitas Penelitian

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti serta pencarian mengenai penelitian terdahulu (literature review) sebagai orisinilitas penelitian, maka peneliti menemukan penelitian yang berkaitan dengan media yang digunakan, metode, tujuan penelitian dan lain sebagainya di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah, sebagai berikut:

- a. Skripsi yang berjudul, Pengaruh Penggunaan Program Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sd Negeri 3 Sinjai oleh Nur Aisyah NIM 170104037, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai (Aisyah, 2020)
- b. Skripsi yang berjudul, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas IV MIN 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018 oleh Tisza Rizky Melinda Npm.13105915, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro (Melinda, 2018)
- c. Skripsi yang berjudul, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Kaliputih oleh Catur Cahya Ningrum Nim. 1617402188, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto (Ningrum, 2021)
- d. Skripsi yang berjudul, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV C SD Negeri 1 Metro Pusat oleh Mujiati, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung (Mujiati, 2016)

- e. Skripsi yang berjudul, Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu oleh Tara Oviani Nim. 1416242673, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (oviani, 2019)
- Agar penjabaran mengenai kajian terdahulu yang tertera di atas lebih mudah dipahami, berikut adalah tabel mengenai originalitas penelitian:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama, Judul, Tahun	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nur Aisyah, Pengaruh Penggunaan Program Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD Negeri 3 Sinjai, 2020	a. Tujuan penelitian untuk membuktikan pengaruh penggunaan program microsoft teams terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik di kelas v sd negeri 3 sinjai	a. media yang digunakan berupa aplikasi microsoft teams b. metode yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan kuantitatif	Penelitian efektivitas penggunaan aplikasi microsoft teams untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie mata pelajaran tematik
2.	Tisza Rizqi Melinda, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran	a. Tujuan penelitian untuk Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan	a. tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Penelitian efektivitas penggunaan aplikasi microsoft teams untuk

	Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas IV MIN 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018, 2018	menggunakan metode problem solving pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018 b. Metode yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) c. menggunakan metode problem solving untuk mengetahui hasil belajar siswa		meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie mata pelajaran tematik
3.	Catur Cahya Ningrum, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran	a. penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media	a. metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif	Penelitian efektivitas penggunaan aplikasi microsoft teams untuk

	Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Kaliputih, 2021	pembelajaran terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. b. penelitian dilakukan di SD Negeri Kaliputih	b. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	meningkatkan an hasil belajar siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie mata pelajaran tematik
4.	Mujiati, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV C SD Negeri 1 Metro Pusat, 2016	a. media yang digunakan berupa media audio visual b. penelitian dilakukan di SDN 1 Metro Pusat c. metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)	a. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa b. pembelajaran yang diteliti berupa pelajaran tematik	Penelitian efektivitas penggunaan aplikasi microsoft teams untuk meningkatkan an hasil belajar siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie mata pelajaran tematik
5.	Tara Oviani, Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar	a. media yang digunakan dalam penelitian tara oviani berupa media gambar	a. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Penelitian efektivitas penggunaan aplikasi microsoft teams untuk

IPA Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu, 2019	b. mata pelajaran yang diteliti IPA c. penelitian dilaksanakan di SDN 56 Kota Bengkulu		meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie mata pelajaran tematik
---	---	--	--

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa judul penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan lokus (beda fokus) dan kesamaan fokus (beda lokus). Orisinalitas penelitian ini diperuntukan sebagai rujukan dalam penelitian ini

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahfahaman dalam memahami maksud judul, maka perlu dijelaskan arti dari kata-kata yang tersusun dalam judul tersebut yaitu:

a. Microsoft Teams

Microsoft Team adalah aplikasi atau *platform* dari Microsoft yang memungkinkan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan melakukan semua aktivitas dari satu tempat. Microsoft Teams merupakan aplikasi inovasi dari Microsoft 365 (Modern Groups) yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Aplikasi ini dirancang efisien untuk dapat memudahkan guru dalam menyampaikan bahan ajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami modul pembelajaran yang disediakan oleh tenaga pengajar.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar itu sendiri merupakan

suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar kognitif atau bisa disebut aktivitas kognitif merupakan bentuk perilaku manusia yang dilakukan oleh ranah kognitif, dalam hal ini yang dimaksud adalah mengarahkan perhatian, mempersepsi, mengingat, berpikir, dan memecahkan masalah. Adapun media yang dipakai peneliti guna mengukur hasil belajar tersebut ialah media hitung *Statistic 21.0*.

c. Mata Pelajaran Tematik

Mata pelajaran Tematik merupakan mata pelajaran gabungan dari banyak mata pelajaran. Adanya perubahan kurikulum yang diterapkan di pendidikan Indonesia menjadikan mata pelajaran Tematik sebagai mata pelajaran inovasi yang mencakup semua pelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami bahan ajar dengan mengkorelasikan satu pelajaran dengan pelajaran yang lain serta kemudian di implemetasikan di kehidupan sosial masyarakat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media dalam proses pembelajaran media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, elektronis, maupun fotografis yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual maupun verbal (Arsyad, 2015). Menurut Musfiqon, alat penunjang proses belajar mengajar merupakan alat yang dipakai saat pembelajaran berlangsung yang bertujuan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas dan para siswa serta siswi mampu memahami pembelajaran yang dipaparkan oleh tenaga pengajar. Dengan dimudahkan proses pembelajaran ini, proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Musfiqon, 2012).

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat penyampaian atau penyalur pesan dari sumber yang terencana dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi penerimanya, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

2. Landasan penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa dasar pemikiran dalam penerapan media pembelajaran, diantaranya (Aina, 2019):

a. Landasan Filosofis

Dalam menggunakan media pembelajaran, pelatih harus memperhatikan landasan filosofisnya, yaitu menggunakan media pembelajaran dengan benar berdasarkan nilai-nilai kebenaran yang ditemukan dan diterima oleh banyak orang, baik kebenaran akademik maupun sosial. Misalnya konten (bahan ajar) dan media pembelajaran yang disampaikan dan digunakan kepada

peserta didik seharusnya telah teruji kebenarannya secara objektif, radikal, dan empiris.

Pendidik sebaiknya menghindari kesalahan penyampaian materi ajar dan media pembelajaran, karena hal tersebut merupakan sesuatu yang tidak indah dan tidak baik. Sehingga alangkah baiknya jika seorang pendidik mengecek terlebih dahulu mengenai unsur-unsur kebenaran dalam bahan pelajaran sebelum dibagikan kepada siswa. Proses ini disebut sebagai menerapkan landasan filosofis untuk penggunaan bahan ajar yang berkaitan dengan unsur kebenaran materi ajar sebelum disampaikan kepada peserta didik. Proses ini disebut dengan penerapan landasan filosofis dalam penggunaan media pembelajaran.

b. Landasan Sosiologis

Media pembelajaran dipandang sebagai alat menyampaikan pesan, gagasan, makna, fakta, konsep, dan data yang sengaja dikembangkan sehingga bersifat informatif bagi penerima pesan (peserta didik). Secara tidak langsung media pembelajaran merupakan sebuah alat komunikasi manusia terutama bagi para peserta didik dan para Guru dalam keberlangsungan proses belajar mengajar di forum pembelajaran.

c. Landasan Psikologis

Tujuan instruksional disusun dengan maksud supaya proses belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal, selain itu pendidik juga perlu menentukan sekaligus mengorganisasikan berbagai komponen pembelajaran secara tepat, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Seorang pendidik dapat mengorganisir pembelajaran dengan tepat apabila ia memahami hakikat proses belajar dan macam-macam tipe atau gaya belajar yang mana hakikat belajar merupakan upaya perubahan tingkah laku maupun kepribadian peserta didik.

Perubahan terjadi dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidik akan lebih mudah memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat dalam rangka mencapai tujuan instruksional tersebut apabila ia mengetahui dan memahami proses seseorang terutama peserta didik dalam mengenal dunia dan sekitarnya melalui belajar.

3. Ciri-Ciri Media pembelajaran

Pembelajaran Gerlach & Elly dalam Arsyad (2021), mereka mengemukakan terdapat tiga ciri media pembelajaran, antara lain:

a. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Sehingga dengan ciri fiksatif ini, media dapat memungkinkan suatu rekaman peristiwa atau objek pada suatu waktu dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri fiksatif dianggap penting bagi pendidik karena peristiwa atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat. Contoh ciri fiksatif, yaitu peristiwa bencana alam yang diabadikan dengan rekaman video.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Perubahan dari sebuah peristiwa atau objek dimungkinkan karena ciri manipulatif dimiliki media pembelajaran. Hal ini karena peristiwa yang terjadi dalam waktu yang cukup lama dapat dipersingkat menjadi 5-10 menit atau sesuai waktu yang diinginkan, contohnya rekaman mengenai ibadah haji. Selain itu peristiwa juga dapat diperlambat seperti proses peristiwa gempa bumi yang terjadi hanya kurang dari 1 menit rekaman dapat diperlambat sehingga peserta didik lebih mudah memahami terjadinya peristiwa gempa bumi tersebut.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Pada ciri distributif ini, media memungkinkan suatu peristiwa atau objek dipindahkan melalui ruang, secara bersamaan peristiwa tersebut disajikan kepada sejumlah peserta didik dengan pengalaman yang relatif sama dengan peristiwa tersebut, contohnya rekaman video, audio yang disebarkan melalui *link* maupun *flashdisk* yang bisa diakses menggunakan internet. Informasi tersebut dapat direkam dalam bentuk format apapun dan dapat direproduksi atau digandakan berkali-kali serta dapat digunakan secara bersamaan dan berulang di tempat yang berbeda. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama persis atau hamper sama dengan aslinya.

B. Microsoft Teams

Microsoft Teams merupakan salah satu cara guna meningkatkan kualitas pendidikan yang ada saat ini. Microsoft Teams merupakan kolaborasi dari Office 365 (Modern Groups), mengintegrasikan banyak aplikasi dan layanan dalam satu platform. Ruang kerja virtual disediakan oleh Microsoft Teams yang menawarkan banyak fitur hemat waktu dan efisiensi (Hubbard, 2018).

Kelengkapan fitur pada aplikasi Microsoft Teams memberikan banyak manfaat bagi penggunaannya. Microsoft ini dirancang untuk memudahkan dunia pendidikan dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan aplikasi Microsoft Teams, para peserta didik mampu lebih mudah menjalankan proses belajar belajar. Guru juga dipermudahkan dalam menyampaikan ilmu yang didapat kepada para peserta didik. Aplikasi Microsoft Teams merupakan salah satu produk dari Microsoft 365. Salah satu fitur yang ada di Microsoft Teams ialah video conference. Hal ini dapat memberikan ruang antara peserta didik dan Guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar (Rojabi, 2020).

Di Surabaya, pihak Dinas Pendidikan telah membantu dalam penyuksesan pengimplementasian aplikasi Microsoft Teams ini dengan cara menyipkan akun bagi setiap lembaga pendidikan. Setiap lembaga pendidikan

atau sekolah memberikan akun kepada setiap guru, sehingga guru tersebut mampu mengcover setiap murid yang ada dibawah naungannya. Setiap peserta didik memiliki akun yang lengkap dengan user name dan password untuk membuka akun Microsoft Teams tersebut. Bukan hanya proses converence yang ditawarkan pada aplikasi ini, namun para guru juga mendapat memberikan evaluasi terhadap peserta didik melalui salah satu fitur yang terdapat pada Microsoft Teams ini (Karthikeyan, 2020).

