

**IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN *ACTIVE DEEP LEARNING  
EXPERIENCE* (ADLX) DALAM MATA PELAJARAN IPA KELAS IV DI  
SDIT TAQIYYA ROSYIDA TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



**TARISA DIELA SAPUTRI**

**NIM : 193141136**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA  
TAHUN 2023**

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Tarisa Diela S

NIM : 193141136

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdrri :

Nama : Tarisa Diela Saputri

NIM : 193141136

Judul : Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Surakarta, 31 Agustus 2023

Pembimbing



Pratiwi Rahmah Hakim, M.Pd.

NIP : 19890617 201701 1 159

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023" yang disusun oleh Tarisa Diela Saputri telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Rabu tanggal 4 Oktober 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penguji 2

Merangkap Sekertaris : Pratiwi Rahmah Hakim, M.Pd.  
NIP : 19890617 201701 1 159

  
(.....)

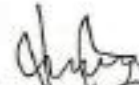
Penguji 1

Merangkap Ketua : Dr. Umu Salamah, M.Pd.I  
NIP : 19920524 201 903 2 010

  
(.....)

Penguji Utama

: Dr. Retno Wahyuningsih S.Si., M.Pd.  
NIP : 19720429 199903 2 001

  
(.....)

Surakarta, 20 November 2023

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Dr. Fauziyulharom, M.Ag.  
NIP : 19750205 200501 1 004

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segecap rasa bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada Ibu Saya tercinta Ibu Tarmi yang selalu senantiasa mendo'akan, memberi semangat, memberi kasih sayang dan cinta selama dalam perjalanan hidup saya. Terimakasih sudah menjadi ibu paling hebat dan terimakasih atas dukungannya baik moral maupun materi sehingga saya bisa sampai disini untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Alm. Bapak Suranto yang telah menjadi ayah terbaik sepanjang kehidupan saya. Meskipun beliau sudah berpulang saat saya usia 17 tahun. tetapi beliau adalah alasan saya berkuliah dan menyelesaikan studi ini sampai dengan saya bisa menjadi sarjana. Salam hangat untuk bapak di surga, dari aku anak sulungmu.
3. Kedua adikku Anita Nur Aini dan Jenita Trias Nur Aini yang selalu memberikan banyak do'a dan dukungannya.
4. Kepada sahabat saya Rahmawati Mitakhul Jannah, Rizani Auliya Hanim, Nanda Dewi, Febiana Putri yang selalu memberikan dorongan semangat, saran, nasehat dan mendengarkan setiap keluh kesah saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepada diri saya sendiri yang sudah mau bertahan dan melawan banyak rasa malas untuk menyelesaikan tanggung jawab ini, terimakasih karna sudah mau kuat dan berjuang sampai bisa ada di titik ini. Kamu hebat dan luar biasa. Tarisa Diela Saputri
6. Kepada teman baik saya Qonita Putri Ichsani yang selalu memberikan info per healingan supaya saya tidak suntuk dan stres dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih karna sudah membersamai saya dan mengingatkan saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah (PGMI) 2019 UIN Raden Mas Said Surakarta.

8. Teman- teman PGMI kelas E yang sudah kebersamai, menjadi teman untuk saya selama kurang lebih empat tahun, Terimakasih banyak atas segala bentuk pengalamannya.
9. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan ilmu serta pengalaman yang sangat bermanfaat hingga penulis mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
10. Pihak–pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

## MOTTO

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

*“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga.” (HR. Muslim)*

*“ Kunci Keberhasilan yang sebenarnya adalah konsistensi ” ( B. J Habibie)*

*“ Live as if you were to die tomorrow, Learn as if you were to live forever”  
(Mahamatma Gandhi)*

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tarisa Diela Saputri  
NIM : 193141136  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience (ADLX)* dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023" adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 31 Agustus 2023

Yang menyatakan



Tarisa Diela Saputri  
NIM : 193141136

## KATA PENGANTAR

### *Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

*Alhamdulillah*, segala puji dan syukur bagi Allah Tuhan semesta Alam, karena atas limpahan karunia dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023”. Sholawat serta salam tak lupa kita haturkan kepada junjungan kita, Nabi Agung Nabi Muhammad *Sallallahu alaihi wassalam*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, serta bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami haturkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Pd., selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah bertanggung jawab atas penyelenggaraan Pendidikan di UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. Fauzi Muharom, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan izin untuk penulisan skripsi.
3. Dr. H. Syamsul Huda Rohmadi, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi dan senantiasa mendukung untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
4. Kustiarini, M.Pd, selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang sudah memberikan banyak dukungan dan motivasi selama perkuliahan.
5. Hardi S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan selama proses perkuliahan peneliti selama ini sehingga skripsi dapat terselesaikan.
6. Pratiwi Rahmah Hakim M.Pd., selaku dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, masukan, saran maupun koreksi serta keseriusan dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi
7. Segenap Dosen dan Staff Pengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas



Said Surakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

8. Isnandariawan, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura.
9. Arsita Setya Dinda S.Pd.I., selaku guru kelas IV D yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, serta membantu dengan sepenuh hati selama proses penelitian dan penyusunan skripsi.
10. Segenap Guru dan Siswa-Siswi Kelas IV D di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang telah berjasa dan membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis telah menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca pada umumnya.

***Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.***

Surakarta, 31 Agustus 2023

Penulis

Tarisa Diela Saputri

NIM : 193141136

## ABSTRAK

Tarisa Diela Saputri, 2023, *Implementasi Desain Pembelajaran Active Deep Learning Experience (ADLX) dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura Tahun Pelajaran 2022 / 2023*.

Skripsi : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Pratiwi Rahmah Hakim, M.Pd.,

Kata Kunci : ADLX, Pembelajaran IPA, Kreativitas,

Pembelajaran *active learning* memberikan pengalaman belajar kepada siswa. *Deep Learning* yaitu pembelajaran yang mendalam bagi siswa, mampu memberikan dampak setelah proses pembelajaran dilakukan. Dalam *deep learning* siswa mendapatkan dampak pembelajaran yang dilakukan di kelas, sehingga akan membawa perubahan sikap, keterampilan dan pengetahuan. Salah satu ilmu pengetahuan yang berkembang adalah Ilmu Pengetahuan Alam / IPA merupakan mata pelajaran di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, adalah suatu ilmu yang dapat dikembangkan guna meningkatkan kreativitas peserta didik. Namun fakta dilapangan masih banyak guru atau tenaga pengajar yang dalam menyampaikan pembelajarannya masih berpusat pada guru dan tidak melibatkan siswa secara aktif serta penggunaan desain pembelajaran yang kurang sesuai juga menimbulkan dampak yaitu kurangnya daya serap siswa terhadap materi pembelajaran kurang optimal. Maka perlu adanya perubahan desain pembelajaran dan kurikulum yang digunakan oleh guru agar kognitif siswa lebih berkembang kreatif serta inovatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Implementasi desain ADLX dalam Mata Pelajaran IPA IV dan mengetahui faktor pendukung serta faktor penghambat implementasi ADLX dalam mata pelajaran IPA di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura.

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Taqiyya Rosyida Kartasura. Subjek dalam penelitian ini yaitu Guru Kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, sedangkan informan dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data menggunakan model *Miles and Huberman* yang meliputi : Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, Implementasi Desain Pembelajaran ADLX dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura dapat menjadi alternatif serta acuan untuk mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan serta pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Metode pembelajaran serta desain pembelajaran yang baru menjadikan kerja mandiri siswa dalam pembelajaran. Serta terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan implementasi pembelajaran IPA dengan desain ADLX

## ABSTRACT

Tarisa Diela Saputri, 2023, Implementation of *Active Deep Learning Experience* (ADLX) Design in Science Education for Fourth Grade at SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura in the Academic Year 2022/2023.

Thesis : Elementary Madrasah Teacher Education Program, Faculty of Educational Sciences, UIN Raden Mas Said Surakarta

Supervisor : Pratiwi Rahmah Hakim, M.Pd.,

Keywords : ADLX, Science Education, Creativity

Active Learning provides students with a learning experience. Deep Learning, a profound learning experience for students, has a lasting impact after the learning process. In deep learning, students receive the effects of classroom learning, leading to changes in attitudes, skills, and knowledge. One evolving field is Natural Sciences (IPA) a subject in Elementary Schools/Madrasah Ibtidaiyah that can be developed to enhance students' creativity. However, in practice, many teachers still center their teaching around themselves, not actively involving students. The use of inappropriate learning designs also results in suboptimal absorption of learning material by students. Therefore, a change in teaching design and curriculum is needed to foster creative and innovative cognitive development in students. The aim of this research is to understand the implementation of ADLX design in the Science subject for fourth-grade students and identify the supporting and inhibiting factors of ADLX implementation in the Science subject at SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura.

