

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan nasional dituntut harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, global (UU No. 20 Tahun 2003). Salah satu upaya yang segera dilakukan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan. Strategi peningkatan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran merupakan upaya pembaharuan pendidikan yang dilakukan oleh guru.

Kualitas pembelajaran merupakan faktor yang menentukan peningkatan mutu pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, materi, media, dan iklim pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran harus diperhatikan dengan seksama karena merupakan salah satu faktor penunjang peningkatan mutu pendidikan (Titik Haryanti, 2012:1).

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang pesat di masa sekarang. Perkembangan yang begitu pesat dipengaruhi oleh globalisasi. Kemajuan teknologi berdampak pada banyak aspek dalam kehidupan khususnya pada bidang pendidikan. Kemunculan berbagai peralatan yang beragam seperti *Gadget*, komputer, laptop serta teknologi lainnya. Akibat dari kemajuan tersebut

menuntut setiap negara melakukan perbaikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dalam masyarakat.

Menurut UU No 20 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 merupakan lingkungan belajar bagi peserta didik untuk secara aktif mewujudkan potensi dirinya berupa spiritualitas keagamaan, pengembangan kepribadian yang luhur, dan kepribadian yang menyatakan bahwa hal itu merupakan upaya sadar dan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan proses, manajemen diri, kecerdasan dan keterampilan lainnya. Pendidikan pada umumnya memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mudah diserap ke dalam dunia pendidikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri, proses pengajaran mencakup beberapa komponen pembelajaran seperti guru, siswa, media, metode, sarana/prasarana, tujuan, dan bahan ajar (Suryani dan Agung, 2012:39).

Teknologi pendidikan (TP) dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pendidikan, sehingga mampu memberikan manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Berbagai bentuk pengalaman belajar, baik yang dicapai di dalam kelas maupun di luar kelas dan pesan-pesan pembelajaran, dapat dikemas dengan memperhatikan kaidah serta prinsip teknologi pendidikan. Dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran diharapkan pesan pendidikan dapat dikemas lebih sistematis baik dalam kemasan fisik maupun maya, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang maupun waktu, sehingga dapat diterima oleh peserta didik dengan baik, mudah dan meluas serta menciptakan pendidikan yang menyenangkan, fleksibel dalam dimensi waktu, ruang serta mengembangkan potensi peserta didik secara individual sekaligus mampu mendesain, mengembangkan hingga mengevaluasi pesan pendidikan menjadi media pembelajaran.

Faktor kunci yang memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah guru (Susanto,2017). Siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas guru selama proses pembelajaran. Peran guru dalam pendidikan, pengajaran, konsentrasi, pelatihan, perhitungan, dan evaluasi setiap siswa sangat penting untuk pembentukan kepribadian dalam kehidupan saat ini. Perkembangan IPTEK yang

begitu pesat, guru harus mampu mengatasi masalah pendidikan dan meninggalkan metode lama untuk mengarah ke metode baru pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga pada saat belajar proses pembelajaran lebih menarik, memotivasi, dan mampu menghasilkan pendidikan bermutu dan menghasilkan siswa yang berkompeten. (Sole serta Anggraeni, 2018).

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Suatu pendidikan dikatakan sukses bila tujuan pendidikan bisa terlaksana dengan baik serta dapat menjadi tolak ukur untuk guru dalam memastikan kompetensi dasar yang sudah dipunyai serta yang belum, serta untuk mengetahui kesusahan belajar siswa dalam kelas.