C. Tematik

Mata pelajaran Tematik merupakan modul yang menjelaskan tentang beberapa hal, menurut Maryati (2016) diantaranya:

1. Bahan ajar untuk jenjang kedua di Sekolah Dasar ini mengcover: Bermain di Lingkunganku
2. Bahan ajar ini disusun berdasarkan referensi dari Buku Guru dan Buku Siswa jenjang kedua di Sekolah Dasar mata pelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013.
3. Kegiatan pembelajaran dilakukan untuk setiap CD (Pengetahuan dan Keterampilan) dari setiap mata pelajaran.
4. Mengembangkan ide-ide pembelajaran yang kreatif sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan.
5. Setiap kegiatan menekankan pentingnya motivasi serta nilai-nilai karakter yang dikembangkan anak.

Adapun isi dari sub bab tema 2 dari tema 3 sebagai berikut:

- 1) Memberikan pemahaman tentang kehidupan sehari-hari
- 2) Cari kosakata yang tidak ditemukan
- 3) Jelaskan kosa kata yang ditemukan
- 4) Pelajari jenis kelamin supaya tahu mana yang jantan dan mana yang betina

- 5) Membedakan mana yang jantan dan mana yang betina
- 6) Memberikan pemahaman mengenai kehidupan sehari-hari
- 7) Mencari kosa kata yang belum ditemukan
- 8) Mendeskripsikan kosa kata yang telah ditemukan
- 9) Memelajari jenis kelamin sehingga tau mana laki-laki mana perempuan
- 10) Memilah mana yang laki-laki, mana perempuan

Sedangkan tujuan pembelajaran yang terkandung dalam tema 2 adalah sebagai berikut:

- a. Setelah membaca teks dan penjelasan pengajaran yang dibagikan oleh guru di media, siswa memahami dengan benar isi teks tentang kehidupan sosial.
- b. Melihat isi teks dan penjelasan guru, siswa menemukan kosa kata yang benar.
- c. Dengan melihat isi teks dan penjelasan guru, siswa dapat menemukan arti kosakata yang tepat.
- d. Setelah memperhatikan isi teks dan penjelasan guru, siswa akan memahami dengan benar perbedaan jenis kelamin di sekolah.
- e. Setelah memperhatikan isi teks dan penjelasan guru, siswa dapat menggabungkan jenis kelamin di sekolah dengan benar.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dengan kata lain hasil belajar adalah perilaku, nilai, persepsi, sikap, apresiasi dan keterampilan. Belajar sendiri merupakan suatu proses dimana seseorang berusaha untuk mencapai perubahan perilaku yang relatif permanen (Sardiman, 2017). Uraian di atas memberikan pengertian bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, dan perubahan pengetahuan dan perilaku yang tercermin dalam score penilaian.

Untuk menjelaskan hakikat hasil belajar, ada beberapa pandangan ahli tentang hasil belajar. Demikian bantah Sujana dalam Iskandar “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.” (Iskandar, 2011). Selain itu, Oemar Hamalik (2015) mengemukakan bahwa hasil belajar ada ketika seseorang telah belajar bahwa perilakunya berubah, misalnya dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan dari kekurangan menjadi pemahaman. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku setelah menelaah proses belajar mengajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar dapat ditentukan dengan membuat penilaian khusus yang menunjukkan sejauh mana kriteria penilaian telah terpenuhi. Penilaian ini dilakukan dengan pemeriksaan. Telah dijelaskan bahwa belajar ditandai dengan perubahan dalam diri seseorang melalui pengalaman dan latihan. Hasil belajar atau perubahan perilaku dalam ET dengan demikian diharapkan mengarah pada tiga aspek, yaitu:

Pertama, aspek kognitif, aspek ini meliputi perubahan penggunaan pengetahuan dan pengembangan keterampilan/keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan itu, kedua, aspek afektif, yang ditandai dengan perubahan sikap mental, perasaan dan kesadaran. . Dan ketiga, aspek psikomotor yang ditandai dengan perubahan bentuk aktivitas motorik.

Menurut Bloom (2015) Ranah Kognitif Ranah kognitif adalah ranah yang meliputi aktivitas mental (otak). Segala upaya yang berkaitan dengan aktivitas otak terkandung dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam tingkatan proses berpikir, yaitu:

- a. Pengetahuan/mengingat/memori
- b. Memahami
- c. Aplikasi

d. Analisis

e. Sintesis

f. Evaluasi.

Tujuan pembelajaran yang dipimpin guru di rumah, di sekolah atau di tempat lain adalah untuk mencapai hasil belajar yang baik, mis. H. mereka telah mencapai atau melampaui hasil belajar yang ditetapkan sedemikian rupa sehingga dapat dinilai. keberhasilan akademik yang baik. Untuk mencapai hasil belajar yang baik diperlukan perencanaan dan strategi serta metode pembelajaran yang tepat. Salah satu strategi yang meningkatkan hasil belajar adalah strategi pembelajaran word square. Dalam proses pembelajaran, guru baik sebagai pengajar maupun pelatih memiliki peran dan tanggung jawab yang besar untuk meningkatkan keberhasilan siswa, hal ini sangat dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor internal siswa itu sendiri.

Menurut Dalyono (2017), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup semua aspek yang berkaitan dengan kepribadian siswa (dalam hal siswa), termasuk kesehatan, bila kesehatan fisik dan mental yang mempengaruhi kemampuan belajar. Di antara faktor eksternal, faktor pertama adalah keluarga. Kondisi keluarga yang baik bagi kedua orang tua dan lingkungan keluarga yang tercipta berpengaruh terhadap keberhasilan belajar anak. Lalu ada sekolah. Segala sesuatu yang berhubungan dengan sekolah mempengaruhi keberhasilan siswa. Kemudian keadaan masyarakat. Ruang bermakna masyarakat adalah ruang di mana anak hidup dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

Pada abad ke-21, siswa harus menguasai keterampilan 6C. Keenam keterampilan tersebut adalah karakter, kewarganegaraan, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Prof. Suzanne Choo Shen Li dari National Institute of Education di Singapura berpendapat bahwa ada lebih banyak 2C yang membantu siswa menjadi warga dunia. Penambahan 2C

adalah pemikiran komputasi dan kasih sayang. Definisi 6C adalah sebagai berikut:

1. *Communication* atau komunikasi adalah suatu usaha yang dilakukan oleh tenaga pendidik, yaitu guru kepada peserta didik untuk mentransfer ilmu, pengetahuan, dan pengalamannya. Komunikasi dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Manusia hakikatnya adalah makhluk sosial. Maka dari itu, kemampuan berkomunikasi sangatlah penting. Ketika komunikasi terbangun dengan baik, peserta didik mampu berkomunikasi dengan banyak orang sehingga mampu bersaing ditengah kemajuan global.
2. *Collaboration* atau kolaborasi artinya kerja sama. Kerja sama di sini dilakukan oleh semua pihak, mulai dari tenaga pendidik, orang tua, sampai peserta didik. Kolaborasi sangat penting untuk menunjang kinerja ketika peserta didik sudah duduk di dunia kerja. Tentunya kebiasaan bekerja sama ini harus dilatih sejak dini.
3. *Critical thinking* atau keterampilan berpikir kritis artinya seseorang mampu menelaah dengan analisis, kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), melakukan evaluasi, dan juga mampu mengambil keputusan. Saat seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis, mereka akan terampil dalam melakukan berbagai penilaian, analisis, evaluasi, memecahkan masalah, rekonstruksi, serta pengambilan keputusan.
4. *Creativity atau kreatif*. Dengan adanya kreativitas, pembelajaran tidak akan jenuh dan menarik perhatian siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain tenaga pendidik, peserta didik juga harus menjadi kreatif dalam mengerjakan soal. Dengan berpikir kritis, itu akan membantu mereka dalam berpikir kritis dan inovatif.
5. *Computational Thinking (CT)* berguna untuk melatih peserta didik dalam mempersiapkan dirinya dimasa yang akan datang. Selain berpikir kritis, berpikir komputasi atau dapat memanfaatkan komputer dengan

baik, merupakan keharusan softskill yang dimiliki peserta didik ditengah era serba digital.

6. *Compassion* artinya seseorang harus mencintai dan menjalankan profesi/ pekerjaan dengan senang hati. Ketika peserta didik mampu memilih *passion*-nya, peserta didik akan tidak salah dalam memilih pekerjaannya suatu saat nanti. Hal ini juga berguna dimasa sekarang, sehingga para pelajar mampu turut serta dalam mengikuti kegiatan belajar belajar yang berlangsung dengan senang hati dan mendapat capaian yang maksimal.

Jika kita hanya melatih siswa dengan 4C, mereka tidak akan memiliki karakter. Oleh karena itu, karakter dan kewarganegaraan menjadi landasan atau nilai penting keterampilan abad 21. Salah satu ciri penerapan keterampilan 6C adalah munculnya aspek humanistik dalam pendidikan. Misalnya, pendidikan dan kurikulum berbasis nilai dan karakter tidak lagi hanya terfokus pada penguasaan mata pelajaran.

E. Teori Tentang Media Pembelajaran dalam Sains dan Al-Qur'an

a. Pengertian Media

Media dalam bahasa Arab berasal dari kata *wasā'il* (وسائل) merupakan jamak dari kata *wasīlah* (وسيلة) yang berarti perantara atau pengantar. Kata perantara itu sendiri berarti berada di antara dua sisi atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Kata perantara itu sendiri berarti berada di antara dua sisi atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya yang berada di tengah, ia bisa disebut juga sebagai pengantar atau penghubung, yakni mengatarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya. Pendapat yang senada disampaikan Asnawir dan Basyiruddin Usman bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Asnawir dan, Basyiruddin Usman, 2002: 11).

Sedangkan Zakiah Daradjat menyatakan bahwa media pendidikan atau pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa (Zakiah Daradjat, 1995: 226).

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotograhis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 2003, 3) Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik literal maupun audio visual serta peralatan. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca (Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, 2012:101-102).

Dengan demikian, media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata “belajar”. Belajar adalah kegiatan berproses yang memiliki unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan. Di samping itu, ada pula orang yang memandang belajar sebagai latihan belaka seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis. Yudhi Munadi mengutip pendapat Hintzman (1978) dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory*, berpendapat bahwa “Learning Is A Change In Organism Due To Experience Vetch Can Affect The Organism’s Behavior”, suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh

pengalaman yang dapat memengaruhi tingkah laku organisme tersebut (Yudhi Munadi, 2008: 8-9).

Dengan demikian, Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian secara luas dan secara sempit. Secara luas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pengertian secara sempit adalah sarana non personal yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan.

Media Pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/ software). Hal yang termasuk perangkat media yaitu: material, equipment, hardware, dan software. Istilah material berkaitan erat dengan istilah equipment dan istilah hardware berhubungan dengan istilah software. Material (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada audien dengan menggunakan alat tertentu atau wujud bendanya sendiri, seperti transparansi untuk perangkat overhead, film, filmstrip, film slide, gambar, grafik dan bahan cetak. Sementara, equipment (peralatan) ialah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audien.

Berdasar beberapa teori tentang pengertian media pembelajaran yang telah dikemukakan, terdapat beberapa persamaan yaitu bahwa media merupakan proses penyampaian pesan atau informasi secara efektif dan efisien dapat diterima dan selalu diingat oleh peserta didik. Sehingga, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang dijadikan perantara atau perangkat komunikasi untuk menyampaikan pesan/informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (QS. An-Nahl : 44) (kemenag RI, 2022)

Selain itu juga sudah diterangkan mengenai media pembelajaran secara audio visual sebagaimana dalam tafsir Al Maraghi yang menjelaskan tentang pengajaran melalui penglihatan dan suara. Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S Al-Mulk ayat 23 :

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya : Katakanlah, “Dialah Zat yang menciptakanmu dan menjadikan bagimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. (Akan tetapi,) sedikit sekali kamu bersyukur.” (QS. Al-Mulk : 23) (Kemenag RI : 2022)

Ayat-ayat diatas menjadi salah satu bukti bahwa sains memang sangat berkaitan dengan Al-Qur'an. Baik media visual berupa al-qur'an dalam surat An-Nahl ayat 44 dan media audio visual yang tertera dalam surat Al-Mulk ayat 23.