The research methodology employed in this thesis is qualitative descriptive research. The study was conducted at the Integrated Islamic Elementary School (SDIT) Taqiyya Rosyida Kartasura. The subjects were fourth-grade teachers at SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, and the informant was the headmaster of SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used the Miles and Huberman model, which includes data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of this study indicate that the implementation of ADLX learning design in the Science subject for fourth-grade students at SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura can serve as an alternative and reference for developing enjoyable and creativity-boosting learning. The new teaching methods and learning designs promote students' independent work in the learning process. Additionally, there are several supporting and inhibiting factors in the implementation of Science education using the ADLX design .

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Pembelajaran IPA SD / IPA Terpadu .....	9
2. Kreativitas .....	20
3. Desain Pembelajaran ADLX INTROFLEX dengan pendekatan TERPADU .....	23
B. Kajian Penelitian Terdahulu .....	30
C. Kerangka Berfikir .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	36

A. Jenis Penelitian .....	36
B. Setting Penelitian .....	37
1. Tempat Penelitian.....	37
2. Waktu Penelitian .....	37
C. Subjek dan Informan Penelitian.....	38
1. Subjek Penelitian.....	38
2. Informan Penelitian.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data .....	39
1. Observasi.....	40
2. Wawancara.....	41
3. Dokumentasi.....	43
E. Teknik Keabsahan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data .....	44
1. Pengumpulan Data ( <i>data collection</i> ).....	45
2. Reduksi Data ( <i>data reduction</i> ).....	45
3. Penyajian <i>Data (data display)</i> .....	45
4. Penarikan Kesimpulan / Verifikasi ( <i>conclusion verivication</i> ) .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b> .....	47
A. Fakta Temuan Penelitian .....	47
1. Gambaran Umum SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura.....	47
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	51
1. Perencanaan Implementasi Desain Pembelajaran <i>Active Deep Learning Experience (ADLX)</i> dalam Mata Pelajaran IPA .....	52
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Desain Pembelajaran <i>Active Deep Learning Experience (ADLX)</i> dalam Mata Pelajaran IPA..	61
C. Interpretasi Hasil Penelitian.....	66
1. Perencanaan Mata Pelajaran IPA dalam Desain Pembelajaran ADLX ...	67
2. Pelaksanaan Mata Pelajaran IPA dengan Desain Pembelajaran ADLX ..	68
3. Evaluasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA .....	69
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	71
A. Kesimpulan .....	71

B. Saran .....	72
1. Kepala Sekolah.....	72
2. Guru .....	72
3. Siswa.....	73
4. Orang Tua .....	73
5. Bagi peneliti selanjutnya .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	33
Tabel 2 Waktu Penelitian .....	38
Tabel 3 Struktur Organisasi SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura Tahun Pelajaran 2022/ 2023 .....	49
Tabel 4 Sarana Dan Prasarana SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura .....	50

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 2 Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman.....	46



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Observasi .....	77
Lampiran 2 Instrumen Wawancara .....	78
Lampiran 3 Instrumen Wawancara Kepala Sekolah .....	80
Lampiran 4 Instrumen Wawancara Siswa Kelas IV D .....	82
Lampiran 5 Instrumen Dokumentasi .....	83
Lampiran 6 <i>Field-Note</i> Observasi .....	84
Lampiran 7 Modul Ajar .....	98
Lampiran 8 Instrumen Asesmen .....	116
Lampiran 9 Rubrik Penilaian Produk Laporan Hasil Percobaan .....	118
Lampiran 10 Penilaian Presentasi Hasil Diskusi .....	119
Lampiran 11 Rubrik Penilaian Presentasi Produk .....	120
Lampiran 12 Foto-Foto Kegiatan & Penelitian .....	121
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian .....	124
Lampiran 14 Surat Keterangan Penelitian .....	125

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Belajar merupakan satu kebutuhan dan kegiatan rutin peserta didik untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan belajar adalah untuk merubah potensi dan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik. Perubahan ini terjadi karena peserta didik dalam melakukan kegiatan tersebut mengalami serangkaian proses latihan dan pengalaman yang diperoleh dalam belajar.

Banyak paradigma yang menjelaskan bahwa kegiatan belajar memiliki keterkaitan dengan aspek fisik dan psikis peserta didik. Misalnya saja dengan melakukan proses belajar, peserta didik mengalami perubahan berupa pengetahuan baru yang didapat, perubahan sikap, maupun keterampilan. Oleh sebab itu, peserta didik menjadi aspek yang penting untuk diperhatikan dalam kegiatan belajar. Peserta didik dikatakan telah melakukan kegiatan belajar apabila ia telah menunjukkan perubahan potensi dan perilaku dalam belajar wujud dari perubahan kemampuan peserta didik inilah yang dikaitkan dengan kemampuan intelektual, emosional dan motorik. Hal ini sesuai dengan ayat al-qur'an yaitu Qur'an surat Al- Baqarah ayat 219- 220 yang berbunyi:

وَأَلَّاخِرَةَ الدُّنْيَا ۗ إِنَّ فِي تَتَفَكَّرُوا لَعَلَّكُمْ الْآيَاتِ لَكُمْ اللَّهُ يُبَيِّنُ ذَلِكَ كَ

Artinya :

Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan, tentang dunia dan akhirat (Firmansyah & Ismail, 2021:796).

Makna ayat ini Allah memerintahkan kepada manusia untuk mengolah apa yang sudah Allah ciptakan kepadanya dengan cara befikir karena keterampilan. manusia diberi akal untuk mengasah otak. Dengan manusia berusaha menggunakan akalnya, itu adalah perintah yang sudah ditetapkan Allah agar manusia dapat berkembang (Firmansyah & Ismail, 2021:796)

Salah satu perkembangan pendidikan di Indonesia yaitu dengan adanya desain pembelajaran yang beragam, salah satunya adalah desain pembelajaran yang dikembangkan di kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida yaitu desain pembelajaran ADLX atau dengan kata lain yaitu *Active Deep Learner Experience*, ADLX sendiri di kenalkan oleh Mohamed Bahgat, founder of Sega Group, dalam bukunya yang berjudul *FIRST FRAMEWORK, 5 Domains, 15 Principles*. Sebuah pendekatan yang memadukan dua pendekatan belajar yang penting, *active learning* dan *deep learning* yang dikemas dalam sebuah proses pembelajaran yang memberi pengalaman belajar sebagai seorang pembelajar bagi peserta didik. ADLX sendiri hanya dikembangkan di sekolah Islam terpadu oleh JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu).

Pembelajaran *active learning* memberikan pengalaman belajar kepada siswa, siswa terhubung secara aktif, fisik mereka hadir di kelas, mental dan emosinya mereka terhubung secara utuh. Upaya terhubung secara utuh ini dilakukan dengan usaha peserta didik, peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, mengalami secara langsung sehingga dapat memperoleh tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Sedangkan pembelajaran yang *deep learning* yaitu pembelajaran yang mendalam bagi siswa, mampu memberikan

dampak setelah proses pembelajaran dilakukan. Dalam *deep learning* siswa mendapatkan dampak pembelajaran yang dilakukan di kelas, sehingga akan membawa perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Pendidikan keterampilan adalah suatu upaya untuk kemampuan fisik yaitu kemampuan bekerja karena ia sehat jasmani, kemampuan akal (rasio) yaitu kemampuan untuk menggunakan teori-teori sebagai dasar untuk menciptakan suatu produk yang diinginkan. Kemampuan hati yaitu kemampuan untuk menciptakan produk yang bisa dihasilkannya berupa jasa, barang yang memuaskan diri setiap manusia, karena didalamnya ada unsur estetika dan etika yang selalu mengiringinya. Pendidikan keterampilan dapat menciptakan sebuah kreativitas.

