

Efektifitas Penggunaan Google Meeting Pada Pembelajaran Daring Terhadap Pemahaman IPA Siswa Kelas 4 SD

Diyan Marlina

Program Studi PGSD Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia;

Email Koreponding: diyan@unipma.ac.id

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas google meeting pada pembelajaran daring terhadap pemahaman IPA siswa kelas 4 di SDN Krowe 1. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *True Experimental Design* tipe *Posttest-only control design*. Sampel sebanyak 30 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik dengan tahap uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2,597 \geq 2,048$) maka H_0 di tolak, artinya penggunaan google meeting efektif terhadap pemahaman IPA siswa kelas 4 di SDN Krowe 1.

Kata Kunci. *Google Meeting*, daring, Pemahaman IPA

Abstract. *The purpose of this study is to describe the effectiveness of google meetings on online learning on the understanding of science for grade 4 students at Krowe State Elementary School 1. This research uses quantitative research using the True Experimental Design method type Posttest-only control design. The sample was 30 students. The sampling technique of this study uses Cluster Random Sampling. Data collection techniques in this study used interviews, tests and documentation. The data analysis technique in this study uses statistics with a prerequisite test stage consisting of a normality test, homogeneity test and hypothesis test. The results of this study show that counting $\geq t$ table ($2,597 \geq 2,048$) then H_0 was rejected, meaning that the use of google meetings was effective in understanding science for grade 4 students at Krowe State Elementary School 1.*

Keywords: *Google Meeting , online, Understanding Science*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan segala upaya untuk membantu dan memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang mulai dari aspek kognitif, psikomotorik dan afektif melalui lingkungan dan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan sumber belajar (Aliwar, 2013). Didalam proses pembelajaran terdapat peran peserta didik sebagai subyek belajar. Aktifitas belajar pada peserta didik tidak hanya sekedar mendengar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Dalam hal ini peserta didik harus diberikan peran yang aktif serta dijadikan mitra dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik bertindak sebagai peserta didik yang aktif.

Suasana dan kondisi dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, dimana terciptanya interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari dan pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Pelajaran IPA merupakan salah satu bidang yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Pelajaran IPA diberikan kesuma jenjang, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Pelajaran IPA memuat materi mengenai pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Wijanarko, 2017). Peserta didik diharapkan dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut di kehidupan sehari-harinya. Sehingga banyak yang beranggapan bahwa materi pada pembelajaran IPA itu sulit dan susah untuk dipahami.

IPA merupakan kemampuan pengetahuan yang memiliki karakteristik alam yang berupa peristiwa terjadi secara aktual dan faktual serta hubungan sebab akibat yang terjadi didalamnya berdasarkan hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar (Firdaus & Julianto, 2019). Mata pelajaran IPA ini sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. IPA di sekolah dasar dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep pembelajaran IPA yang dapat diterapkan dan dimanfaatkan di kehidupan sehari-hari (Amilia *et al*, 2019). Namun selama ini masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti pelajaran IPA ini. Tidak sedikit dari mereka yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPA itu sangat membosankan dikarena terlalu banyak cakupan materi yang harus mereka pelajari sehingga pada pemahaman IPA peserta didik sangat rendah. Pemahaman pembelajaran IPA dikatakan berhasil jika dilihat dari kreativitas pendidik dalam menggunakan metode pembelajaran yang diterapkan dalam mengajar mata pelajaran IPA yang tepat dan menarik. Suasana belajar yang kondusif terjadi ketika interaksi yang baik antara pendidik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik yang lain, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada saat pandemic metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran yang menggunakan media elektronik baik komputer atau perangkat lain dan internet sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajarannya (Asmuni, 2020). Pembelajaran daring

merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020). Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang maka proses pembelajaran diarahkan untuk memanfaatkan teknologi dengan baik, salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah dengan *e-Learning*. *E-Learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Hanum, 2013).

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran di SDN Krowe 1 kelas 4, terdapat beberapa masalah khususnya pada mata pelajaran IPA, yaitu dalam proses pembelajaran daring pendidik masih menggunakan metode pemberian tugas melalui WhatsApp tanpa disertai umpan balik, pendidik hanya memberikan tugas melalui platform WhatsApp secara terus menerus selama pembelajaran daring. Pendidik jarang menggunakan alat bantu/media lain dalam proses pembelajaran daring sehingga peserta didik merasa jenuh, bosan dan kurang menguasai materi, serta keaktifan peserta didik sangat kurang. Agar pemahaman pada materi diatas dapat dikaji secara terarah maka pembelajaran dengan menggunakan media e-learning, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *google meeting* sebagai sarana pembelajaran.