F. Kerangka Berpikir

Microsoft Teams merupakan salah satu aplikasi guna meningkatkan kualitas pendidikan yang ada saat ini. Microsoft Teams merupakan kolaborasi dari Office 365 (Modern Groups), mengintegrasikan banyak aplikasi dan layanan dalam satu platform seperti microsoft power point dan microsoft word. Ruang kerja virtual disediakan oleh Microsoft Teams yang menawarkan banyak fitur hemat waktu dan efisiensi seperti menulis tugas

secara langsung didalam aplikasi dan fitur obrolan. Aplikasi ini bisa digunakan oleh satu orang atau berkelompok.

Berikut kerangka berfikir aplikasi microsoft teams untuk meningkatkan hasil belajar siswa :

Fakta di lapangan	a. kurangnya motivasi belajar peserta didik apabila pembelajaran dilakukan secara online. b. media yang digunakan dalam pembelajaran kurang variatif. c. Banyaknya peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).
Akibat	Kegiatan pembelajaran kurang efektif dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal
Solusi	Inovasi penggunaan media pembelajaran “microsoft teams” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik
Tujuan	a. Mempermudah pendidik mengontrol proses pembelajaran b. Pembelajaran lebih variatif, menarik, dan menyenangkan c. Peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik d. Tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) mengungkapkan bahwa “ metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen tertentu terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkedali.” Sedangkan Creswell (2015) mengungkapkan bahwa “ eksperimen digunakan ketika ingin menetapkan kemungkinan sebab-akibat antara variabel independen dan dependen serta apabila meneliti dua kelompok atau lebih.” berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen dapat dilakukan pada penelitian kuantitatif dan bisa digunakan untuk meneliti dua kelompok atau lebih sehingga peneliti membentuk 2 kelompok untuk dibandingkan hasilnya setelah dilakukan treatment. Hal ini dapat ditentukan dengan membandingkan satu kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan.

Salah satu kegiatan dalam penelitian eksperimen adalah menentukan desain eksperimen. Menurut Sugiono (2018) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa desain dalam metode penelitian eksperimen, yaitu : pre-eksperimental design, true eksperimental design, factoria design, dan quasy eksperimental design. Dalam penelitian ini peneliti memilih quasy eksperimental design dengan nonequivalent grup desain Karena peneliti mengambil sampel 2 kelas secara tidak secara acak.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lembaga pendidikan Sekolah Dasar (SD) Modern Al-Rifa'ie, yang terletak di Jalan Ketawang No. 2 Kecamatan Gondanglegi, Kabupaten Malang.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek penelitian. Variabel ini yang nantinya akan ditarik simpulan setelah terselesaikannya penelitian tersebut. Variabel penelitian pada penelitian ini ada 2 sebagai berikut :

1. Variabel Independen (variabel bebas)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen. Variabel ini juga disebut sebagai penyebab terjadinya perubahan pada variabel dependen. Dalam penelitian ini, penggunaan aplikasi Microsoft Teams berperan sebagai *independent variable* (variabel bebas).

2. Variabel Dependent (variabel terikat)

Variabel terikat merupakan variabel terikat dimana variabel ini akan mengalami perubahan yang disebabkan oleh variabel bebas. Kebalikan dari variabel bebas, variabel terikat merupakan akibat dari variabel bebas.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.¹ Dalam hal ini, populasi adalah domain umum yang terdiri dari objek/subyek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh penyidik, dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie dalam mata pelajaran Tematik. Jumlah populasi penelitian ini adalah 73 siswa.

Adapun sampel adalah sebagian dari populasi itu.² Dalam penelitian ini mengambil sampel di dua kelas 2 dari seluruh jumlah kelas siswa yang ada, yaitu kelas 2 A yang berjumlah 25 siswa dan kelas B yang juga berjumlah 25

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, h. 215.

² Ibid., h. 215.

siswa. Hasilnya yaitu dilakukan penelitian pada kelas 2 A sebagai kelas eksperimen yang dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan media Microsoft Teams. Sedangkan pada kelas 2 B sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional pada umumnya.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengambilan data penelitian ini adalah observasi, wawancara dan tes sehingga membutuhkan variabel yang memadai.

1. Observasi

Pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi peneliti ini menggunakan observasi partisipan. Observasi partisipatif merupakan metode pengumpulan data di mana peneliti berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari pengamat dan menggunakannya sebagai sumber data penelitian. Dalam penelitian ini, penulis secara langsung dan aktif terlibat dalam proses observasi dan observasi langsung sehingga dapat memperoleh gambaran tentang kegiatan proses pembelajaran Tematik di SD Modern Al Rifa'ie Malang kelas 2.

2. Wawancara

Peneliti dalam pengambilan data dan pengumpulan data menggunakan wawancara (*interview*), dimana yang digunakan wawancara tidak struktur dan tidak menggunakan pedoman khusus dalam melakukan wawancara. Peneliti mewawancarai guru Tematik terkait pembelajaran Tematik kelas 2.

3. Tes

Menurut Arikunto (2013, hlm. 193) “Tes adalah serentetan pertanyaan atau variabel serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki variabel atau kelompok”. Teknik tes ini diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Tes ini diselenggarakan berdasarkan standar

kompetensi, kompetensi inti dan variabel yang terdapat dalam kisi-kisi soal tes. Prosedur tes ini merupakan format pilihan ganda (lampiran halaman 43).

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Alat asah untuk uji penelitian merupakan sesuatu yang dirancang guna menguji variabel yang diteliti. Alat pada penelitian kali ini ialah penggunaan tes. Pada penelitian kali ini dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji validitas digunakan untuk digunakan untuk menentukan kelayakan suatu item kuesioner 30ariab mendefinisikan variabel. Uji validitas ini mengacu pada rentang di mana kuesioner dapat mengukur apa yang coba diukur. Suatu kuesioner dikatakan valid jika dapat secara akurat mengukur apa yang diukur. Kriteria pengujiannya adalah apakah nilai sig. Jika $> 0,05$ maka item tersebut tidak valid jika nilainya sig. $< 0,05$ maka valid.

Sedangkan Reliabilitas menurut Arikunto (2013, hlm. 221) menyatakan, “Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik”.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengambilan data penelitian adalah:

1. Observasi

Pengumpulan data dan pengumpulan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi peneliti adalah observasi partisipan. Observasi partisipatif adalah metode pengumpulan data di mana peneliti berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari pengamat dan menggunakannya sebagai sumber data penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung dan aktif dalam proses observasi dan observasi langsung sehingga dapat memperoleh gambaran tentang kegiatan proses pembelajaran Tematik di SD Modern Al Rifa'ie Malang.

2. Wawancara

Peneliti dalam pengambilan data dan pengumpulan data menggunakan wawancara (interview), dimana yang digunakan wawancara tidak struktur yang tidak pedoman khusus dalam melakukan wawancara. Peneliti mewawancari guru Tematik terkait pembelajaran Tematik di kelas 2 SD Modern Al Rifa'ie Malang.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dipakai untuk menguatkan hasil hasil penelitian. Nantinya foto yang ditampilkan akan menjadi bukti bahwasanya penelitian betul dilaksanakan. Dokumentasi adalah pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku yang berhubungan dengan masalah penelitian. Metode dokumentasi adalah suatu cara dalam pengumpulan data dengan menganalisis dokumen-dokumen. Adapun data yang diperoleh dari metode ini adalah mengenai gambaran objek penelitian diantaranya sejarah madrasah, visi dan misi, jumlah tenaga pendidik dan staf, sarana prasarana dan lain-lain.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah mengumpulkan data dari seluruh responden. Kegiatan analisis data mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data untuk setiap variabel yang diselidiki, melakukan perhitungan untuk menjawab pernyataan pertanyaan, dan mengeksekusi hipotesis yang diajukan. Setelah proses analisis selesai, tentunya akan dilanjutkan dengan proses pembahasan. Proses pembahasan ini berguna untuk menjelaskan apakah H_a diterima dan H_o ditolak atau sebaliknya. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media *Statistic 21.0*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Teams

Aplikasi Microsoft Teams dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seperti halnya yang diterapkan para guru pada mata pelajaran Tematik di kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie. Microsoft Teams merupakan salah satu jenis layanan yang terdapat di dalam Office 365 berupa ruang kerja berbasis obrolan yang mendukung aktivitas kolaborasi di dalam organisasi atau institusi pendidikan secara online. Seseorang dapat melakukan percakapan baik secara personal atau berkelompok untuk berdiskusi, melakukan pembelajaran, dan melakukan rapat secara online tanpa harus bertemu bertatap muka seperti biasanya. Aplikasi ini seringkali dimanfaatkan oleh parapendidik untuk membuat kelas virtual yang dapat diakses oleh para siswa tanpa mereka harus datang langsung ke kelas secara langsung, sehingga mereka bisa belajar dari mana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.³

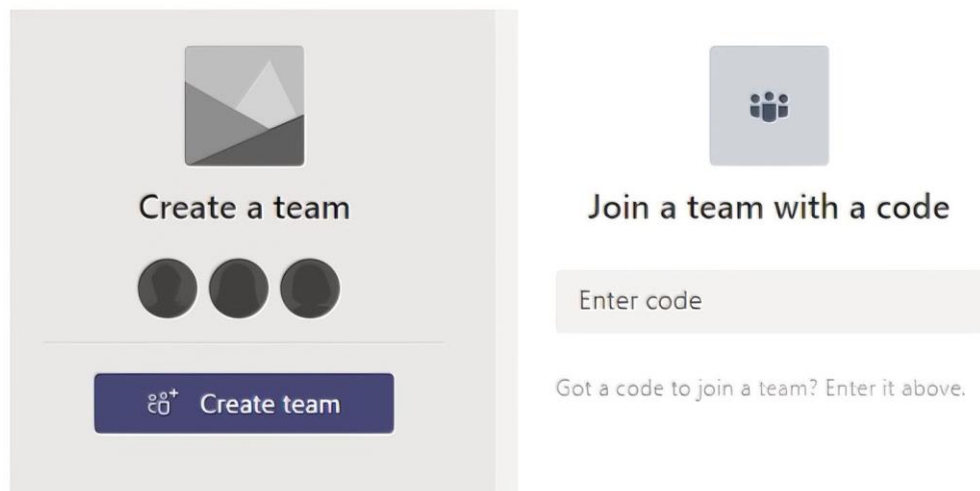
Langkah-langkah menerapkan pembelajaran pada mata pelajaran Tematik di kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie dengan memanfaatkan media belajar berbasis Aplikasi Microsoft Teams, dapat penulis deskripsikan sebagai berikut:

a. Menyiapkan Kelas Virtual di Microsoft Teams

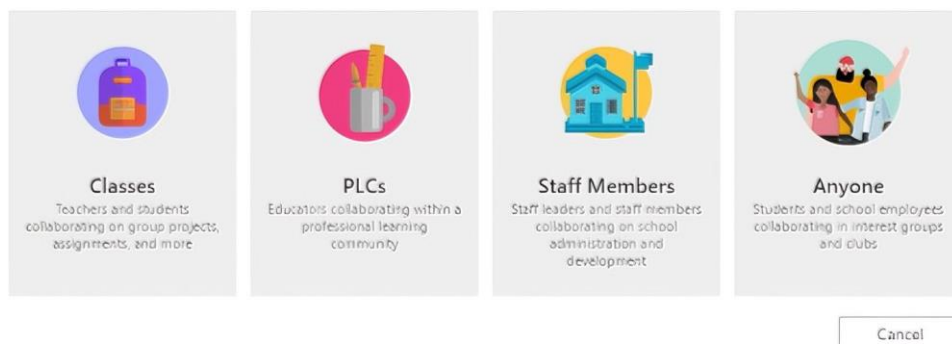
Sebelum menggunakan Microsoft Teams sebagai kelas virtual, guru perlu membuat jenis kelas terlebih dahulu, mengundang guru lain ataupun siswa, dan mengelola pengaturan kelas sesuai dengan

³Anshori, Eka Agustina, and Rifki Bachtiar, 'Sosialisasi Penggunaan Microsoft Teams Sebagai Media Pembelajaran Daring', *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)* 1, no. 2 (2023): 124.

topik pelajaran yang diajarkan. Pertama, guru membuat kelas di Microsoft Teams yang terbagi dari beberapa kategori, yaitu Classes, PLCs, Staff Members, dan Anyone. Kedua, menggunakan kanal pada tab Conversation sebagai kolom diskusi di mana guru dan siswa dapat melakukan percakapan dan tab Files sebagai tempat menyimpan media pembelajaran seperti dokumen, video, dan lainnya. mengundang guru dan siswa untuk bergabung ke dalam kelas virtual yang sudah disiapkan sebelumnya. Mereka akan bergabung melalui Join Code yang diberikan Anda sebagai pemilik dari kelas tersebut.