Kreativitas menurut Lumsdaine (1995:14) adalah mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Artinya adalah mengembangkan pemikiran alternatif atau kemungkinan dengan berbagai cara sehingga mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dalam interaksi individu dengan lingkungan sehingga diperoleh cara-cara baru untuk mencapai tujuan yang lebih bermakna. Kreativitas merupakan aktivitas dinamis dalam diri kita yang melibatkan proses mental pada alam bawah sadar maupun pada alam sadar. Kreativitas melibatkan keseluruhan otak. Seseorang akan bertindak kreatif manakala mempergunakan potensi otak dengan optimal. Mempergunakan kedua belahan otak, otak kiri dan otak kanan. Otak kiri yang mengatur

kemampuan logika dan otak kanan yang mengatur kemampuan humanistik (Abdul Karim Batu Bara, 2012)

IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan mengaitkan cara satu dengan cara lainnya. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta -fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Menurut Iskandar (2001:12) IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi di alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain, penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan- gagasan. Pada prinsipnya mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam. Akan tetapi dilapangan masih banyak guru atau tenaga pengajar yang dalam menyampaikan pembelajarannya masih berpusat pada guru dan tidak melibatkan siswa secara aktif serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai juga menimbulkan dampak yaitu kurangnya daya serap siswa terhadap materi pembelajaran kurang optimal (Anita,2013)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Arsita pada 19 januari, permasalahan dalam pembelajaran IPA adalah siswa cenderung pasif karena

muatan pembelajaran yang banyak dan juga ringkasan materi pembelajaran yang sedikit, serta waktu pembelajaran yang terbatas, membuat siswa tidak dapat mengekspresikan dirinya untuk membuat project dan mengamati hal-hal di sekitar guna mengembangkan kreativitasnya. Sehingga kemampuan dan keberanian mengeksplor dirinya sendiri masih sangat dibatasi. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut. JSIT bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan solusi atas permasalahan ini yaitu dengan di cetuskannya desain pembelajaran ADLX guna memberikan ruang pada peserta didik untuk dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan minat dan kemampuannya sendiri.

Sebagai awal penelitian saya melakukan wawancara kepada salah satu guru bernama Ibu Arsita wali kelas IV D pada tanggal 19 Januari 2023 untuk mencari data tentang implementasi ADLX dalam mata pelajaran IPA di kelas IV. Dalam wawancara tersebut ibu Arsita memberikan informasi bahwa kreativitas peserta didik sudah ada perkembangan dan peningkatan yang cukup signifikan ditunjukkan dengan adanya rubrik penilaian dan juga siswa sudah mampu mengembangkan dirinya sesuai dengan kreativitas yaitu siswa mampu membuat pengamatan dan percobaan dalam materi perubahan wujud zat dan juga dalam materi gaya menggunakan alat sederhana dan sudah mampu mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas dan dibuktikan dengan rubrik penilaian unjuk kerja. Hal tersebut sesuai dengan indikator kreativitas dalam jurnal darwanto (2019) menyebutkan indikator kreatifitas adalah sebagai berikut: kelancaran, yaitu mampu menciptakan ide baru, fleksibilitas, yaitu

mampu memandang masalah secara instan dari berbagai prespektif, elaborasi, yaitu kemampuan untuk dapat menguraikan suatu masalah, orisinalitas, yaitu mengacu pada keunikan atas respons yang diberikan. Namun selain itu ada juga hal yang menjadi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi metode pembelajaran ADLX di SDIT Taqiyya Rosyida yaitu kurangnya sarana pra sarana yang mendukung dan juga guru yang kurang menguasai metode pembelajaran ini. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul “Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida tahun pelajaran 2022 / 2023”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Terdapat banyak faktor penghambat yang mendasari adanya desain pembelajaran baru yaitu ADLX
2. Karena kreativitas siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA yang masih cukup rendah .

## **C. Pembatasan Masalah**

Sesuai dengan keterbatasan dan kemampuan peneliti, maka penelitian ini di batasi pada

Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX), khususnya dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

kelas IV Semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SDIT Taqiyya Rosyida tahun pelajaran 2022 / 2023 ?
2. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam mengimplementasikan desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA di SDIT Taqiyya Rosyida tahun pelajaran 2022 / 2023?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini di bagi menjadi dua, antara lain:

1. Mengetahui kreativitas siswa kelas IV dalam Mata Pelajaran IPA setelah diterapkannya implementasi desain pembelajaran ADLX
2. Mengetahui faktor pendukung serta faktor penghambat dalam desain pembelajaran ADLX.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat peneliti harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Dapat memberikan khazanah mengenai implementasi desain pembelajaran ADLX dalam pembelajaran IPA



- b. Dapat dijadikan bahan informasi bagi peneliti lain implementasi desain pembelajaran ADLX dalam Mata Pelajaran IPA
- c. Dapat memberikan khazanah penelitian yang dijadikan dokumen dan dapat dijadikan sebagai acuan penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan, ilmu pengetahuan dan pengalaman khususnya mengenai implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, khususnya dalam mengimplementasi desain pembelajaran ADLX di sekolah.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian mengenai implementasi desain pembelajaran ADLX ini memberikan sumbangan khazanah penelitian yang dijadikan dokumen dan dapat dijadikan acuan penelitian yang relevan di masa yang akan datang tentang implementasi desain pembelajaran ADLX.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran IPA SD / IPA Terpadu**

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

Pembelajaran diidentikan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang di berikan kepada orang supaya diketahui ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran” yang berarti proses, perbuatan, cara mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif) juga dapat memengaruhi perubahan sikap

(aspek afektif) serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan membantu proses belajar siswa (Ahdar & Wardana,2019:13-14)

b. Teori Pembelajaran.

1) Teori Behaviorisme

Behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati, dan dihasilkan oleh respon peserta didik terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan. Metode behavioristik ini sangat cocok untuk perolehan kemampuan yang membutuhkan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti, kecepatan, spintanitas, kelenturan, reflek, daya tahan, dan sebagainya. Teori behaviorisme ini juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi pujian.

2) Teori Humanistik

Menurut teori humanistik, tujuan belajar untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik

memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatannya.

Dari hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian proses peserta didik untuk memahami sesuatu yang telah diajarkan.

### 3) Hakikat dan Desain Pembelajaran

Istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani "*Systema*" yang berarti sehimpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan suatu keseluruhan. Pengertian sistem tidak lain adalah suatu kesatuan unsur yang saling berinteraksi secara fungsional. Jadi pembelajaran sebagai suatu sistem adalah proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu dengan susunan dan terjadi umpan balik di antara keduanya. Berikut desain pembelajaran: Metode adalah cara/strategi yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik pada saat mengajar. Media adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi sesuai dengan

kebutuhan peserta didik. Selain itu ada desain pembelajaran menurut istilah dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a) Proses untuk menentukan metode pembelajaran apa yang paling baik dilaksanakan agar timbul perubahan pengetahuan dan keterampilan pada diri peserta didik ke arah yang dikehendaki (Reigeluth)
- b) Rencana tindakan yang terintegrasi meliputi komponen tujuan, metode, dan penilaian untuk memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan.
- c) Proses untuk merinci kondisi belajar, dengan tujuan makro untuk menciptakan strategi dan produk, dan tujuan mikro untuk menghasilkan program pembelajaran atau modul (Seels & Richey)

a. Macam-macam model desain pembelajaran.

Joyce (2000) mengemukakan ada empat rumpun model pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Rumpun model interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan berbagai persoalan sosial ke masyarakat.
- 2) Model pemrosesan informasi, rumpun model ini lebih berorientasi pada penguasaan disiplin ilmu.
- 3) Model pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar.
- 4) Model Behaviorism Joyce yakni model yang berorientasi pada perubahan perilaku.

Desain pembelajaran merupakan proses keseluruhan tentang kebutuhan dan tujuan belajar serta sistem penyampaiannya. Termasuk di dalamnya adalah pengembangan bahan dan kegiatan pembelajaran, uji coba, dan penilaian bahan, serta pelaksanaan kegiatan pembelajarannya.

b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Menurut Wahyana dalam Trianto, IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangan IPA tidak hanya ditandai oleh adanya fakta, tetapi juga oleh adanya metode ilmiah dan juga sikap ilmiah. Menurut H.W Fowler dalam Trianto, IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan di dasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. IPA menurut Depdiknas dalam Ika Kartika, IPA merupakan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis, sehingga sains bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu penemuan.

Menurut Trianto, Hakikat IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan juga sikap ilmiah. Sedangkan menurut Marsetio Donosapoetro dalam Trianto, IPA dipandang sebagai proses, produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan dengan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah maupun diluar

sekolah atau sebagai bahan bacaan untuk penyebaran pengetahuan. Sebagai produk diartikan sebagai metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu yang biasanya disebut dengan metode ilmiah.