Google meeting merupakan sebuah aplikasi *video conference* yang digunakan untuk proses meeting secara online yang dibuat dan dikembangkan oleh *Google* (Metaforis et al., 2019). *Google Meet* adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung (Faizin, 2021). *Google meet* memungkinkan kita untuk mengadakan rapat, melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan kelas virtual, wawancara jarak jauh dan masih banyak lagi. *Goole meet* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa yang berlangsung dari rumah sekaligus mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi sejak dini sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pemanfaatan *google meet* sebagai media pembelajaran sudah banyak digunakan disekolah.

Dengan menggunakan *google meet* guru bisa secara langsung memberikan penjelasan mengenai materi yang ingin disampaikan. Pertama guru memberikan *link* masuk *google meet* kepada siswa melalui aplikasi *whatsapp*, siswa kemudian masuk ke *google meet* melalui *link* tersebut. Guru menyampaikan materi

pembelajaran dengan menggunakan media Powerpoint, dimana semua siswa bisa melihat slide yang ditampilkan oleh guru. Guru memberikan penjelasan materi selama 35 menit, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih ada beberapa hal yang belum paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan adanya pembelajaran secara *daring* ini membuat peserta didik memerlukan waktu untuk beradaptasi dan menghadapi perubahan baru saat proses pembelajaran (Sulistyo, 2020). Untuk menghadapi perubahan baru dalam proses pembelajaran IPA peserta didik memerlukan metode pembelajaran yang lebih menarik, karena pada dasarnya pembelajaran IPA salah satu mata pelajaran yang kurang disukai atau diminati oleh peserta didik. Proses pembelajaran IPA mengarah pada perolehan target materi. Dampaknya, proses pembelajaran bukan memfokuskan pada pemahaman materi yang dipelajari. Peserta didik kurang membentuk sendiri pengetahuan IPA, namun cenderung mengingat materi tanpa mengetahui makna yang tercantum dalam materi tersebut. Perlu adanya upaya dalam meningkatkan daya pemahaman peserta didik melalui perbaikan metode pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan judul, “Efektifitas Penggunaan *Google Meeting* Pada Pembelajaran Daring Terhadap Pemahaman IPA Siswa Kelas 4 SD.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel merupakan bagian dari sebagian yang dimiliki oleh populasi serta karakteristik subyek yang diteliti (Sugiyono, 2016). Sampel yang diambil pada penelitian ini seluruh siswa kelas 4A (kelas kontrol) dan 4B (kelas eksperimen) di SDN Krowe 1 yang berjumlah 30 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* tipe *Posttest-only control design*. Dalam pelaksanaan penelitian ini ada 2 kelas yang digunakan yakni kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan *google meeting*, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan aplikasi *WhatsApp* seperti biasa. Gambar desain penelitian *True Experimental Design* tipe *Posttest-only control design* sebagai berikut:

Tabel.1. Desain Penelitian

RE	X	O ₂
RK		O ₄

Keterangan :

- RE = Kelas Eksperimen (Diberi Perlakuan)
 RK = Kelas Kontrol (Tidak Diberi Perlakuan)
 X = Perlakuan dengan menggunakan metode LSQ (*Learning Start With A Question*).
 O₂ = *Pretest* Kelas Kontrol
 O₄ = *Posttest* Kelas Kontrol

Pada penelitian ini peneliti akan meneliti pemahaman IPA siswa pada saat proses pembelajaran secara daring menggunakan *Google Meeting* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *whatsapp* seperti biasa. Untuk mengukur pemahaman IPA siswa, peneliti menggunakan soal tes yang nantinya di akhir pembelajaran akan dikerjakan oleh siswa. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu penggunaan *Google Meeting* dan variabel terikatnya adalah Pemahaman IPA Siswa. Teknik Pengambilan Sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*, *Simple random sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dalam suatu populasi (Sugiyono, 2018). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes IPA. Berikut kisi-kisi instrumen berupa soal tes pemahaman IPA.