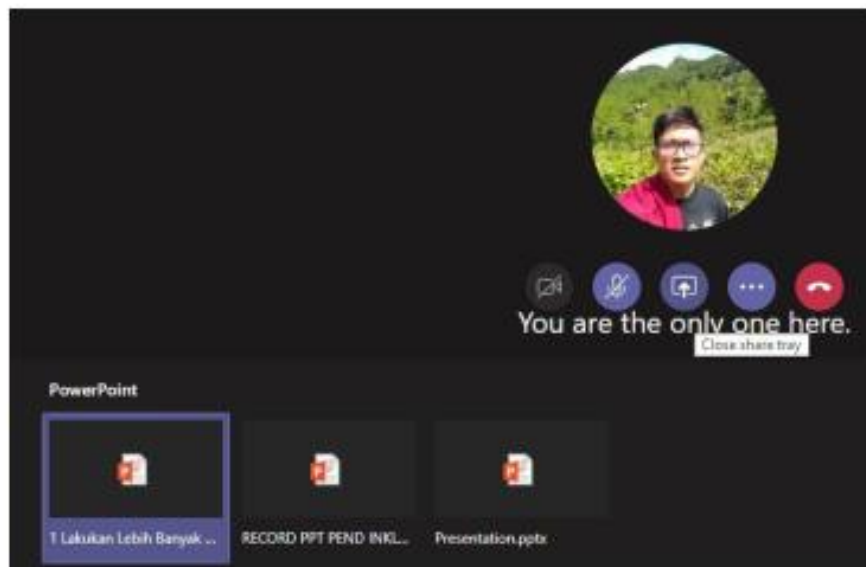
Choose a team for



Gambar 4.1Menyiapkan Kelas Online

b. Guru Melakukan Pembelajaran/Kelas Online dengan Meetings

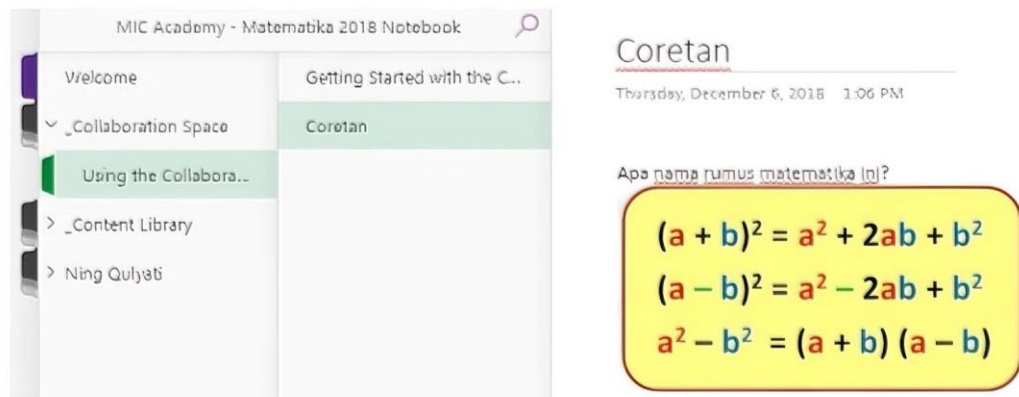
Guru menjadwalkan kelas online bersama siswa dengan fitur meetings sesuai waktu yang diinginkan. Pilih menu Meetings di panel kiri. Guru dapat meng-klik tombol “*Schedule a meeting*” untuk membuat kelas online. Saat melakukan kelas online dalam meetings, guru atau siswa dapat membagikan konten seperti presentasi Power Point/Slide Share atau lainnya, tampilan desktop untuk ditampilkan kepada siswa. Klik ikon “*Share tray*” di tengah untuk membagikan konten tersebut.



Gambar 4.2 Kelas Online Dengan Meetings

c. Memberikan Catatan Tugas kepada Siswa dengan Menggunakan OneNote

OneNote Class Notebook merupakan fitur aplikasi untuk SharePoint Online yang membantu guru dalam menyiapkan OneNote di kelas dan memudahkan untuk bekerja secara bersama-sama dengan siswanya atau baik di dalam kelas maupun di luar kelas. OneNote Class Notebook ini digunakan sebagai tempat penyimpanan tugas siswa secara individu seperti pekerjaan rumah, trivia, dan kuis.



Gambar 4.3 Catatan Tugas Siswa dengan OneNote

2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Pada awalnya tes diberikan sebelum pembelajaran dilakukan atau disebut *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diakhir pembelajaran dilakukan tes akhir atau disebut *post-test* pada kedua kelas tersebut dengan tujuan mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Tematik kelas 2 SD. Setelah menerapkan media Microsoft Teams pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol, hasil pembelajaran para siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	25	30	80	57.60	11.284
PostTest Eksperimen	25	80	100	91.40	5.307
PreTest Kontrol	25	30	65	49.20	9.092
PostTest Kontrol	25	45	85	67.40	11.098
Valid N (listwise)	25				

Dari tabel 4.1 maka dapat diperoleh nilai *pre-test* kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 57.60 dan kelas 36eputus mendapat nilai sebesar 49.20. Selanjutnya pada tes akhir atau *post-test* kelas eksperimen mendapat nilai 91.40, sedangkan kelas 36eputus mendapat nilai sebesar 67.40. Perlu diketahui jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 25 siswa.

B. Analisis Hasil Penelitian

Apabila semua data telah terkumpul, baik data dari hasil tes maupun dari sumber lain, maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis data. Setelah uji instrument diujikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah selanjutnya yakni melakukan analisis data yang telah didapatkan berupa nilai belajar siswa. Langkah awal dalam tahap analisis data penelitian yakni melakukan analisis data dengan menggunakan uji normalitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residu berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.⁴ Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.2 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
hasil belajar siswa	PreTest	.136	25	.200*	.972	25	.698
	Eksperimen						
	PostTest	.191	25	.019	.919	25	.048
	Eksperimen						
	PreTest Kontrol	.138	25	.200*	.959	25	.404
	PostTest Kontrol	.113	25	.200*	.959	25	.387
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Pada hasil uji keadaan normal, diketahui bahwa nilai signifikansi (sig 2 tailed) untuk data dari eksperimental dan pemisahan kontrol pre- dan post-test pada Uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,200 dan 0,19 untuk uji pre- dan post-test bab eksperimen, kemudian 0,200 dan 0,200 untuk

⁴Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2014), 256.

uji pre- dan hipotetis pemisahan kontrol, sehingga P untuk setiap tes lebih besar dari 0,05 sehingga dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji N-Gain Score

Menurut Hake, R. R. (2022) gain ternormalisasi (N-Gain) diformulasikan dalam bentuk persamaan. Uji N-Gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁵ Kategori Gain ternormalisasi disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Uji N-Gain Score

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Berdasarkan tabel diatas adalah pembagian kategori nilai dari N-Gain Score.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score Menggunakan SPSS

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
N_Gain persen	Eksperimen	Mean		79.27
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	73.95
			Upper Bound	84.59
		5% Trimmed Mean		79.63

⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 115.

		Median		80.00	
		Variance		165.894	
		Std. Deviation		12.880	
		Minimum		50	
		Maximum		100	
		Range		50	
		Interquartile Range		18	
		Skewness		-.203	.464
		Kurtosis		-.224	.902
	Kontrol	Mean		33.36	5.754
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	21.49	
			Upper Bound	45.24	
		5% Trimmed Mean		35.78	
		Median		30.77	
		Variance		827.724	
		Std. Deviation		28.770	
		Minimum		-57	
		Maximum		75	
		Range		132	
		Interquartile Range		33	
		Skewness		-1.388	.464
		Kurtosis		3.368	.902

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen yang menerapkan Aplikasi Microsoft Teams adalah 79.27 atau 79,2% termasuk kategori efektif. Dengan nilai N-Gain Score minimal 0% dan maksimal 100%.

Sedangkan untuk rata-rata nilai N-Gain Score untuk kelas kontrol yang tidak diterapkan Aplikasi Microsoft Teams adalah sebesar 33.36 atau 33,3% termasuk kategori tidak efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Aplikasi Microsoft Teams dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Modern Al Rifa'ie Malang pada mata pelajaran Tematik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 Sd Modern Al Rifa'ie Malang Mata Pelajaran Tematik

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di sekolah menunjukkan bahwa hasil pembelajaran Tematik untuk siswa tahap awal anak-anak mengalami beberapa kelemahan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penerapan model, strategi, atau media pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik minat belajar para siswa.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan pada sekolah tersebut yakni *blended learning*, yang mana dalam proses belajar mengajarnya dilakukan secara tatap muka maupun secara online. Hal tersebut dikarena sekolah ini berada dalam lingkungan yayasan yang mana tidak jarang pembelajaran secara online dibutuhkan. Seperti ketika ada acara di salah satu unit yang mengharuskan pembelajaran di unit lain dilakukan secara online. Menurut Sukemi dalam bukunya yang berjudul “perpaduan pembelajaran (*blended learning*) secara daring dan tatap muka pada kurikulum 2013 dan kurikulum 2022” yang menjelaskan bahwa pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran perpaduan antara daring dan tatap muka⁶. Hal tersebut sesuai dengan dengan model pembelajaran yang dilakukan pada SD modern al-rifaie.

Pembelajaran secara *blended learning* ini sangat memerlukan media yang cukup memadai agar proses belajar mengajarnya bisa terlaksana dengan maksimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran dalam proses ini yakni aplikasi Microsoft Teams. Yang mana dalam aplikasi ini memuat fitur-fitur yang dibutuhkan

⁶ Sukemi, “perpaduan pembelajaran (*blended learning*) secara daring dan tatap muka pada kurikulum 2013 dan kurikulum 2022” (NTB: pusat pengembangan pendidikan dan penelitian Indonesia: 2023)

dalam proses pembelajaran seperti video visual, share tugas, tempat pengumpulan tugas dan lain sebagainya⁷.

pada penelitian ini peneliti membagi 2 kelas yang mana satu kelas yang berisi 25 siswa dijadikan sebagai kelas control tanpa menggunakan aplikasi Microsoft teams, dan salah satu kelasnya lagi yang berisi 25 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi Microsoft teams.

Pada pembahasan ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan Aplikasi Microsoft Teams untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie Malang pada mata pelajaran Tematik. Hasil ini berupa nilai yang diolah dengan menggunakan SPSS dalam bentuk uji yaitu N-Gain score untuk independent sampel. Adapun hasil yang diperoleh akan dikaitkan dengan teori-teori yang sesuai dan mendukung hasil penelitian.