Trowbidge dan Byebbee mendefinisikan IPA sebagai *“Science is body of knowledge formed by of continuos inquiry, and compassing the people who are engaged in the scientific enterprise”* Jadi, yang membedakan antara karakteristik IPA dengan ilmu pengetahuan yang lain adalah bahwa IPA ditempuh melalui berbagai proses penemuan empiris secara berkelanjutan yang masing-masing akan memberi kontribusi dengan berbagai jalan untuk membentuk sistem yang unik yang disebut dengan IPA (sains). Pengertian sains sebagai *“Body Of Knowledge”* dengan disiplin ilmu lainnya. *“Body Of Knowledge”* dalam sains meliputi proses sains, produksi sains, dan sikap ilmiah sains. Menurut Collete dalam Ika Kartika, ditinjau dari segi proses, sains memiliki berbagai keterampilan proses sains yaitu: (a) mengidentifikasi dan menentukan variabel tetap/bebas; (b) menentukan apa yang diukur dan diamati; (c) keterampilan mengamati menggunakan sebanyak mungkin indera (tidak hanya indera penglihat) mengumpulkan fakta yang relevan, mencari kesamaan dan perbedaan, mengklasifikasikan; (d) keterampilan dalam menafsirkan hasil pengamatan dan dapat menghubungkan hasil pengamatan; (e) keterampilan menemukan suatu pola dalam seri pengamatan, dan keterampilan dalam mencari kesimpulan hasil pengamatan; (f) keterampilan meramalkan apa yang

akan terjadi berdasarkan hasil pengamatan; (g) keterampilan menggunakan alat/bahan dan mengapa alat tersebut digunakan. Selain itu terdapat keterampilan dalam menerapkan konsep, baik penerapan konsep dalam situasi baru, menggunakan konsep dalam pengalaman baru untuk menjelaskan apa yang sedang terjadi, maupun dalam menyusun hipotesis. Keterampilan dalam sains juga berkaitan dengan keterampilan dalam berkomunikasi seperti: (1) keterampilan menyusun laporan secara sistematis; (2) menjelaskan hasil percobaan atau pengamatan; (3) cara mendiskusikan hasil percobaan; (4) cara membaca grafik atau tabel; dan (5) keterampilan mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah sebuah ilmu pengetahuan yang sistematis terdiri atas dari produk, proses, dan sikap ilmiah.

#### c. Hakikat Pembelajaran IPA

Secara umum, IPA dipahami sebagai ilmu yang lahir dan berkembang melalui langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan dan juga penemuan konsep atau teori sehingga nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA adalah: (1) Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah; (2) Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah; (3) Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam



memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan.

Menurut Prihantoro Laksmi dalam Trianto, IPA sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan sebagai berikut: (1) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia sebagai tempat hidup dan bersikap; (2) menanamkan sikap hidup ilmiah; (3) Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan; (4) Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja, serta menghargai para ilmuwan penemunya; (5) Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan masalah. Menurut Prihantoro Laksmi dalam Trianto menjelaskan bahwa pembelajaran IPA menurut Taksonomi Bloom adalah diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif) yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Pengetahuan secara garis besar tentang fakta yang ada di alam untuk dapat memahami dan memperdalam lebih lanjut, dan melihat adanya keteraturan serta keteraturannya. Disamping itu, pembelajaran sains diharapkan memberikan keterampilan (psikomotorik) kemampuan sikap ilmiah (afektif) pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi. Menurut Depdiknas dalam Trianto, hakikat dan tujuan pembelajaran IPA adalah: (1) Kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; (2)

Pengetahuan, yaitu pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, dan hubungan antara sains dan teknologi; (3) Keterampilan dan kemampuan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah, dan melakukan observasi; (4) Sikap ilmiah kritis, obyektif, jujur, dan dapat bekerja sama; (5) Kebiasaan mengembangkan kemampuan berpikir analitis induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam; (6) Apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran IPA adalah proses membelajarkan ilmu IPA yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik .

#### d. Model Pembelajaran IPA Terpadu

Menurut Hadisubroto dalam Trianto, pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar anak, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna

Menurut Joni dalam Trianto, pembelajaran terpadu adalah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual

maupun kelompok, aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Sedangkan menurut Ujang dalam Trianto, pengajaran terpadu pada dasarnya adalah sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu adalah suatu kegiatan pembelajaran yang memadukan dan menghubungkan pokok bahasan/tema beberapa mata pelajaran dalam satu tema sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Jika dikaitkan dalam definisi pembelajaran IPA terpadu, maka kegiatan pembelajaran yang memadukan dan menghubungkan materi.

Menurut Depdikbud dalam Trianto, pembelajaran IPA terpadu sebagai suatu proses memiliki karakteristik :

#### 1) Holistik

Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan jika ditinjau dari berbagai bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Pembelajaran terpadu memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena dari segala sisi. Pada gilirannya nanti hal ini akan menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan bijaksana dalam menyikapi atau menghadapi kejadian yang ada di depan siswa.

## 2) Bermakna

Pengkajian suatu fenomena hubungan antar konsep yang akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Ausubel menyatakan bahwa belajar bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

## 3) Otentik

Pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung. Siswa memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan guru. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh sifatnya menjadi lebih otentik. Yaitu guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sedangkan siswanya yang lebih banyak mencari informasi dalam pencarian konsep.

## 4) Aktif

Pembelajaran terpadu menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan siswa sehingga siswa termotivasi untuk terus belajar (Siti Fatimah & Ika Kartika, 2013: 283-288)

## 2. Kreativitas

### a. Pengertian Kreativitas

Torrance berpendapat bahwa kreativitas adalah sebuah proses untuk peka terhadap masalah, kelemahan atau kekurangan, gap, dalam pengetahuan, elemen-elemen yang salah, ketidak harmonisan, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi dan juga membuat pertanyaan-pertanyaan atau memformulasikan hipotesis tentang kekurangan melalui tes dan pretes yang telah di modifikasi dan hasilnya dikomunikasikan. Jadi kreativitas adalah kemampuan untuk memecahkan masalah dengan rinci dan mengkomunikasikan hasilnya. Ausabel juga menjelaskan bahwasannya makna lain dari kreativitas adalah suatu kemampuan yang terdiri dari kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan juga elaborasi (Ausabel ed Torrance, 1974: 9). Pendapat lain mengenai kreativitas juga di sampaikan oleh Mayesky yang berpendapat bahwa kreativitas adalah suatu cara berpikir dan juga berbuat sesuatu sesuai dengan gayanya dan juga berbeda pada setiap orang. Jadi kreativitas dapat diartikan sebagai sebuah cara berpikir dan berbuat yang berbeda sesuai dengan caranya masing-masing

Selain itu pendapat lain tentang makna kreativitas juga disampaikan oleh Hendrick yang mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses pengungkapan pengalaman masa lalu dan juga menempatkan pengalaman bersama dengan pola baru suatu ide atau suatu produk baru. Makna lain juga di sampaikan oleh Jamaris yang

mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan mental untuk menjelaskan suatu cara untuk memecahkan masalah melalui empat tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pematangan, tahap gagasan baru, tahap evaluasi. Tahap persiapan merupakan tahapan pengumpulan data atau informasi yang akan di pecahkan, tahap pematangan adalah suatu tahapan memahami keterikatan satu informasi dengan informasi yang lainnya dalam rangka pemecahan suatu masalah, tahap gagasan baru yaitu penemuan cara-cara yang di perlukan untuk memecahkan suatu permasalahan. Tahap evaluasi adalah kegiatan untuk mengevaluasi langkah-langkah yang akan di gunakan dalam pemecahan masalah dapat memberikan hasil yang di inginkan dan hasil yang sesuai.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah suatu kemampuan yang terdiri dari empat komponen atau empat karakteristik, antara lain adalah kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kemampuan kreativitas dapat dilaksanakan dengan empat tahapan, antara lain tahap persiapan, tahap pematangan, tahap gagasan baru dan tahap evaluasi. Karakteristik mengenai empat dimensi kreativitas dapat diartikan sebagai berikut, kelancaran adalah suatu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide dengan kata-kata dan juga ekspresi yang relevan dalam waktu yang singkat, fleksibilitas adalah kemampuan untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara agar masalah dapat cepat terselesaikan, orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan karya yang orisinal hasil dari

pemikirannya sendiri, elaborasi adalah suatu kemampuan untuk memperluas atau menyempurnakan suatu ide menjadi sebuah objek yang kompleks juga bermakna.(Asmawati, 2017 : 148-149)

b. Ciri – Ciri Kreativitas

Ciri-ciri kreativitas sendiri dapat dibedakan menjadi dua ciri yaitu ciri kognitif (aptitude) dan ciri sikap/non kognitif (non aptitude). Ciri kognitif dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaboratif. Sedangkan ciri sikap atau perasaan (non kognitif) meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kedua ciri kreativitas tersebut merupakan salah satu potensi yang penting untuk di kembangkan. Merujuk pada Munandar (1992) akan di jelaskan ciri-ciri kreativitas secara kognitif dan juga non kognitif

c. Ciri- ciri kognitif (aptitude)