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Nomor Soal	Jumlah soal
3.3 Mengidentifikasi kisi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya dengan tepat.	3.5.1.1 Disajikan soal, peserta didik dapat mengetahui pengertian gaya	1	1
	3.3.2 Menjelaskan macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan dengan tepat.	3.5.2.1 Disajikan soal, peserta didik mengetahui macam-macam gaya	3,4,5,6,8, 10,12,14, 17,21	10
	3.3.3 Menyebutkan gaya berhubungan	3.5.3.1 Disajikan soal, peserta didik mengetahui contoh macam-macam gaya	2,7,9,11, 13,15,16, 18,19,20, 22	11

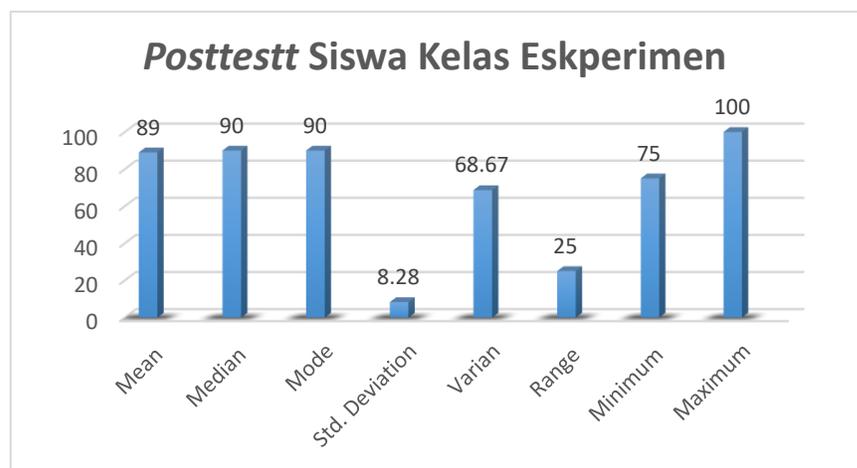
Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Nomor Soal	Jumlah soal
	dengan aktivitas sehari-hari	dalam kehidupan sehari-hari		
	3.3.4 Mengidentifikasi manfaat gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari	3.3.4.1 Disajikan soal, peserta didik mengetahui manfaat gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari	25,27,28, 29, 30	5
	3.3.5 Menjelaskan benda yang bersifat magnetis dan nonmagnetis dalam kehidupan sehari-hari	3.5.5.1 Disajikan soal, peserta didik mengetahui pengelompokkan benda yang bersifat magnetis dalam kehidupan sehari-hari	23,24,26	3

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

Data Hasil Nilai Belajar *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

Data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan *Google Meeting* dapat dilihat pada tabel berikut ini :



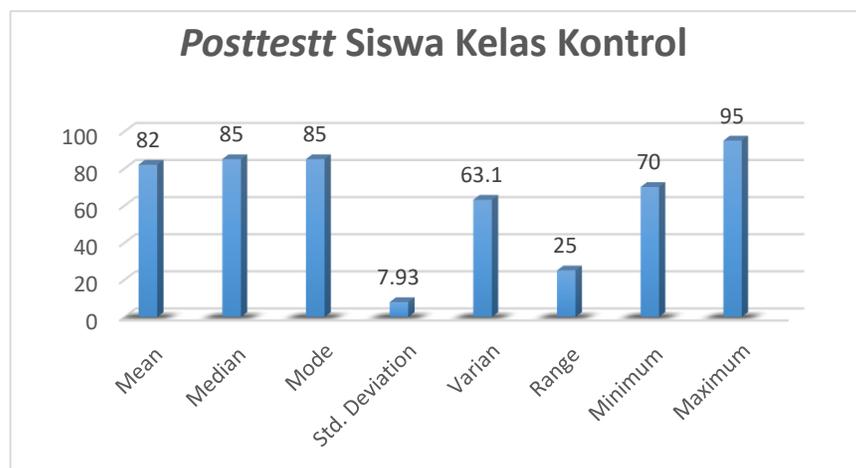
Gambar 1. *posttest* hasil belajar peserta didik kelas eksperime

Grafik 1. memperlihatkan deskriptif statistic nilai *posttest* hasil belajar peserta didik kelas eksperimen pada ranah kognitif. Perhitungan statistik nilai *posttest*

kelas eksperimen dapat di deskripsikan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen memiliki rentang skor antara 75 dan 100 dengan nilai rata-rata dari 15 siswa sebesar 89,00. Nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata menunjukkan sebaran data nilai *posttest* hasil belajar pada peserta didik kelas eksperimen pada ranah kognitif tidak memiliki kesenjangan diantara nilai tertinggi dengan nilai terendah.