Peneliti membagi dua kelas dalam penelitian ini, kelas eksperimen (2A) dan kelas kontrol (2B). Kelas eksperimen berjumlah 25 siswa, sedangkan kelas kontrol berjumlah 25 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan Aplikasi Microsoft Teams, dan kelas kontrol tidak diberi perlakuan dengan Aplikasi Microsoft Teams. Untuk mengetahui sejauh mana keefektivitasan Aplikasi Microsoft Teams dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 Sd Modern Al Rifa'ie Malang Mata Pelajaran Tematik Maka peneliti mengukurnya dengan pre test dan post test. Dalam meneliti efektivitas Aplikasi Microsoft Teams dalam Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Modern Al Rifa'ie Malang Mata Pelajaran Tematik.

Berdasarkan hasil post test rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,27 lebih besar dari rata-rata kelas kontrol sebesar 33.36. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara masing-masing kelas dan kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi daripada kelas kontrol meskipun tidak

⁷ Ferdiana, ridi. "Implementasi blended learning dengan aplikasi Microsoft teams" (Yogyakarta: ANDI:2022)

ada perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu dapat dijelaskan bahwa nilai siswa yang belajar menggunakan Aplikasi Microsoft Teams memiliki nilai yang lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan Aplikasi Microsoft Teams. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan Aplikasi Microsoft Teams dalam Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Modern Al Rifa'ie, Malang pada mata pelajaran Tematik.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Microsoft Teams ini efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam Mata Pelajaran Tematik. Alasan mengapa Aplikasi Microsoft Teams dinilai efektif karena siswa lebih mudah memahami dan cepat menguasai materi, pembelajaran lebih menyenangkan serta efektif.

Penerapan pembelajaran Tematik pada siswa SD Modern Al-rifa'ie Malang secara efektif tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar para siswa. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih hidup dan media yang digunakan guru lebih menarik. Hal ini relevan dengan studi yang dilakukan oleh Situmorang (2020) yang menyatakan bahwa Microsoft Teams memiliki beberapa keunggulan yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran, antara lain kemudahan kolaborasi melalui fitur chat, panggilan video, dan berbagi layar yang memudahkan komunikasi antara siswa dan pengajar serta memungkinkan kerja sama dalam tugas kelompok secara real-time. Teams juga terintegrasi dengan aplikasi Microsoft lainnya seperti Word, Excel, PowerPoint, dan OneNote, yang membantu dalam pembuatan dan pengelolaan materi pembelajaran. Selain itu, fitur tugas (Assignments) memungkinkan pengajar memberikan, mengelola, dan menilai tugas dengan mudah, sementara kalender membantu mengatur jadwal kelas dan pengingat.⁸

⁸Adi S Situmorang, 'Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar', *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied* 2, no. 1 (2020): 32.

Sedangkan Aini dkk (2023) dalam studinya juga menyatakan, bahwa penggunaan media microsoft teams sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran. Microsoft Teams efektif dan efisien untuk digunakan dalam menulis teks laporan hasil observasi siswa pada kelas X SMAN Kudus.⁹Keunggulan Microsoft Teams menurut Bachtiar (2023), memiliki berbagai fitur dalam satu aplikasi yang membuatnya lebih mudah diakses oleh guru dan siswa, karena guru dapat menyampaikan materi menggunakan berbagai fasilitas atau fitur yang disediakan oleh tim, tidak hanya dalam bentuk teks tetapi juga dalam bentuk video. Selain itu, guru juga dapat menilai keaktifan siswanya dengan fitur obrolan, dan dapat secara efisien menetapkan tugas sebagai bahan evaluasi untuk melihat tingkat pemahaman siswa.¹⁰

B. Capaian Peserta Didik Sebelum Menggunakan Microsoft Teams Dan Sesudah Menggunakan Aplikasi Microsoft Teams Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 Sd Modern Al Rifa'ie Malang Mata Pelajaran Tematik

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti membuat 20 soal pilihan ganda untuk pre test dan post test, Kemudian data disajikan dalam bentuk skor dan skor diperoleh peneliti dengan menggunakan SPSS berupa uji N-Score Gain untuk mengetahui keefektifan.

Berdasarkan penelitian dilapangan, didapatkan hasil nilai pre test dan post test kelas eksperimen dan control. Berikut paparan data Capaian Peserta Didik Sebelum Menggunakan Microsoft Teams Dan Sesudah Menggunakan Aplikasi Microsoft Teams:

⁹Nurul Lailatul Aini, Nas Haryati, and Haryadi, 'Penggunaan Media Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X Di SMAN 2 Kudus', *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran)* 2, no. 1 (2023): 146.

¹⁰Anshori, Eka Agustina, and Rifki Bachtiar, 'Sosialisasi Penggunaan Microsoft Teams Sebagai Media Pembelajaran Daring', 122.

Tabel 5.1 Nilai Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Eksperimen (2 A)

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Adinda Putri Fandriya	60	100
2	Agustin Nur Shinta Aulia	55	85
3	Amirah Reva Salsabila	55	90
4	Aulia Nida`Us Syafaqoh	65	100
5	Dwi Zakiyyah Maulidina	50	85
6	Elly Rohzannah	45	85
7	Farah Dwi Agustina Wigati	30	95
8	Fauziah Dwi Fadhillatun Nisa	70	100
9	Hilyah Syahri Nuzuliyah	65	90
10	Humairoh Zarwah Hestiana Putri	45	90
11	Idealisman Etika Sae	60	95
12	Indy Khawa Titania	40	90
13	Khoirunnisa`	55	95
14	Marissa Nabila	50	95
15	Mella Muthia	60	90
16	Mochamad Afin Fachrudin	65	95
17	Nabila Dwi Izzatul Laily	55	85
18	Naila Priska Amelia	60	90
19	Nailatul Muwafiqoh Ramadhani	60	85
20	Nihayatur Rif`Ah	80	90
21	Nurul Hidayatus Sholihah	75	95
22	Queenpih Oktav Ramadhania	75	95
23	Raffy Kumara Ardhana	60	90
24	Rifa`Ul Yatin	55	95
25	Rizqi Auliya Salsabiila	50	80

Tabel 5.2 Nilai Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Kontrol (2 B)

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Abdullah Ali Musyaffak	55	60
2	Ach. Dharma Prawiranagara	60	70
3	Adinda Ayu Saskia Ramadhani	55	65
4	Aditya Rizky Fatahillah	60	70
5	Ahmad Reza Pahlevi Ar-Rosyadi	45	75
6	Aisyah Elysia Zerlina	50	80
7	Annisatus Shofia	60	75
8	Arikza Ilham Fatah	40	60
9	Ayatullah Rukhullah Kanjeng Sultan	35	55
10	Bening Brillyan Taura Abdi	40	75
11	Cindy Ayu Eka Safitri	45	70
12	Herlina Hemalia Putri	55	85
13	Indiarto Prihadi	50	60
14	Khoiril Rizal Arrafi	60	50
15	Khurulainiyyah	65	45
16	M. Taufiqur Rahman	50	70
17	Mochammad Ardhian Firdaus	45	60
18	Mohammad Al Qaabidh Tito Triwahono	55	65
19	Mohammad Daffaa` Nur Rizqi Khunaifi	50	85
20	Mohammad Rifqi Abrar Rabbani	35	75
21	Muhammad Ainur Ramadhan	50	65
22	Muhammad Hasta Mandira Putra	45	60
23	Muhammad Hudi Al-Habibi	55	75
24	Muhammad Raja Rafiudin Mustofa	40	85
25	Muhammad Rizqi Firdaus	30	50

Berdasarkan hasil belajar dan nilai post-test pembelajarantematik

antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan terdapat perbedaan antara kedua kelompok. Diketahui, kelas eksperimen mengalami peningkatan sangat baik sebesar 50%. Nilai predikat sangat baik juga mencapai 40%, dan yang diperoleh baik mencapai 10%, siswa yang mendapat nilai kurang sebesar 0%. Pada kelas kontrol menguasai perolehan nilai yang relatif sangat baik sebesar 0%, dari nilai sangat baik sebesar 42%. Sedangkan nilai dengan rata-rata predikat baik sebesar 47% dan siswa yang memerlukan bimbingan lebih sebesar 11%.

Berdasarkan data yang telah diuraikan diatas, dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh dari penilaian post-test pada mata pelajaran Tematik kelas 2 SD, menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data menunjukkan bahwa kriteria perolehan nilai siswa kelas eksperimen juga berbeda signifikan dengan kelompok kontrol, yaitu memperoleh nilai yang sangat baik mencapai 27%.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Aplikasi Microsoft Teams terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Tematik bagi siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie. Alasan mengapa Aplikasi Microsoft Teams dinilai efektif karena siswa lebih mudah memahami dan cepat menguasai materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif dilihat dari hasil analisis data menggunakan uji N-Gain Score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen yang menerapkan Aplikasi Microsoft Teams adalah 79.27 atau 79,2% Sedangkan untuk rata-rata nilai N-Gain Score untuk kelas kontrol yang tidak diterapkan Aplikasi Microsoft Teams adalah sebesar 33.36 atau 33,3%
2. Berdasarkan hasil belajar dan nilai post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan terdapat perbedaan antara keduanya. Kelas eksperimen mengalami peningkatan sangat baik sebesar 50%. Nilai predikat sangat baik juga mencapai 40%, dan yang diperoleh baik mencapai 10%, siswa yang mendapat nilai kurang sebesar 0%. Pada kelas kontrol menguasai perolehan nilai yang relatif sangat baik sebesar 0%, dari nilai sangat baik sebesar 42%. Sedangkan nilai dengan rata-rata predikat baik sebesar 47% dan siswa yang memerlukan bimbingan lebih sebesar 11%. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Aplikasi Microsoft Teams terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Tematik bagi siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie. Hal ini terbukti selisih kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Aplikasi Microsoft Teams memperoleh selisih yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

B. SARAN

Berdasarkan dengan kesimpulan di atas, maka peneliti memberi saran-saran sebagai berikut.

1. Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams memang terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran, namun setiap aplikasi memiliki kelemahan, seperti fitur yang terbatas, akses internet yang lambat, atau karena banyaknya media aplikasi lain yang terbarukan. Beberapa kondisi ini menjadikan guru perlu terus berinovasi dalam memanfaatkan media-media digital yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Penelitian mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran Aplikasi Microsoft Teams sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa ini belum sepenuhnya sempurna. Penelitian ini belum melakukan validasi untuk soal pretest dan post test, sehingga untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji validasi kepada ahli agar data hasil belajar lebih valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Aina, Asrina Asbi, 2019. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri Bontonompo*. (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar)
- Aini, N. L., Haryati, N., & Haryadi. (2023). Penggunaan Media Microsoft Teams dalam Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X di SMAN 2 Kudus. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran)*, 2(1), 145–167.
- Anshori, Eka Agustina, & Rifki Bachtiar. (2023). Sosialisasi Penggunaan Microsoft Teams Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 1 (2), 122 – 126. <https://doi.org/10.54832/judimas.v1i2.129>
- Creswell, (2015). *Riset Pendidikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi riset kualitatif dan kuantitatif*: edisi kelima. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalyono, 2007. *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta)
- Elisabeth, Irma Novianti Davidi, 2021. *Integrasi Pendekatan STEM (Science, Technology, Enggeenering and Mathematic) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus.
- Ferdiana, ridi. (2022) *Implementasi blended learning dengan aplikasi Microsoft teams* (Yogyakarta: ANDI)
- Frisca, Sanny. Dkk. 2022. *Penelitian Keperawatan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis,)
- Hikmah, Fasilatul, 2021. *Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams dalam Pembelajaran Daring*. Universitas Tribhuwana Tungadewi.
- Hubbard, Melissa, 2018. *Matering Microsoft Teams*. USA. Withum Digital, Bethesda, Maryland.
- Husamah, dkk, 2019. *Pengantar Pendidikan*. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang)
- Rianti, Neni Novia, 2021. *Penerapan E-Learning Berbasis Aplikasi Microsoft Teams dalam Sistem Distance Learning pada Pembelajaran MaTematika di*

SMA 1 Mantewe Tahun Pelajaran 2020/ 2021. Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

Sadirman A, M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)

Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(1), 30–35. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.351>

Sugiono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*, Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta)

Sukarwo, Maryati, 2016. *Bermain di Lingkunganku*. Bandung. PT Grafindo Media Pratama.