- 1) keterampilan berpikir lancar, yaitu mampu memberikan banyak gagasan, jawaban, juga penyelesaian atas masalah
- 2) keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan sebuah gagasan, jawaban, pertanyaan yang bervariasi serta dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda.
- 3) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu memberikan ungkapan baru dan unik serta memikirkan cara baru
- 4) Keterampilan memerinci atau mengelaborasi yaitu mampu memperkaya dan juga mengembangkan suatu gagasan baru

5) Keterampilan menilai yaitu menentukan patokan penilain sendiri dan menentukan suatu pertanyaan.

d. Ciri- ciri afektif (non aptitude)

- 1) Rasa ingin tahu yang lebih banyak serta peka terhadap pengamatan dan ingin mengetahui serta meneliti lebih
- 2) Bersifat imaninatif yaitu kemampuan memnayangkan suatu konsep atau hal yang belum pernah terjadi
- 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi hal- hal yang sulit
- 4) Sikap berani mengambil risiko meliputi suatu keberanian yang memberikan jawaban meskpun baru jawaban sementara
- 5) Sikap menghargai meliputi tindakan yang menghargai arah dalam hidup serta mengahrgai kemampuan dsn bakat dalam dirinya sendiri.

### **3. Desain Pembelajaran ADLX INTROFLEX dengan pendekatan TERPADU**

a. Pengertian ADLX

*Active Deep Learner Experience* (ADLX) adalah pendekatan yang di kenalkan oleh Mohamed Bahgat, founder of Segal Group, dalam bukunya yang berjudul “*FIRST FRAMEWORK, 5 Domains, 15 Principles*” Sebuah pendekatan yang memadukan dua pendekatan belajar yang penting, *active learning* dan *deep learning* yang dikemas dalam sebuah proses pembelajaran yang memberi pengalaman belajar sebagai seorang pembelajar bagi peserta didik.



Pembelajaran *active learning* memberikan pengalaman belajar kepada siswa, siswa terhubung secara aktif, fisik mereka hadir di kelas, mental dan emosinya mereka terhubung secara utuh. Upaya terhubung secara utuh ini dilakukan dengan usaha peserta didik, peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, mengalami secara langsung sehingga dapat memperoleh tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Sedangkan pembelajaran yang *deep learning* yaitu pembelajaran yang mendalam bagi siswa, mampu memberikan dampak setelah proses pembelajaran dilakukan. Dalam *deep learning* siswa mendapatkan dampak pembelajaran yang dilakukan di kelas, sehingga akan membawa perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan.

ADLX menggunakan istilah *learner* ketimbang *learning*, dengan tujuan agar para guru dan fasilitator mengingat selalu bahwa yang menjadi fokus dalam pembelajaran adalah setiap siswa (*learner*), agar memiliki perhatian dan kepedulian terhadap kebutuhan setiap siswa yang beragam. Berfokus utama kepada siswa sebagai seorang manusia seutuhnya (*as a whole human*) dengan segenap pemikiran dan perasaannya, bukan pada konten pelajaran atau kurikulum. Satu hal yang harus disadari oleh para guru adalah, *learner experience* akan selalu ada, akan selalu terbentuk pada siswa. Siswa akan selalu mendapat pengalaman belajar dari proses pembelajaran yang diikutinya, baik itu pembelajaran yang dilakukan dengan model atau tanpa model. Adapun pengertian *active learning* adalah proses pembelajaran dimana

siswa terlibat aktif dalam berbagai kegiatan, seperti membaca, menulis, diskusi dan pemecahan masalah (Mandasari dkk.2022: 47). *Cooperative learning, problem based learning*, simulasi dan studi kasus adalah model-model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memunculkan *active learning*.

Sebuah desain pembelajaran yang berbasis ADLX, didesain mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa terhubungnya siswa secara utuh dalam proses pembelajaran, dan adanya dampak yang mendalam yang mampu memberikan perubahan dalam diri siswa, perubahan terhadap *attitude, knowledge* dan *skill*. Setiap anak memiliki keunikan masing-masing. Ketika pendidik memahami keunikan setiap anak dan menghargai keunikan tersebut, akan mampu melejitkan potensi anak, lebih maksimal. Dalam desain alur pembelajaran ADLX, pada salah satu elemennya kunci suksesnya adalah guru mampu mengakomodir keunikan peserta didik dan menciptakan peluang. Peserta didik yang terhargai, akan memberikan efek positif dalam perkembangan jiwa dan karakternya. Lingkungan menjadi bagian yang penting dalam suksesnya pendidikan. Dengan lingkungan yang disiapkan oleh pendidik, memungkinkan siswanya, dapat bereksplorasi, berekspresi mandiri.(Syamsuddin & Yasen, t.t : 2023) Terdapat empat faktor kunci yang harus dilakukan guru dalam pembelajara ADLX kepada setiap siswa. Empat kata kunci tersebut disingkat INTROFLEX. IntrofleX merupakan akronim dari Individualisasi, Interaksi, Observasi,

dan Refleksi, yang dirumuskan dan dikenalkan oleh Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) Indonesia. Empat hal tersebut harus dimunculkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif dan mendalam kepada siswa sebagai seorang pembelajar (T.P.K. P. & JSIT, 2021). Siswa merupakan mitra aktif dalam desain pembelajaran dan menciptakan pengalaman. Pengalaman yang beraneka ragam akan dapat memungkinkan siswa dapat mendemonstrasikan pembelajaran dengan caranya yang unik dan juga kreatif. (Damai Ari Kontesa, dkk : 2023)

b. Introfleflex

INTROFLEX adalah akronim dari kata Individualisasi, Interaksi, Observasi dan Refleksi, sebuah rumusan kata kunci yang di kenalkan oleh JSIT indonesia. INTROFLEX adalah empat kata kunci yang harus dimunculkan dalam sebuah proses pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif dan mendalam terhadap peserta didik sebagai seorang pembelajar (JSIT, 2021:3)

1) Individualisasi.

Individualisasi dalam pembelajaran, artinya dalam proses pembelajaran, perlakuan terhadap individu harus didasarkan pada perkembangan kognitifnya. Kunci keberhasilan dalam belajar terletak pada kebermaknaan bahan ajar yang di terima atau yang dipelajari oleh siswa. Individualisasi mengacu pada instruksi yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa yang berbeda. Tujuan pembelajaran

sama untuk semua siswa, tetapi siswa dapat maju melalui materi pada kecepatan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

## 2) Interaksi.

Pengalaman belajar diperoleh melalui interaksi positif yang terbangun antara peserta didik dengan pendidik, antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Interaksi yang terbangun dalam proses antar peserta didik dan antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Interaksi yang terbangun dalam proses pembelajaran haruslah multi arah untuk memberikan pengalaman belajar yang utuh kepada peserta didik. Dengan demikian interaksi memungkinkan siswa untuk melakukan refleksi yang pada akhirnya akan mendorong mereka memperoleh pemahaman yang lebih tinggi daripada sebelumnya. Tiga domain penting dari interaksi guru siswa, dukungan emosional, organisasi kelas, dan dukungan instruksional. Apa yang terjadi di kelas antara guru dan siswa sangat penting untuk memastikan seberapa baik anak belajar. 3) Observasi. Observasi, diklasifikasikan sebagai teknik non-tes. Ini adalah instrumen pengumpulan data dengan proses sistematis pengawasan dan pencatatan perilaku siswa, baik secara individu maupun kolektif. Selain itu, observasi dianggap sebagai instrumen evaluasi yang paling relevan untuk mengakses ranah afektif dan psikomotor siswa. Orang dewasa perlu melakukan observasi/pengamatan yang detail dan