Ilmu Pengetahuan Alam ialah salah satu muatan mata pelajaran yang terdapat pada jenjang sekolah dasar dengan ditunjukkan supaya siswa memiliki pengetahuan, gagasan, serta konsep yang terorganisir tentang alam sekitar, yang didapat melalui serangkaian pengalaman proses ilmiah yang meliputi penyelidikan, penyusunan, serta penyajian gagasan-gagasan hakikat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Salah satu tujuan dari pembelajaran IPA ialah untuk meningkatkan dan mengembangkan rasa keingintahuan, keterampilan, serta pengetahuan atau pemahaman IPA, dan mampu untuk menjaga atau melestarikan lingkungan alam yang ada di sekitar. Kegiatan pembelajaran IPA yang terdapat pada jenjang usia sekolah dasar harus dengan benar-benar dapat dilaksanakan secara mendasar dan nyata. Selain itu pembelajaran IPA juga diinginkan untuk dapat menjadi tempat bagi siswa untuk dapat mempelajari diri sendiri dan alam yang ada di lingkungannya, serta proses-proses pengembangan lebih lanjut guna diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Witari, 2017).

Namun faktanya, pembelajaran IPA di sekolah tidak seperti yang diharapkan, hal ini terjadi di SD Negeri 1 Padangbulia. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar di Bali yang berlokasi di Dusun Prabakula, Desa Padangbulia, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Bali. Telah dilaksanakan wawancara dengan Guru Wali kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia yakni Ni Made Artiasih pada Kamis, 15 Maret 2022. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas VI, khususnya pada mata pelajaran IPA telah menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan dan kelompok.

Beliau menyampaikan bahwa pada mata pelajaran IPA memanfaatkan satu buah buku paket yang diberikan kepada masing-masing siswa. Di samping hal tersebut, beliau menuturkan bahwa masih jarang memberikan dan menggunakan bahan ajar digital saat kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan Bapak I Nyoman Kayun selaku Kepala Sekolah pada Kamis, 15 Maret 2022, beliau menyampaikan fasilitas belajar seperti komputer, LCD, dan fasilitas yang menunjang pembelajaran lainnya sudah dimiliki oleh sekolah namun dalam pemanfaatannya masih belum optimal.

Berdasarkan pencatatan dokumen, jumlah siswa kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia sebanyak 22 orang. Di antara 22 siswa tersebut, terdapat 19 siswa (76%) yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM pada mata pelajaran IPA. Berarti, masih banyak sebagian besar siswa kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Berikut merupakan daftar nilai Penilaian Akhir Semester ganjil tahun 2021/2022 mata pelajaran IPA siswa kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia disajikan pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD N 1 Padangbulia
(Sumber : Ibu Ni Made Artiasih, S.Pd selaku Wali Kelas VI SD N 1 Padangbulia)

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata IPA Kelas VI	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
SD N 1 Padangbulia	22	70,28	75

Dari data di atas, terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan bahwasanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih belum optimal atau masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Masalah yang terjadi ini tidak terlepas dari peranan guru. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas dan prestasi belajar siswa. Guru dituntut untuk mampu memperhatikan, memikirkan serta merencanakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa agar siswa dapat semangat serta terlibat aktif dalam kegiatan belajar, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan lebih efektif.

Oleh karena itu dalam proses pembelajaran penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum dikenal tiga jenis media yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual contohnya gambar, grafik, tabel, dll. Media audio contohnya rekaman suara. Media audiovisual contohnya video. Sama halnya dalam pendidikan, dalam pembelajaran tentu memerlukan sarana atau perantara agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Salah satu komponen dalam pendidikan adalah media pembelajaran yang berfungsi menyalurkan informasi kepada peserta didik.

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (dalam Sadiman, dkk. 2012:6) media adalah “segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.” Berdasarkan paparan tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk benda yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan tersebut bahan ajar dapat digolongkan sebagai media pembelajaran.

Terdapat berbagai bahan ajar, khususnya bahan ajar cetak seperti, modul, LKS, handout, dan buku ajar. Modul merupakan bahan ajar yang didesain secara sistematis, menarik, lengkap, dan dapat dipergunakan pada pembelajaran mandiri. Pembelajaran mandiri yang dimaksud adalah pembelajaran yang berfokus pada penguasaan kompetensi dari bahan kajian yang dipelajari peserta didik dengan waktu tertentu sesuai dengan potensi dan kondisinya, sehingga peran dari penggunaan bahan ajar terutama dalam pembelajaran individual dapat tercapai.