Data Hasil Nilai Belajar *Posttest* Siswa Kelas Kontrol

Data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan *WhatsApp* dapat dilihat pada tabel berikut ini.



Grafik 2. *Posttest* hasil belajar peserta didik kelas kontrol

Grafik 2 memperlihatkan deskriptif statistic nilai *posttest* hasil belajar peserta didik kelas kontrol pada ranah kognitif. Perhitungan statistik nilai *posttest* kelas kontrol dapat di deskripsikan bahwa nilai *posttest* kelas kontrol memiliki rentang skor antara 70 dan 95 dengan nilai rata-rata dari 15 siswa sebesar 82,00. Nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata menunjukkan sebaran data nilai *posttest* hasil belajar pada peserta didik kelas kontrol pada ranah kognitif tidak memiliki kesenjangan diantara nilai tertinggi dengan nilai terendah.

Hasil Pengujian Hipotesis

Uji Normalitas

Data Hasil uji normalitas menggunakan metode *liliefors* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Metode *Liliefors*

Nilai	Kelas	L_{abs}	L_{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,119	0,220	H_0 diterima	Berdistribusi normal
	Kontrol	0,199	0,220	H_0 diterima	

Skor Tabel 2 menunjukkan hasil uji normalitas data hasil belajar *posttest* pada ranah kognitif yang dilakukan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen $L_{abs} < L_{tabel}$ ($0,119 < 0,220$) dan kelas kontrol $L_{abs} < L_{tabel}$ ($0,199 < 0,220$). Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol $L_{abs} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki distribusi yang normal.

Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas menggunakan uji F dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Nilai	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
<i>Posttest</i>	Eksperimen dan kontrol	1,09	2,48	H_0 diterima	Homogen

Tabel 3 menunjukkan hasil uji homogenitas yang membandingkan Nilai F_{hitung} hasil belajar (*pretest*) kelas eksperimen dan hasil belajar (*posttest*) kelas kontrol pada ranah kognitif memiliki nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,09 < 2,48$) maka H_0 diterima, artinya seluruh data memiliki varian yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independen sampel t test dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	T_{hitung}	T_{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
Ekperimen dan kontrol	2,597	2,048	Tolak H_0	Penggunaan <i>Google Meeting</i> Pada Pembelajaran Daring efektif terhadap pemahaman IPA

Tabel 4 menunjukkan hasil pengujian hipotesis dengan uji beda independen sampel t test yang membandingkan nilai hasil belajar (posttest) antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada ranah kognitif. Hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2.597 \geq 2.048$) maka tolak H_0 , artinya Penggunaan *Google Meeting* Pada Pembelajaran Daring Efektif Terhadap Pemahaman IPA Siswa Kelas 4 di SDN Krowe 1.

Latar belakang dari penelitian ini adalah keterbatasan penggunaan metode pembelajaran IPA yang digunakan oleh pendidik. Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan melalui observasi dan wawancara kepada pendidik wali kelas 4 diperoleh informasi bahwa pendidik dalam mengajar secara daring hanya menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang dapat menyebabkan peserta didik lebih mudah jenuh, bosan dan kurang menguasai materi, dan saat proses pembelajaran berlangsung, kurangnya keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat (Ledy, 2020) yang mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Proses pembelajaran hanya diberikan tugas secara terus menerus melalui aplikasi *WhatsApp*. Dalam proses pembelajaran daring pendidik kurang memperhatikan peserta didik yang belum memahami materi sedangkan peserta didik yang sudah mengerti pun masih enggan dan takut untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya sehingga peserta didik hanya terpaku pada tugas yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin menggunakan *Google Meeting* Pada Pembelajaran Daring pada materi gaya kelas 4. Penggunaan *Google Meeting* Pada Pembelajaran Daring Terhadap Pemahaman IPA Siswa Kelas 4 SD karena sesuai kebutuhan yang diperlukan oleh SDN Krowe 1 pada kelas 4 yaitu membutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan dapat memahami materi pada saat pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka. Pemahaman materi dapat ditingkatkan melalui metode dan media pembelajaran yang sesuai.