sensitif untuk benar-benar melihat apa yang dilakukan anak-anak, memahami tindakan mereka, mengenali pencapaian mereka, dan menciptakan kesempatan belajar lebih lanjut.4) Refleksi. Terdapat 3 (Tiga) bentuk pelaksanaan refleksi yaitu refleksi dalam tindakan (*reflection in action*), refleksi atas tindakan (*reflection on action*), dan refleksi tentang tindakan (*reflection about action*). Refleksi dalam tindakan (*reflection in action*) Refleksi dalam tindakan berkaitan dengan proses pembuatan keputusan yang dilakukan guru pada saat aktif terlibat dalam pembelajaran. Refleksi atas tindakan merupakan suatu refleksi yang dilakukan sebelum dan setelah tindakan dilakukan. Biasanya, sebelum melakukan pembelajaran, guru sudah mempertimbangkan dengan cermat, mengapa guru menggunakan Model atau pendekatan tertentu. Refleksi tentang tindakan merupakan kegiatan refleksi yang relatif komprehensif, dengan mengambil sudut pandang lebih luas dan dalam serta kritis terhadap praktik pembelajarannya dengan mengkajinya dari berbagai aspek lain, seperti etis, moral, politis, ekonomis, sosiologis, dan lain sebagainya. Melalui refleksi ini, para guru dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang praktik pembelajarannya dan meningkatkan tanggungjawab dan akuntabilitasnya terhadap pilihan, dan keputusan-keputusan yang dibuat dalam praktik pembelajaran.

c. Terpadu

Pembelajaran TERPADU sesuai dengan tujuan pendidikan di dalam Islam sebagaimana diungkapkan oleh Muhammad Quthb dalam Ahmad Tafsir, yang menyatakan bahwa tujuan umum pendidikan adalah manusia yang bertakwa, karena kemuliaan seorang manusia terletak pada ketakwaannya. Dalam prinsip pembelajaran SIT yang diaplikasikan melalui Sajikan, Internalisasikan dan Terapkan diharapkan dapat menjadi ruh pembelajaran khas JSIT sehingga melalui hal tersebut pendekatan pembelajaran yang diberi nama TERPADU, yang merupakan akronim dari Terapkan, Eksplorasi, Rumuskan, Presentasikan, Aplikasikan, Duniawi dan Ukhrowi, dengan uraian sebagai berikut 1) Telaah artinya mengkaji konsep-konsep dasar materi melalui aktivitas Tadabur dan Tafakur. 2) Eksplorasi artinya melakukan aktivitas menggali pengetahuan melalui beragam Model dan pendekatan pembelajaran. 3) Rumuskan artinya menyimpulkan hasil eksplorasi dengan berbagai bentuk penyajian. 4) Presentasikan artinya menjelaskan atau mendiskusikan rumusan hasil eksplorasi. 5) Aplikasikan artinya menerapkan hasil pembelajaran yang didapat untuk memecahkan masalah dan mengaitkan dengan bidang yang relevan. 6) Duniawi artinya mengaitkan hasil pembelajaran yang didapat dengan kehidupan nyata. 7) Ukhrowi artinya menghubungkan hasil pembelajaran yang didapat dalam melaksanakan pengabdian kepada Allah SWT. Pendekatan pembelajaran dengan Model TERPADU ini

memberikan proses pembelajaran yang utuh, tidak hanya mengajarkan kognitif semata namun sangat memperhatikan sisi pembentukan sikap dan keterampilan, tidak hanya dalam mengajarkan penerapan ilmu sebatas untuk kepentingan di dunia namun menjadikan akhirat sebagai sasaran utama hasil pembelajaran, tidak hanya menghasilkan peserta didik yang pandai berfikir tetapi juga pandai berdzikir. (JSIT, 2021:17).

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian dari Agnis Livia Arum Arfiyani (141134230) dengan judul skripsi “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Melalui Metode *Discovery Learning* di SDN Ngablak”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun hasil penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar dalam pembelajaran IPA. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi yang akan diteliti adalah waktu dan tempat penelitian, serta dalam penelitian ini menggunakan Metode *Discovery Learning*, sedangkan peneliti menggunakan indikator kreatifitas dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA
2. Penelitian dari Noor Lailie dan Galuh Kartika Dewi (2022) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDIT Permata Mulia Mojokerto” Tujuan

dalam penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh pembelajaran ADLX terhadap output siswa SDIT Permata. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis penelitian statistik deskriptif. Dengan Desain *quasi eksperiment* diterapkan dalam penelitian ini karena peneliti ingin menunjukkan hubungan sebab akibat yang di peroleh dari kedua kelompok eksperimen, dimana pemilihan kelompok tidak dilakukan secara acak. Dengan penerapan ADLX dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat yang baik secara teoritis, karena berdasarkan sebuah proses pembelajaran yang tidak cukup hanya dengan mengaktifkan peserta didik dengan beragam aktifitas, tetapi juga harus mampu mengajak siswa mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam. Serta manfaat secara praktis bagi siswa membangun kesadaran sebuah proses pendidikan yang hasilnya harus terus ditingkatkan dan juga proses dimana siswa mengalami metamorfosis yang menetap dalam diri siswa. perubahan yang tidak hanya bertahan sekejap, tetapi dapat terbawa dalam kehidupan sehari-hari (duniawi) maupun ukhrowi. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi yang akan saya teliti adalah waktu dan tempat penelitian, serta masalah penelitian yang akan saya teliti yang dimana dalam penelitian ini saya akan meneliti tentang implementasi metode pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA di kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura.

3. Penelitian dari Rosidiana, Sumiati, Syahrudin (2023) dengan judul penelitian “Pengaruh desain alur pembelajaran ADLX, kompetensi guru dan budaya sekolah terhadap karakter siswa di SDIT Ikhtiar Makassar”



penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh desain pembelajaran ADLX, kompetensi guru, dan budaya sekolah terhadap karakter siswa, metode penelitian yang digunakan adalah metode survey dengan pendekatan korelasional. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya teliti adalah waktu dan tempat penelitian serta masalah penelitian yang akan saya teliti yaitu, implementasi metode pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA.

Tabel 1 Kajian Penelitian Terdahulu

<b>Nc Peneliti</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Metode Penelitian</b>
1. Agnis Livia 141134230)	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Melalui Metode Discovery Learning di SDN Ngablak	Masih Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian Ini menggunakan metode Discovery learning.</li> <li>Peneliti menggunakan indikator kreatifitas.</li> </ul>	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
2. N. Lailie & Dewi (2022)	Pengaruh Pembelajaran Active Deep Learning Experience (ADLX) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDIT Permata Mulia Mojokerto	Terdapat pengaruh pembelajaran ADLX terhadap output siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan model pembelajaran ADLX INTROFLEX</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian ini dilakukan di SDIT Permata Mulia Mojokerto</li> <li>Peneliti melakukan penelitian di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura</li> </ul>	Kuantitatif dengan statistik deskriptif dengan desain <i>quasy eksperiment</i>
3. Rosdiana & Sumiati (2023)	Pengaruh Pembelajaran ADLX, Kompetensi Guru, dan Budaya Sekolah	Terdapat pengaruh yang dalam penelitian ADLX, kompetensi guru dan budaya sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan tentang pengaruh desain ADLX, Kompetensi Guru, dan Budaya Sekolah terhadap pembentukan karakter siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian dilakukan di SDIT ikhtiar Makassar untuk menjelaskan desain ADLX terhadap karakter siswa</li> <li>Peneliti melaksanakan penelitian di SDIT Taqiyya Rosyida untuk menjelaskan model pembelajar: ADLX dalam mata pelajaran IF</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metode Survei dengan pendekatan korelasional</li> </ul>