Sukemi, (2023). *perpaduan pembelajaran (blended learning) secara daring dan tatap muka pada kurikulum 2013 dan kurikulum 2022* (NTB: pusat pengembangan pendidikan dan penelitian Indonesia)

LAMPIRAN

LAMPIRAN

1. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN

Berilah tanda ceklist pada kolom dibawah ini!

NO	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian							
		Sebelum Menggunakan Microsoft Teams				Sesudah Menggunakan Microsoft Teams			
		1	2	3	4	1	2	3	4
A	Kegiatan awal								
	1. Guru memberi salam			✓				✓	
	2. Ketua kelas memimpin doa	✓							✓
	3. Guru mengabsen kehadiran siswa		✓					✓	
	4. guru memotivasi peserta didik yang berkaitan langsung dengan materi		✓					✓	
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓					✓
	6. Guru mengajukan pertanyaan dengan mengaitkan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya dengan			✓				✓	

	kompetensi yang dipelajari hari ini								
B	Kegiatan inti								
	1. Guru mengajak siswa mengamati benda sekitar		✓					✓	
	2. Guru meminta siswa mendeskripsikan benda yang diamati		✓						✓
	3. Guru menunjuk salah satu siswa untuk membacakan materi	✓							✓
	4. Guru meminta siswa mengaitkan materi dengan benda yang sudah diamati	✓							✓
	5. Guru memberikan penguatan				✓			✓	
	6. Guru memberikan soal sesuai materi				✓				✓
	7. Guru mengevaluasi proses pembelajaran			✓					✓
C	Penutup								
	1. Guru memberikan tugas rumah kepada siswa			✓					✓
	2. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan		✓						✓

3. Ketua kelas menyiapkan berdoa sebelum pulang	✓						✓
4. Guru memberikan salam			✓				✓

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots\dots$$

$$\text{Nilai} = \frac{\dots\dots}{\dots\dots} \times 100 = \dots\dots$$

Keterangan :

1. Nilai 21 – 40 = sangat kurang
2. Nilai 41 – 60 = kurang
3. Nilai 61 – 80 = baik
4. Nilai 81 – 100 = sangat baik

Catatan khusus

1. Nilai sebelum menggunakan aplikasi microsoft teams
yaitu $\frac{42}{72} \times 100 = 58,3$ (kurang)

2. nilai sesudah menggunakan aplikasi microsoft teams
yaitu $\frac{62}{72} \times 100 = 86,1$ (sangat baik)

2 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA GURU

Nama : ustadzah innama

Instansi : SD modern Al-Rifa'ie

Alamat : ketawang

Tanggal : 18 Agustus 2023

No	Komponen Wawancara	Informasi Yang Diperoleh
1.	Berapa lama anda mengajar disekolah ini?	12 tahun
2.	Berapa lama anda mengajar dikelas 2?	10 tahun
3.	Berapa jumlah peserta didik dikelas 2?	Kelas A 25, kelas B 25, dan kelas C 23.
4.	Bagaimana cara anda menyampaikan materi Tematik dikelas 2?	dengan virtual dan secara langsung
5.	Bagaimana respon siswa pada saat pembelajaran online?	kurang maksimal karena hanya menggunakan WA grup
6.	Media apa saja yang anda ketahui untuk proses belajar mengajar online?	WA grup, zoom meeting, classroom.
7.	Apa media yang sering anda gunakan sebagai sarana pembelajaran online?	WA grup.

8.	Bagaimana respon siswa terhadap media yang anda gunakan?	Sebagian merespon dengan baik, namun banyak yang mengeluh sulit memahami materi
9.	Apakah anda mengetahui media aplikasi microsoft teams?	tidak
10.	Apakah selama proses pembelajaran online anda pernah menggunakan media aplikasi microsoft teams?	tidak
11.	Bagaimana tanggapan anda terhadap proses pembelajaran menggunakan aplikasi microsoft teams?	Sangat memudahkan proses pembelajaran.

Nama : ADINDA PUTRI FANDAYYA	Tema : 2
Kelas : 2	Waktu : 30 menit

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar!

1. Saat jam istirahat Laila dan teman-teman menuju ke kantin untuk membeli beberapa kue dan minuman, Laila membeli teh hangat dan beberapa donat, termasuk benda apakah minuman yang dibeli Laila?...

- ☒ a. benda cair
- b. benda padat
- c. benda gas

2. hari ini hari minggu, hendris dan teman-teman berencana bermain petak umpet di sekitar perumahan. Pada kloter pertama Doni menjadi penjaga dan yang lain mengumpat, hendris mengumpat di belakang pintu, termasuk benda apakah pintu tersebut?...

- a. benda cair
- ☒ b. benda padat
- c. benda gas

3. saat ulangtahun Nina, banyak sekali balon yang menghiasi ruangan pesta ulangtahun. Ada beberapa yang mengecil karena balonnya berlubang, sehingga udara didalamnya keluar, termasuk benda apakah udara didalam balon? ...

- a. benda cair
- b. benda padat
- ☒ c. benda gas

4. Sintia dan Lani pergi kepasar untuk berbelanja, setelah sampai di pasar, ia menemukan beberapa to^{ok} buah dan minuman, ia membeli jus apel dan apel sebagai teman ketika berkeliling pasar. Apa perbedaan dari jus apel dan buah apel?

100

☒ a. Jus apel berwujud cair sedangkan apel berwujud padat

b. Jus apel berwujud padat sedangkan apel berwujud cair

c. Jus apel berwujud gas sedangkan apel berwujud padat

☒ 5. Setiap sekolah pasti memiliki aturan agar siswa siswi serta guru bisa mengerjakan tugasnya secara tertib seperti datang tepat waktu dan lain sebagainya. Aturan yang harus dilaksanakan merupakan pengertian dari...

a. Kewajiban

b. Aturan

☒ c. Tata tertib

☒ 6. Setiap manusia memiliki hak untuk melakukan apa saja namun tidak boleh merugikan orang-orang disekitarnya. Adapun agar tidak merugikan orang-orang sekitar, maka kita harus menjalankan sesuatu sesuai dengan..... yang berlaku

a. Kewajiban

☒ b. Aturan

c. perbuatan

☒ 7. setiap pagi keluarga Ani selalu menyempatkan untuk makan bersama, setelah makan mereka dibiasakan untuk mencuci piringnya sendiri. Mencuci piring setelah makan merupakan aturan yang harus dilaksanakan di...

☒ a. Rumah

b. Sekolah

c. lingkungan

☒ 8. pada awal masuk sekolah bu guru dan anak kelas 2 membuat struktur kelas. Mulai dari ketua kelas, wakil, bendahara, sekertaris hingga jadwal piket kelas. Piket kelas merupakan aturan yang harus dilakukan di...

a. Rumah

☒ b. Sekolah

c. lingkungan

☒ 9. Kayren mempunyai 6 permen yang dibagikan sama rata ke Nana, Zahro, dan Jihan. Berapakah permen yang dimiliki Nana?

a. 3

b. 5

~~a~~ c. 2

10. Albi membeli 10 pulpen, pulpen tersebut kemudian diberikan ke 2 temannya sama rata, berapakah jumlah pulpen yang dimiliki 1 teman Albi?

a. 3

~~a~~ b. 5

c. 2

11. Aqila mempunyai 8 nugget, Aqila ingin membagikannya ke Bilqis, Aulia, Halimah, dan Firda. Tuliskan bentuk pembagiannya

a. 8 : 2

~~a~~ b. 8 : 4

c. 8 : 3

12.  =

.... X = ...

a. 1 x 3

~~a~~ b. 3 x 3

c. 3 x 4

13. Hari ini anak kelas 2 diminta ibu guru untuk menggambar karya imajinatif, anak-anak diajak keluar kelas untuk menemukan imajinasi menggambar. Setelah itu mereka kembali ke kelas untuk menggambar apa yang sudah diamati disekitar sekolah. Apakah yang dimaksud karya imajinatif?

~~a~~ a. Karya hayalan

b. Karya nyata

~~a~~ c. Karya seni

14. Ukuran kecepatan dalam birama lagu disebut...

a. Nada

~~a~~ b. Tempo

c. irama

15. ~~15~~ dalam sebuah musik terdapat serangkaian bunyi yang telah beraturan dan juga telah mempunyai frekuensi tertentu yang disebut dengan...

a. Nada

b. Tempo

~~c.~~ ritme

16. ~~16~~ Andi ingin membuat kerajinan namun dia tidak memiliki uang untuk membeli bahan. Kemudian Andi teringat pelajaran di kelas bahwa kita bisa membuat kerajinan menggunakan bahan bekas. Apa saja bahan bekas yang bisa dijadikan kerajinan?

a. Plastisin

b. Robot

~~c.~~ Botol aqua

17. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar di atas adalah gambar anak yang sedang

~~a.~~ Melompat

b. Lari

c. menari

18. ~~18~~ Perhatikan gambar dibawah ini !



Gambar di atas adalah gambar anak yang sedang.....

a. Berjalan

~~b.~~ Berlari

c. Berenang

19. ~~19~~ Saat jam olahraga pak guru menyuruh anak-anak untuk melempar bola, ada yang lemparannya jauh dan adapula yang lamban, agar lemparan kita bisa jauh maka kita harus melempar dengan.....

a. Lamban

☒ Keras

c. halus

20. Ketika bermain sepakbola, bola apa yang digunakan.....

a. Bola basket

b. Bola voly

☒ Bola sepak

4. Kisi-Kisi Soal Pilihan ganda

Mapel	Kompetensi Dasar	indikator	Materi Pokok	Nomer Soal	Skor	Bentuk soal
BAHASA INDONESIA	3.2. Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan atau eksplorasi lingkungan	Siswa dapat menyebutkan contoh dari benda cair	- Kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan dan visual - Kosakata Bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah dalam laporan hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual	1	5	Isian pendek
		Siswa dapat menyebutkan contoh dari benda padat		2	5	Isian pendek
		Siswa dapat menyebutkan contoh dari benda gas		3	5	Isian pendek
		Siswa mampu menyebutkan perbedaan benda cair dan benda padat		4	5	Isian pendek
	4.2 Melaporkan penggunaan kosakata Bahasa Indonesia yang tepat atau Bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual					
PPKN	3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku disekolah dan dirumah	Siswa mampu menyebutkan pengertian tata tertib	- Aturan dan tata tertib yang berlaku di rumah. - Kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah	5	5	Isian pendek
		Siswa mampu menyebutkan pengertian aturan		6	5	Isian pendek
		Siswa mampu menyebutkan contoh aturan yang berlaku dirumah		7	5	Isian pendek
	4.2 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku disekolah dan dirumah	Siswa mampu		8	5	Isian

		menyebutkan contoh aturan yang berlaku disekolah				pendek
MTK	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	Siswa mampu menyelesaikan soal pembagian	• Perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. • Masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	9	5	Isian pendek
				10	5	Isian pendek
				11	5	Isian pendek
				12	5	Isian pendek
SBDP	3.1 mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi 3.2 mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak 3.3 mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari 3.4 mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam	Siswa mampu menyebutkan arti dari karya imajinatif	• Prosedur variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan	13	5	Isian pendek
		Siswa mampu menyebutkan pengertian dari tempo		14	5	Isian pendek
		Siswa mampu menyebutkan pengertian dari nada		15	5	Isian pendek
		Siswa mampu menyebutkan		16	5	Isian pendek

	berkarya 4.1 membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi 4.2 menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak 4.3 meragakan gerak keseharian dan alam dalam tari 4.4 membuat hiasan dari bahan alam dan buatan	barang yang digunakan untuk kerajinan	atau tradisional.			
PJOK	3.2 Memahami gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional 4.2 Memahami variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	Siswa dapat menyebutkan gambar anak yang sedang melompat	Berjalan Berlari Dasar olahraga	17	5	Isian pendek
		Siswa dapat menyebutkan gambar anak yang sedang berjalan		18	5	Isian pendek
		Siswa mampu menyebutkan cara agar bisa melempar jauh		19	5	Isian pendek
		Siswa mampu menyebutkan bola yang digunakan untuk bermain sepak bola		20	5	Isian pendek