Media yang bias digunakan dalam pembelajaran daring salah satunya adalah *Google Meeting*. Pada pembelajaran daring melalui *Google Meeting* pendidik dapat berkomunikasi langsung dan bertatap muka dengan peserta didik walaupun tidak secara langsung. Hal ini sesuai dengan pendapat (Faizin, 2021) yang menyatakan salah satu kelebihan dari *Google Meeting* adalah bisa bertatap muka secara langsung, Hal ini dikarenakan kita bisa melihat secara langsung (*live*) wajah dari guru dan teman kita yang sedang hadir di kelas atau forum tersebut. Jadi aplikasi

Google Meeting sangat cocok digunakan sebagai media *online* pembelajaran daring, Dengan *google meeting* guru dan siswa bisa bertatap muka secara langsung tanpa harus datang ke sekolah.

Melihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Penggunaan *Google Meeting* Pada Pembelajaran Daring efektif terhadap pemahaman IPA siswa Kelas 4, maka tujuan dari penelitian ini sudah tercapai secara maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa selama pemberian *treatment* menggunakan *Google Meeting* siswa turut berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam bersikap. Selain itu ada beberapa faktor yang mendukung peserta didik untuk fokus dalam belajar selama pembelajaran daring. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari lingkungan atau dari dalam diri sendiri. Selama diterapkannya pembelajaran menggunakan *Google Meeting* pada pembelajaran daring pemahaman IPA peserta didik meningkat dan mereka termotivasi untuk belajar secara maksimal, sehingga bias meningkatkan pemahaman IPA. Pemahaman merupakan kemampuan dalam menangkap makna atau arti yang dapat menyerap, menerima dan memahami dalam materi pelajaran. Pada pemahaman IPA dalam pembelajaran dikatakan bahwa peserta didik itu paham apabila peserta didik mampu mengemukakan kembali materi ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam yang dapat diajarkan dengan jelas dan menggunakan bahasa sendiri tidak mengacu pada jawaban dari buku (Ardaya, 2016). Pemahaman IPA sangat penting dimiliki oleh peserta didik, karena materi IPA yang dipahami peserta didik akan mempengaruhi penguasaan dalam pembelajaran. Pemahaman IPA yang dimiliki peserta didik ini mempelajari tentang ilmu pengetahuan alam di sekitar (Suryani et al., 2016).

Simpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google Meeting* pada pembelajaran daring efektif terhadap pemahaman IPA siswa. Hal itu dibuktikan dari hasil penghitungan data pengujian hipotesis dengan uji beda independen sampel t test yang membandingkan nilai hasil belajar (posttest) antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada ranah kognitif. Hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2.597 \geq 2.048$) maka tolak H_0 , artinya penggunaan *Google Meeting* pada pembelajaran daring efektif terhadap pemahaman IPA siswa kelas 4 di SDN Krowe 1.

Guru diharapkan bisa menggunakan teknologi secara bervariasi agar siswa tetap memperoleh pembelajaran secara tuntas walaupun dilaksanakan secara daring.

Dengan menggunakan *google meeting* akan memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran saat dilaksanakan secara daring, guru diharapkan dapat meningkatkan dan mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi serta meningkatkan metode pembelajaran yang lebih baik dan bervariasi. Selain memilih metode pembelajaran yang tepat pada saat pembelajaran daring guru diharapkan kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran agar siswa mendapatkan pembelajaran secara tuntas serta tidak bosan saat belajar dan tentunya dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Daftar Pustaka

- Amilia Sholikh Hidayati, Eka Pramono Adi, H. P. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kela Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50.
- Aliwar. (2013). Pembelajaran Dalam Konsep Teknologi Pendidikan. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 19–30.
- Ardaya, D. A. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 72–83.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281.
<https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Faizin, R. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Media Aplikasi *Google Meet* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Mts Negeri 02 Kota Blitar. *Skripsi*, 53(9), 8-24.
- Firdaus, A. R., & Julianto. (2019). Studi Deskriptif Strategi Guru Dalam Mengajarkan Materi Ipa Pada Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 3131–3140.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102.
<https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Ledy, I. S. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran *Learning Start With A Question (Lsq)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ivb Sdn 90 Kendari (Vol. 4, Pp. 42–52).
- Metaforis, M., Dunia, D., & Bola, S. (2019). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 8 No 2*, Oktober 2019 *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 8 No 2*, Oktober 2019. 8(2), 95–102.

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, L. (2020). Pembelajaran Lsq (Learning Stars With A Question) Era Pandemi Covid-19 Dengan Media Whatsapp. *Senatik*, 416–422.
- Suryani, E., Rusilowati, A., & Wardono. (2016). Analisis Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd Menggunakan Two-Tier Test Melalui Pembelajaran Konflik Kognitif. *Journal Of Primary Education*, 5(1), 56–65.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 1(1), 52.