### **C. Kerangka Berfikir**

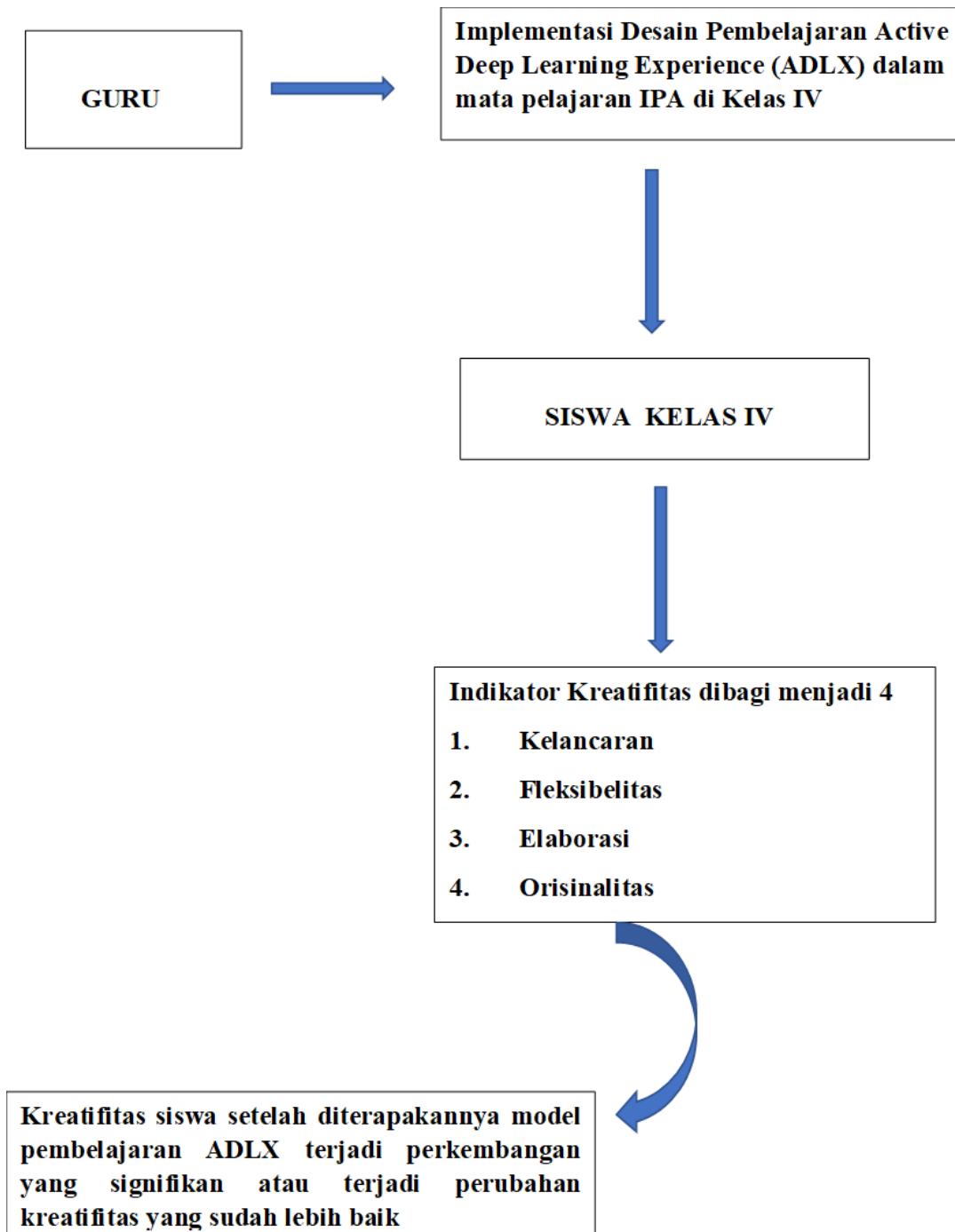
Pengalaman belajar adalah suatu tahapan yang harus dipelajari dan dilalui, kemudian juga pengalaman belajar yang harus dijalani dan di tempuh guna mencapai suatu kemampuan tersebut dan adapun evaluasi yang harus dilakukan guna menentukan suatu tingkatan pencapaian kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik, serta sejumlah peraturan yang berkaitan dengan proses pendalaman belajar peserta didik dalam mengembangkan suatu kemampuan potensi dirinya pada satuan pendidikan atau lembaga pendidikan tertentu.

Saat ini desain pembelajaran telah banyak mengalami transformasi baru yang dimana pada perubahan desain pembelajaran yang baru ini menitik beratkan pada penekanan pengembangan kreativitas peserta didik yang dimana dalam proses pembelajaran menggunakan proyek atau praktikum terutama dalam pembelajaran IPA siswa harus bisa membuat peta konsep dan lain-lain sesuai dengan imajinasinya sendiri.

Desain Pembelajaran yang dimaksudkan diatas adalah ADLX yang menuntut siswa harus aktif dan kreatif serta guru harus mampu memahami karakter dan minat masing-masing siswa agar terciptanya implementasi metode pembelajaran yang di harapkan.

Demi tercapainya implementasi desain pembelajaran yang baik dan berkualitas. SDIT Taqqiya Rosyida melaksanakan implementasi desain pembelajaran ADLX. Desain ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa khususnya bagi siswa kelas IV. Implementasi desain pembelajaran yang

telah diterapkan. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti, yaitu tentang implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience (ADLX)* dalam mata pelajaran IPA kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Tahun Pelajaran 2022/2023, maka penelitian termasuk kedalam jenis penelitian kualitatif. Menurut Denzin & Lincoln (1994) penelitian kualitatif adalah penelitian yang alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Ericson (1968) menyatakan bahwa penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi (Albi Anggito & Johan Setiawan, 2018)

Jenis pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan ataupun gambar (Miza Nina A, dkk, 2022:975)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, karena dalam penelitian ini peneliti melakukan interaksi secara langsung dengan subyek dan juga dengan informan, sehingga peneliti mendapatkan data yang jelas, lengkap dan juga terpercaya. Selain itu

dengan menggunakan metode ini peneliti dapat mendeskripsikan mengenai fokus penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* dalam Mata Pelajaran IPA kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Tahun Pelajaran 2022/2023

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian merupakan salah satu tempat digunakannya penelitian serta tempat di perolehnya data yang dibutuhkan untuk masalah yang akan diteliti. Peneliti kali ini melaksanakan penelitian di SDIT Taqiyya Rosyida tahun pelajaran 2022/2023. Alasannya adalah yaitu karena peneliti ingin mengetahui serta mendeskripsikan Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* dalam Mata Pelajaran IPA IV di SDIT Taqiyya Rosyida Tahun Pelajaran 2022 / 2023.

### **2. Waktu Penelitian**

Adapun rentan waktu penelitian yang peneliti rencanakan adalah yaitu pada bulan Oktober 2022 sampai dengan April 2023, dengan sebagai berikut:

#### **a. Tahap Persiapan**

Tahap ini merupakan tahap awal dari penelitian dengan melakukan kegiatan observasi untuk mencari informasi bagaimana keadaan sekolah yang akan di gunakan untuk penelitian, kemudian mengajukan judul

skripsi dan dilanjutkan dengan mengerjakan bab 1 samapai dengan 3 hingga melaksanakan seminar proposal dan sidang munaqosyah.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini meliputi tahap pengambilan data di lapangan serta analisis data yang sudah peneliti lakukan secara langsung dengan informan.

c. Tahap Penyelesaian Laporan

Tahap penyelesaian meliputi analisis data yang sudah terkumpul serta melakukan penyusunan laporan hasil penelitian yang sesuai dengan apa yang sudah di dapatkan di lapangan serta sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan.

Tabel 2 Waktu Penelitian

Kegiatan	BULAN						
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
Observasi							
Pengajuan judul							
Penyusunan BAB 1- 3							
Seminar Proposal							
Pencarian Data							
Analisis Data							
Penyusunan Bab 4 – 5							
Munaqosyah							

## C. Subjek dan Informan Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sample dalam sebuah penelitaian yang digunakan sebagai pemanfaatan informasi

yang terkait dengan penelitian yang dilakukan (Yanti,2020:75). Sample dalam penelitian kualitatif yang dipilih adalah *purposive sampling*, yaitu dipilih karena dilakukan dengan pertimbangan tertentu, yang dimana orang tersebut dianggap mampu memberikan informasi sesuai dengan yang kita harapkan sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti (Sugiyono,2019) Dengan demikian subjek sangatlah penting dalam sebuah penelitian sebagai orang yang melekat dengan fokus penelitian yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi yang valid. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV D di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura.