Untuk membuat e-modul interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa, perlu memperhatikan inovasi dan kreatifitas dalam mengembangkan produk tersebut. Di samping itu penting pula memperhatikan teori desain pesan agar kreatifitas yang dituangkan dalam konten digital dapat mempengaruhi proses belajar siswa (Sudarma dkk, 2015). Desain pesan adalah perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan (Grabowski dalam Seel dan Richey, 1944).

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis ingin mengembangkan bahan ajar berupa *e-modul* dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). *E-modul* berbasis *scientific approach* merupakan pendekatan yang digunakan dalam

pembelajaran yang dilakukan secara ilmiah. Dalam artian, apa yang dipelajari dan diperoleh peserta didik dilakukan dengan indra dan akal pikiran sendiri, sehingga peserta didik secara langsung dalam proses mendapatkan ilmu pengetahuan. Dengan pendekatan tersebut, peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapi dengan baik (Fadlillah, 2014).

Pendekatan *scientific* mendorong siswa untuk aktif mengamati, menanya, mencari data melalui eksperimen, menyimpulkan menggunakan penalaran, dan mengkomunikasikan hasil temuannya. Pendekatan *scientific* menjadikan pembelajaran lebih aktif dan tidak membosankan, siswa mampu mengonstruksi pengetahuan serta keterampilan melalui fakta-fakta yang ditemukan. Selain itu, dengan *e-modul* berbasis pendekatan *scientific* ini, siswa didorong lebih mampu dalam mengobservasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan atau mempresentasikan hal-hal yang dipelajari dari fenomena alam ataupun pengalaman langsung (Ine,2015).

Dengan demikian penulis mengagas sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Scientific Approach* Dalam Pembelajaran Muatan IPA Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, hasil indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rata-rata hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VI masih banyak di bawah KKM.
2. Kurangnya media yang mendukung penyampaian materi pelajaran ilmu pengetahuan alam.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah di kelas sehingga proses pembelajaran kurang efektif.
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas tidak inovatif, terbatas pada buku yang tersedia di sekolah.
5. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran rendah.

6. Kurang memadainya penggunaan peralatan yang tersedia seperti proyektor, LCD, *speaker* dan laptop.
7. Bahan ajar berupa *e-modul* pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA belum ada dikembangkan pada sekolah yang diteliti.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, beberapa masalah telah diidentifikasi. Hal ini bertujuan menjaga agar masalah yang diteliti tidak keluar dari pokok permasalahan yang ditentukan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung pelajaran IPA khususnya di kelas VI. Oleh karena itu dalam pengembangan ini dikembangkan *E-Modul* interaktif berbasis *scientific Approach* dalam pembelajaran muatan IPA kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023. Produk ini akan di uji validitas produk yaitu uji ahli isi, ahli media pembelajaran dan ahli desain serta uji coba perorangan dan kelompok kecil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah rancang bangun *e-modul* interaktif berbasis *scientific approach* pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia tahun pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana hasil uji validitas *e-modul* interaktif berbasis *scientific approach* pelajaran mata pelajaran IPA siswa kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia tahun pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan produk *e-modul* interaktif berbasis *scientific approach* pelajaran mata pelajaran IPA siswa kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia tahun pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *scientific approach* pada mata pelajaran muatan IPA siswa kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia tahun pelajaran 2022/2023
2. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *scientific approach* mata pelajaran muatan IPA kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia tahun pelajaran 2022/2023
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *e-modul* interaktif berbasis *scientific approach* pada mata pelajaran muatan IPA siswa kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia tahun pelajaran 2022/2023