SILABUS
SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH (SD/MI)

KURIKULUM 2013
REVISI 2017

TEMATIK TERPADU
KELAS 2 SEMESTER
I

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SILABUS TEMATIK KELAS II

Tema 2 : BERMAIN DI LINGKUNGANKU
 Subtema 1 : BERMAIN DI LINGKUNGAN
 RUMAH

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. 2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	1.2.1 Mengidentifikasi sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. 2.2.1 Mengikuti aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 3.2.1 Menunjukkan aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 4.2.1 Menjelaskan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	Hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila	- Menyimak penjelasan guru terkait hubungan gambar (simbol sila-sila Pancasila) pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila rasa ingin tahu dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. - Mengamati gambar keluarga yang sedang beribadah, kemudian mendiskusikan gambar yang	Sikap: • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi	24 JP	- Buku Guru - Buku Siswa - Aplikasi Media SCI - Internet - Lingkungan

				diamati sesuai sila–sila Pancasila dengan sikap toleransi. • Menceritakan pengalaman dalam menerapkan nilai sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	dari orang lain Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah		
Bahasa Indonesia	3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman	3.2.1 Menjelaskan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks pendek. 4.2.1 Menguraikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keberagaman benda berdasarkan bentuk dan	• Ungkapan , ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun • Budaya santun (permintaan maaf/tolong) sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia melalui ungkapan dalam	• Membaca kembali teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujud dengan semangat. • Melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujud di lingkungan rumah kemudian	Pengetahuan Tes tertulis • Menentukan panjang pendek nada dengan menggunakan simbol. • Menjawab pertanyaan berdasarkan teks “Bermain Perahu Kertas”. • Mengubah penjumlahan		

	benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	wujudnya dalam bentuk teks pendek.	bahasa Indonesia lisan dan tulis	mengelompokkannya berdasarkan bentuknya dengan teliti dan rasa ingin tahu. • Menemukan dan menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujud dengan rasa ingin tahu dan percaya diri. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujud di lingkungan rumah dengan jujur.	n berulang ke dalam bentuk perkalian. • Menjawab pertanyaan dari teks “Bermain Simpai”. • Menjawab pertanyaan dari teks percakapan. • Menjawab pertanyaan tentang pengamatan gambar “kertas”. • Menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda. • Menyusun huruf menjadi kosakata yang bermakna.		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.2 Memahami variasi gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha,	3.2.1 Mengetahui variasi gerakan memutar badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep	• Prosedur gerak variasi pola gerak dasar lokomotor	• Menyimak penjelasan prosedur variasi gerakan memutar badan			

	dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.2.1 Melakukan variasi gerakan memutar badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	tanpa berpindah tempat kemudian mempraktikkannya dengan disiplin. Mempraktikkan variasi gerak menekuk tanpa berpindah tempat penuh percaya diri.	- Menyelesaikan soal tentang perkalian sebagai penjumlahan berulang. - Menentukan jumlah ketukan pada lagu “Berdayung”. - Menjawab pertanyaan berdasarkan teks percakapan antara Ibu dan Beni. - Menyelesaikan soal tentang perkalian. - Menjawab pertanyaan tentang percakapan “Balon dan Perahu Kertas”. - Menjawab pertanyaan dari teks		
Matematika	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan	3.4.1 Menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian. 3.4.2 Mengidentifikasi perkalian dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari. 4.4.1 Mempraktikkan perkalian dua bilangan dengan	- Makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya - Pertidaksamaan dua bilangan	Menyebutkan isi teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujud, kemudian menghitung jumlah benda tersebut secara berulang lalu mengubah ke dalam bentuk perkalian dengan teliti dan percaya			

	bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	hasil bilangan cacah sampai 100 dalam ehidupan sehari-hari.	cacah • Bilangan cacah yang bersesuaian dengan kumpulan obyek • Penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	diri. • Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan teliti.	bacaan “Menu p Balon”. • Menentuka n kegiatan yang boleh dan tidak boleh dilakukan di lingkungan rumah. • Menjelaska n makna kosakata tentang wujud benda. • Uji pemahama n melalui permainan kosakata.		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu 4.2 Menampilkan elemen musik melalui lagu	3.2.1 Memahami panjang pendek nada pada lagu anak-anak. 4.2.1 Menyanyikan lagu anak-anak dengan memperhatikan panjang pendek nada pada lagu.	• Karya imajinatif dua dan tiga dimensi • Pola irama sederhana melalui lagu anak-anak • Gerak keseharian	• Membaca syair lagu anak-anak dan menyanyikan bersama-sama dengan memperhatikan panjang pendek bunyi pada lagu tersebut dengan gembira.	Keterampilan Praktik/Kinerj a • Menyanyi k an lagu anak. • Membaca teks bacaan		

			dan alam dalam tari • Pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya	• Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tekanan kuat dan lemah pada lagu anak dengan riang.	dengan lafal dan intonasi yang tepat. • Melakukan permainan “Simpai”. • Bermain peran tentang “Aturan dalam Bermain” • Melakukan pengamatan dan mengelompokkan keragaman benda berdasarkan bentuknya. • Menyanyikan lagu anak. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda. • Menyanyik	
--	--	--	--	---	--	--

					an lagu anak. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda. • Melakukan pengamatan dan mengelompokkan keragaman benda berdasarkan bentuknya. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda. • Melakukan permainan “Kepala Pundak Lutut Kaki”. • Menuliskan aturan		
--	--	--	--	--	---	--	--

					yang berlaku di lingkungan rumah. • Menuliskan dan menceritakan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda.		
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Malang, 18 Juli 2022
Guru Kelas 2

H. Abdul Kholiq, M.Pd.I
NIP. 699461691980042701

Nur Lailatul Maulida
NIP. -

Tema 2 : BERMAIN DI
LINGKUNGANKU Subtema 2 : BERMAIN
DIRUMAH TEMAN

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. 2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	1.2.1 Mengidentifikasi sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. 2.2.1 Mengikuti aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 3.2.1 Menunjukkan aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 4.2.1 Menjelaskan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	• Hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila	• Menyebutkan manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan percaya diri. • Menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah percaya diri • Mengidentifikasi dan mensimulasikan kegiatan sesuai aturan dalam kehidupan sehari-hari di	Sikap: • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

				rumah teman dengan percaya diri	Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah		
Bahasa Indonesia	3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	3.2.1 Menjelaskan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 3.2.1 Menunjukkan teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda dengan lafal dan intonasi yang tepat. 4.2.1 mempraktikkan membaca teks pendek yang berkaitan dengan keberagaman benda dengan lafal dan intonasi yang tepat.	• Ungkapan , ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun • Budaya santun (permintaan maaf/tolong) sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia melalui ungkapan dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis	• Membaca teks dan menjelaskan isi yang terkandung di dalamnya berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujud dengan rasa ingin tahu. • Melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujud di lingkungan sekitar kemudian mengelompokkannya dengan rasa ingin tahu.	Pengetahuan Tes tertulis • Menjawab pertanyaan dari teks “Memetik Jambu di Rumah Udin”. • Mengubah penjumlahan berulang ke dalam bentuk perkalian. • Menjawab pertanyaan tentang keragaman benda.		
Pendidikan	3.2 Memahami variasi	3.2.1 Mengetahui variasi	• Prosedur	• Menyimak			

Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.2 mempraktikkan variasi gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	gerakan meliukkan badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.2.1 Melakukan variasi gerakan meliukkan badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	gerak variasi pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	penjelasan prosedur variasi gerakan meliukkan badan tanpa berpindah tempat dan melakukan gerak bagian kaki dengan hitungan penuh semangat. Melakukan koordinasi gerak kepala, tangan, dan kaki dengan hitungan kemudian mengisikannya ke dalam tabel perkalian dengan kerjasama.	- Menjawab pertanyaan berdasarkan teks “Benda Padat”. - Mengelompokkan benda-benda sekitar berdasarkan wujudnya (padat atau bukan padat). - Menentukan sikap yang menunjukkan mematuhi aturan dan sikap yang tidak menunjukkan mematuhi aturan. - Menjawab pertanyaan berdasarkan teks “Membuat		
Matematika	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	3.4.1 Menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian. 3.4.2 Mengidentifikasi perkalian dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-	Makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya	Melakukan gerak bagian kepala dengan hitungan berulang kemudian menghubungkan dengan penjumlahan berulang lalu diubah menjadi bentuk perkalian dengan tanggung	Menjawab pertanyaan berdasarkan teks “Membuat		

	4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	hari. 4.4.1 Memecahkan masalah perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.	• Pertidaksamaan dua bilangan cacah • Bilangan cacah yang bersesuaian dengan kumpulan obyek • Penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	jawab. • Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian bilangan menggunakan angka 2, 1, dan 0 penuh percaya diri.	Jus Jambu Biji”. • Menyelesaikan soal perkalian. • Mempraktikkan koordinasi gerakan kepala, tangan, dan kaki dengan hitungan. • Melakukan pengamatan dan mengelompokkan keragaman benda berdasarkan wujudnya. • Bermain peran tentang “Aturan di Rumah”. • Melakukan permainan “Tarik Tarikan”. • Melakukan pengamatan		
Seni Budaya dan Prakarya	3.3 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari 4.3 Memperagakan gerak anggota tubuh melalui tari	3.3.1 Menjelaskan gerak keseharian dan alam dalam tari. 3.3.2 Mengidentifikasi gerak bagian kepala dan gerak	• Karya imajinatif dua dan tiga dimensi • Pola irama sederhana	• Melakukan gerak bagian kepala dengan hitungan berulang kemudian menghubungkan dengan penjumlahan	• Melakukan gerak bagian kepala dengan hitungan berulang kemudian menghubungkan dengan penjumlahan		

		bagian tangan. 4.3.1 Mempraktikkan gerak bagian kepala dan gerak bagian tangan dengan benar.	melalui lagu anak-anak • Gerak keseharian dan alam dalam tari • Pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya	berulang lalu diubah menjadi bentuk perkalian dengan tanggung jawab.	n dan mengelompokkan keragaman benda berdasarkan wujudnya. • Bermain peran tentang “Aturan di Rumah”. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda. Keterampilan Praktik/Kinerja • Menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan. • Mempraktikkan gerak		
--	--	--	---	---	---	--	--

					bagian kepala dan tangan dengan hitungan. • Melakukan permainan “Lingkaran Simpai”. • Melakukan pengamatan dan mengelompokkan keragaman benda berdasarkan wujudnya. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda. • mempraktikkan gerakan		
--	--	--	--	--	---	--	--

					kaki dengan hitungan. • Mempraktikkan koordinasi gerakan kepala, tangan, dan kaki dengan hitungan. • Melakukan pengamatan dan mengelompokkan keragaman benda berdasarkan wujudnya. • Bermain peran tentang “Aturan di Rumah”. • Melakukan permainan “Tarik		
--	--	--	--	--	---	--	--

					Tarikan”. • Bermain peran tentang “Aturan di Rumah”. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda.		
--	--	--	--	--	---	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Malang, 18 Juli 2022
Guru Kelas 2

H. Abdul Kholiq, M.Pd.I
NIP. 699461691980042701

Nur Lailatul Maulida
NIP.....

....

Tema 2 : BERMAIN DI LINGKUNGANKU
 Subtema 3 : BERMAIN DI LINGKUNGAN
 SEKOLAH

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. 2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	1.2.1 Mengidentifikasi sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. 2.2.1 Mengikuti aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 3.2.1 Menunjukkan aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 4.2.1 Menjelaskan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	• Hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila	• Menampilkan teks percakapan tentang pelaksanaan aturan di lingkungan sekolah kemudian mengidentifikasi makna kata dari kata yang ada dalam teks tersebut dengan percaya diri • Menyebutkan aturan yang berlaku pada permainan sederhana di sekolah dan	Sikap: • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri:	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

				membiasakan diri melaksanakan nya penuh tanggung jawab. • Membaca teks bacaan tentang permainan kemudian mengidentifikasi berbagai permainan yang dapat dilakukan di halaman sekolah dengan tanggung jawab.	• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan Tes tertulis • Menyebutkan isi teks pendek “Bermain di Halaman Sekolah” yang dibacakan berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dalam bahasa lisan. • Mencatat isi teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dalam bahasa tulis		
Bahasa Indonesia	3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.2.1 Menjelaskan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks pendek. 4.2.1 Menguraikan penggunaan kosakata bahasa indonesia yang	• Ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun • Budaya santun (permintaan maaf/tolong) sebagai	• Mendengarkan cerita bergambar yang dibacakan guru, terkait dengan gambar kemudian menuliskan kembali dengan mandiri. • Diskusi untuk			

	4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keberagaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk bahasa lisan.	gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia melalui ungkapan dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis	mengidentifikasi makna kata dari teks bacaan tentang permainan yang dapat dilakukan di halaman sekolah dengan kerjasama. • Mengamati gambar anak-anak bermain di halaman sekolah kemudian melakukan tanya jawab mengenai gambar tersebut dengan teliti dan percaya diri.	dengan menjawab pertanyaan. • Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian dan menyatakan pembagian sebagai pengurangan berulang. • Mengidentifikasi alat dan bahan menggambar imajinatif. • Menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dalam bahasa lisan. • Mencatat isi		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.2 Memahami variasi gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau	3.2.1 Mengetahui variasi gerakan meliukkan badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai	• Prosedur gerak variasi pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha,	• Mengidentifikasi gerakan permainan ular naga kemudian memainkannya dengan sportif.			

	tradisional. 4.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.2.1 Melakukan variasi gerakan meliukkan badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional		teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dalam bahasa tulis. • Mengidentifikasi kasi tata tertib (dalam berpakaian) yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. • Menjelaskan prosedur variasi gerakan mendorong tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan		
Matematika	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan	3.4.1 Menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan pembagian. 3.4.2 Mengidentifikasi pembagian bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari. 4.4.1 Mempraktikkan pembagian dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari.	• Makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya • Pertidaksamaan dua bilangan cacah • Bilangan cacah yang bersesuaian	• Menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan pengurangan berulang kemudian menyajikan dalam bentuk tulisan dengan teliti dan tanggung jawab. • Mengamati gambar percakapan anak bermain kelereng yang dibagi sama banyak			

	sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.		dengan kumpulan obyek • Penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	kemudian membuat kalimat dari kata yang telah ditentukan dengan teliti.	sederhana dan atau tradisional. • Menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuknya dalam teks pendek. • Menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuknya dalam teks pendek. • Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian		
Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Menenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi. 4.1 Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi.	3.1.1 Mengidentifikasi karya imajinatif dua dimensi dan tiga dimensi. 4.1.1 Mengetahui alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar imajinatif. 4.1.2 Menggambar imajinatif berupa “buku yang terbuka”	• Karya imajinatif dua dan tiga dimensi • Pola irama sederhana melalui lagu anak-anak • Gerak keseharian dan alam dalam tari • Pengolah	• Mengidentifikasi alat dan bahan berdasarkan wujud dan sifat benda untuk menggambar imajinatif dengan teliti.			

		menggunakan gambar susunan kelereng berbeda warna.	an bahan alam dan buatan dalam berkarya		dan menyatakan pembagian sebagai pengurangan berulang. • Mencatat isi teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dalam bahasa tulis. • Menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dalam bahasa lisan. • Mengubah kalimat pembagian menjadi kalimat perkalian. • Mengidentifi k asi langkah-langkah menggambar		
--	--	---	--	--	--	--	--

					imajinatif. • Menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dalam bahasa lisan. • Menjelaskan prosedur variasi gerakan memutar badan tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. • Mengelompokkan berbagai hal yang harus		
--	--	--	--	--	--	--	--

					dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dan mengelompokkan berbagai hal yang tidak boleh dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. • Menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya dalam teks pendek yang dibacakan. • Menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda		
--	--	--	--	--	---	--	--

					berdasarkan wujudnya dalam teks pendek yang dibacakan. • Menyatakan pembagian sebagai pengurangan berulang dan mengubah kalimat pembagian menjadi kalimat perkalian. Keterampilan Praktik/Kinerja • Membaca kembali teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda dengan lafal dan intonasi yang tepat. • Menghitung hasil bagi dua bilangan melibatkan bilangan		
--	--	--	--	--	--	--	--

					cacah sampai dengan 100. • Menggambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya. • Melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan berpedoman pada isi teks yang telah dibaca. • Mengelompokkan keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan bentuknya. • Mensimulasikan kegiatan sesuai tata tertib yang berlaku di		
--	--	--	--	--	---	--	--

					sekolah. • Mempraktikk a n variasi gerak mendorong tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubunga n dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan ejaan yang tepat. • Menghitung hasil bagi dua bilangan yang melibatkan		
--	--	--	--	--	---	--	--

					bilangan cacah sampai dengan 100. • Menggambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya. • Melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan berpedoman pada isi teks yang telah dibaca. • Mengelompokkan keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan wujudnya. • Menggambar imajinatif berdasarkan pengalaman		
--	--	--	--	--	---	--	--

					atau benda yang dilihatnya. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan ejaan yang tepat. • Mensimulasikan kegiatan sesuai tata tertib yang berlaku di sekolah. • Mempraktikkan variasi gerak memutar badan tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk		
--	--	--	--	--	--	--	--

					permainan sederhana dan atau tradisional. • Melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat. • Mensimulasikan kegiatan sesuai tata tertib yang berlaku di sekolah. • Menghitung hasil bagi dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100. •		
--	--	--	--	--	---	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

H. Abdul Kholiq, M.Pd.I
NIP. 699461691980042701

Malang, 18 Juli 2022
Guru Kelas 2

Nur Lailatul Maulida
NIP.....

....

Tema 2 : ERMAIN DI
LINGKUNGANKU Subtema 4 : BERMAIN
DI TEMPAT WISATA

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. 2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	1.2.1 Mengidentifikasi sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. 2.2.1 Mengikuti aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 3.2.1 Menunjukkan aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 4.2.1 Menjelaskan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	• Hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila	• Menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan percaya diri.	Sikap: • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan
Bahasa Indonesia	3.2 Menguraikan kosakata dan	3.2.1 Menjelaskan kosakata dan	• Ungkapan, ajakan, perintah,	• Menemukan kosakata yang berkaitan			

	konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks pendek. 4.2.1 Menguraikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keberagaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk bahasa lisan.	penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun • Budaya santun (permintaan maaf/tolong) sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia melalui ungkapan dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis	dengan keragaman benda kemudian mengelompokkan berdasarkan wujudnya dengan teliti. • Menyimak penjelasan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan pengamatan sederhana kemudian menuliskan hasil pengamatannya dengan teliti. • Membaca teks dan menyebutkan isi yang terkandung dalam teks berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujud penuh percaya diri.	Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan Tes tertulis • Menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan berkaitan dengan keragaman benda. • Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah pembagian. • Mengindetif		
Pendidikan	3.2 Memahami variasi	3.2.1 Mengetahui variasi	• Prosedur	• Menyimak			

Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	gerakan meliukkan badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.2.1 Melakukan variasi gerakan meliukkan badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	gerak variasi pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	penjelasan prosedur variasi gerakan menekuk tanpa berpindah tempat dan mempraktikkannya sesuai aturan yang berlaku dengan semangat.	ikasi ciri-ciri karya hiasan dengan bahan alami. • Mencatat isi teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda. • Menjelaskan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. • Menjelaskan prosedur variasi gerakan menekuk tanpa berpindah tempat. • Menjelaskan makna kosakata yang berkaitan		
Matematika	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	3.4.1 Menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan pembagian. 3.4.2 Mengidentifikasi pembagian bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-	• Makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya	• Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian dan menyajikan dalam bentuk tulisan dengan teliti dan tanggung jawab.	• Menjelaskan prosedur variasi gerakan menekuk tanpa berpindah tempat. • Menjelaskan makna kosakata yang berkaitan		

	4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	hari. 4.4.1 mempraktikkan pembagian dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari.	• Pertidaksamaan dua bilangan cacah • Bilangan cacah yang bersesuaian dengan kumpulan obyek • Penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan		dengan keragaman benda. • Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian. • Menjelaskan cara menggunakan bahan alami dan alat untuk membuat karya hiasan. • Mencatat isi teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda. • Mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya		
Seni Budaya dan Prakarya	3.4 Mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya. 4.4 Membuat karya dari bahan alam dan	3.4.1 Mengetahui pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya. 3.4.2 Mengidentifikasi ciri-ciri karya hiasan	• Karya imajinatif dua dan tiga dimensi • Pola irama sederhana	• Mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya hiasan dengan bahan alami sesuai aturan yang berlaku.			

	buatan.	dengan bahan alami(kerang) 4.4.1 mempraktikkan pembuatan karya hiasan dengan bahan alami.	melalui lagu anak-anak • Gerak keseharian dan alam dalam tari • Pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya	• Melakukan pengamatan sederhana terhadap keragaman benda, mengidentifikasi ciri-ciri karya hiasan dan membuatnya dengan bahan alami dengan kreatif.	hiasan dengan bahan alami. • Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian. • Menjelaskan prosedur variasi gerakan meliukkan badan tanpa berpindah tempat. • Mengelompokkan berbagai hal yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. • Mengelompokkan berbagai hal yang		
--	---------	--	---	--	---	--	--

					tidak boleh dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. • Menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda. • Menyebutkan manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari. • Menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan. • Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian.		
--	--	--	--	--	--	--	--

					Keterampilan Praktik/Kinerja • Membaca kembali teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda dengan lafal dan intonasi yang tepat. • Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian. • Cara menggunakan bahan alami dan alat untuk membuat karya hias. • Melakukan		
--	--	--	--	--	--	--	--

					pengamatan sederhana tentang keragaman benda. • Melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda. • Mempraktikkan variasi gerak menekuk tanpa berpindah tempat. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda. • Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian. • Membuat		
--	--	--	--	--	---	--	--

					karya hiasan dengan bahan alami. • Mempraktikkan variasi gerak meliukkan badan tanpa berpindah tempat. • Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda. • Mensimulasikan kegiatan sesuai aturan yang berlaku. • Melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman		
--	--	--	--	--	--	--	--

					benda. • Mensimulasikan kegiatan sesuai aturan yang berlaku. • Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian.		
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Malang, 18 Juli 2022
Guru Kelas 2

H. Abdul Kholiq, M.Pd.I
NIP. 699461691980042701

Nur Lailatul Maulida
NIP.....

....