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis memberikan dampak langsung terhadap pembelajaran.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide untuk penggunaan *e-modul* dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan data empiris sebagai kontribusi penelitian akademik terhadap media pembelajaran berupa modul elektronik yang digunakan pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 1 Padangbulia dan ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang modul elektronik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung dan mempermudah proses belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dan dapat membantu guru memahami pentingnya

pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran di lembaga pendidikan yang dipimpinnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan sebuah penelitian yang serupa di bidang pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah *e-modul* interaktif berbasis *scientific approach* pada mata pelajaran muatan IPA. Adapun spesifikasi produk yaitu sebagai berikut:

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *E-Modul Interaktif Berbasis Scientific approach* Dalam Pembelajaran Muatan IPA pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Konten Produk

Dalam *e-modul* interaktif ini terdapat menu utama seperti Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator, petunjuk belajar, materi, rangkuman, soal-soal, evaluasi, video pembelajaran, audio pembelajaran dan profil pengembang.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan produk ini adalah pelajaran IPA dikemas dalam suatu model pembelajaran interaktif yang memang belum pernah ada dikelas serta didesain dengan gambar dan warna yang menarik, sehingga dapat memperjelas maksud materi tersebut dan menarik minat peserta didik untuk belajar.

4. *Software*

Dalam pengembangan produk *e-modul* pembelajaran interaktif ini menggunakan *Canva Pro* sebagai *software* utama dengan bantuan beberapa *software* lain seperti, *flip PDF Professional* dan aplikasi editing video dan audio yang lain.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di kelas dalam proses pembelajaran di kelas siswa cenderung cepat bosan karena tidak ada variasi bahan ajar yang digunakan oleh guru dan guru juga tidak mempunyai waktu yang cukup dalam mengembangkan bahan ajar digital yang dapat menuntut siswa untuk belajar secara mandiri. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa. Berdasarkan keadaan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat tersampaikan secara efektif dan efisien (Sudatha dan tegeh, 2015).

Oleh karena itu penting dikembangkan bahan ajar *e-modul*, agar siswa dapat belajar dengan aktif secara mandiri, tidak cepat bosan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan adanya media tersebut siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dipelajari dan dapat berlatih tentang materi yang akan dipelajari berikutnya dan melatih menjawab soal-soal secara mandiri melalui bahan ajar tersebut. Sedangkan bagi siswa yang lebih lambat dalam memahami materi dapat belajar dan membaca secara berulang-ulang sampai siswa benar-benar memahami materi yang dipelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

1. *E-modul* interaktif berbasis *scientific approach* pada muatan IPA ini unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan media sederhana lainnya, salah satu keunggulan modul ini dirancang dengan mengkombinasikan beberapa media seperti teks, gambar, audio dan video pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa. Modul ini pula dapat digunakan serta diakses melalui gadget atau perangkat elektronik yang dimiliki oleh peserta didik.
2. *E-modul* interaktif berbasis *scientific approach* pada muatan IPA ini

dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran IPA.

3. Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *scientific approach* pada muatan IPA ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.9.2. Keterbatasan pengembangan

1. *E-modul* interaktif berbasis *scientific approach* pada muatan IPA ini dikembangkan berdasarkan pada kebutuhan dan karakteristik siswa kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia, sehingga produk yang dibuat oleh pengembang hanya diperuntukkan bagi siswa kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia tahun pelajaran 2022/2023.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang berupa materi, media, alat, atau desain media pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

2. Modul elektronik atau *e-modul*

Merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, disket, CD, atau *flash disk* dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.

3. Interaktif

Mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif. *E-modul* ini merupakan bahan ajar interaktif yang dapat diartikan bahwa *e-modul* ini merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, grafik, dan teks) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan *user* (pengguna).

4. Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*)

Merupakan pendekatan yang memakai langkah-langkah dan kaidah ilmiah pada kegiatan pembelajaran. Langkah ilmiah yang diterapkan mencakup menemukan masalah, mengajukan hipotesis, merumuskan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan.

5. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Merupakan ilmu yang mempelajari tentang proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA melalui pengamatan, diskusi dan penyelidikan sederhana.

6. *Canva*

Merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan (*tools*) seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*