## **2. Informan Penelitian**

Informan penelitian adalah orang yang diyakini memiliki pengetahuan yang cukup luas mengenai hal yang sedang diteliti (Rukin,2021:67).Informan memberikan informasi tambahan yang dibutuhkan peneliti yang dapat memberikan informasi pendukung terkait dengan fokus penelitian. Dengan demikian, informan atau orang yang dapat memberikan informasi pendukung terkait dalam penelitian ini adalah, Kepala Sekolah, dan siswa kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data



yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah, observasi, wawancara, dokumentasi. Berikut penjelasan mengenai teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

## **1. Observasi**

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

### **a. Observasi Berperanserta (*Participant Observation*)**

Dalam observasi ini, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

### **b. Observasi Non Partisipan (*Non Participant Observation*)**

Dalam observasi ini peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independent. Peneliti mencatat, menganalisis, dan selanjutnya menganalisis tentang pengamatannya, pengumpulan data dengan observasi non partisipan ini tidak akan mendapatkan data secara mendalam. (Sugiyono, 2019)

Jika dilihat dari segi instrumen yang digunakan, observasi dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

- 1) Observasi Terstruktur, adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Selain itu peneliti juga membuat pedoman observasi sebelum melakukan penelitian.
- 2) Observasi Tidak Terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan di observasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu apa secara pasti tentang apa yang akan diteliti (Sugiyono,2019)

Dari penjelasan diatas, dapat peneliti tentukan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi non partisipan dalam melaukan observasi, dimana peneliti hanya menjadi pengamat tanpa terlibat dalam proses pelaksanaan implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* dalam mata pelajaran IPA. Kemudian peneliti menggunakan observasi terstruktur, yaitu menggunakan pedoman observasi untuk mendapatkan informasi. Metode ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dan data mengenai impelementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam mata pelajaran IPA kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura.

## **2. Wawancara**

Menurut Esterberg (2002) mendefinisikan wawancara sebagai pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti

ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus di teliti, atau apabila peneliti ingin mendapatkan hal yang lebih mendalam dari responde. Terdapat tiga macam wawancara, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Wawancara Terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.
- 2) Wawancara Semi Terstruktur adalah wawancara yang dimana dalam pelaksanaanya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang di wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.
- 3) Wawancara Tak Berstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Wawancara yang digunakan hanya berupa garis- garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Dengan demikian peneliti dapat menggunakan wawancara semi terstruktur dan wawancara tak berstruktur untuk memperoleh informasi mengenai proses implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* dalam mata pelajaran IPA di kelas IV D, serta mengenai faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan implementasi desain

pembelajaran *Active Deep Learning Experience* dalam mata pelajaran IPA kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura tahun pelajaran 2022 / 2023

### **3. Dokumentasi**

Merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental. Dokumen berbentuk tulisan seperti buku harian, sejarah, biografi. Dokumen berbentuk karya dapat berupa karya seni, sketsa, dll. Hasil penelitian akan semakin kredibel apabila di dukung dengan foto yang mencerminkan kegiatan (Sugiyono,2019). Dengan demikian peneliti menggunakan metode ini untuk menggali informasi sejarah, visi, misi SDIT Taqiyya Rosyida, serta untuk mendapatkan data berupa buku panduan, buku pelajaran, struktur kegiatan, struktur kepegawaian, letak geografis, daftar jumlah siswa, daftar jumlah guru, daftar karyawan dan juga administrasi lainnya.

### **E. Teknik Keabsahan Data**

Teknik keabsahan data yang digunakan peneliti adalah teknik triangulasi data, yaitu membandingkan data yang telah diperoleh melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Moleong menyatakan bahwa triangulasi data merupakan teknik pengambilan data dengan pemanfaatan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembading terhadap data itu (Rusdiana & Nasihudin, 2016:60). Triangulasi data juga dapat dikatakan sebagai proses *checking* terhadap kebenaran suatu informasi dari berbagai pihak dengan tujuan memverifikasi atau konfirmasi sebuah informasi Hal ini dapat dicapai dengan cara sebagai berikut:

1. Membandingkan hasil data pengamatan/observasi dengan hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang telah dikatakan di depan umum dengan apa yang dikatakan di depan pribadi.
3. Membandingkan keadaan dan prespektif subjek dengan informan lainnya.
4. Membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang ada.
5. Membandingkan hasil wawancara informan dengan orang terdekat/ahlinya

Triangulasi yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber digunakan untuk mengecek keabsahan data dengan membandingkan antara informasi yang diperoleh dari subjek dan juga dari informan. Sedangkan triangulasi metode digunakan untuk mengecek keabsahan data dengan membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan data-data tersebut tidak saling bertentangan. Apabila terdapat perbedaan, maka harus ditelusuri perbedaan-perbedaan tersebut sampai menemukan sumber perbedaan dan materi perbedaannya, kemudian dilakukan konfirmasi antara informan dengan sumber lain. Sehingga mendapatkan sumber yang benar.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh peneliti maupun oleh orang lain.

Miles and Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verivication*. Berikut penjelasan mengenai tahapan – tahapan tersebut:

### **1. Pengumpulan Data (*data collection*)**

Kegiatan utama dalam setiap penelitian adalah mengumpulkan data. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Dengan demikian peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan sangat bervariasi.

### **2. Reduksi Data (*data reduction*)**

Reduksi data adalah merangkum, memilah dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

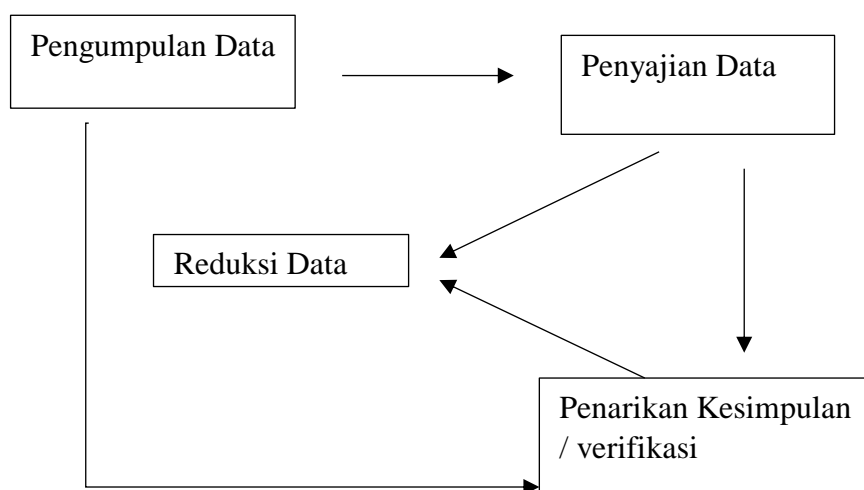
### **3. Penyajian Data (*data display*)**

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dalam penelitian kualitatif penyajian data lebih sering disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Dengan melakukan penyajian data, maka akan

mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya.

#### 4. Penarikan Kesimpulan / Verifikasi (*conclusion verivication*)

Penarikan kesimpulan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang–remang atau gelap, sehingga setelah diteliti menjadi jelas.



Gambar 2 Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Fakta Temuan Penelitian

##### 1. Gambaran Umum SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura

###### a. Profil Sekolah

Adapun profil Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Taqiyya RosyidaKartasura adalah sebagai berikut :

Nama Sekolah	: SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura
NSS	: 102031112043
Status Sekolah	: Swasta
SK Pendirian Sekolah	: 421.2/3607/2014
Nomor Induk Sekolah	: 104980
NPSN	: 69881048
Alamat	: Demangan RT.01 RW.03 Ngemplak Kartasura(Sumber: Dokumen SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, Tahun 2023)

###### b. Letak Geografis SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Taqiyya Rosyida Kartasura berada di Demangan RT.01 RW.03 Ngemplak, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo dengan status tanahnya sudah menjadi hak milik dengan luas tanahnya 2,285 M<sup>2</sup>. Adapun batas-batas dari Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Taqiyya Rosyida Kartasura adalah sebagai berikut



Sebelah Timur berbatasan dengan : Perumahan Babusalam Baru

Sebelah Selatan berbatasan dengan : Perumahan Babusalam

Sebelah Barat berbatasan dengan : Desa Demangan

Sebelah Utara berbatasan dengan : Kebun

Dilihat dari letak geografis nya Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Taqiyya Rosyida Kartasura ini berada di tengah-tengah pemukiman penduduk desa Ngemplak Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Akses jalan menuju sekolah dekat dengan jalan raya, sehingga mudah untuk dijangkau (Hasil Observasi dan Dokumentasi pada Tanggal 16 Juni 2023 di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura)

c. Struktur Organisasi SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura

Struktur Organisasi SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura sebagai salah satu lembaga yang bergerak di bidang pendidikan dan pengajaran seperti lembaga atau instansi yang lain yang dipimpin oleh seorang kepala sekolah. Kemudian untuk kelancaran proses belajar mengajar serta ketertiban sekolah, kepala sekolah dibantu oleh beberapa karyawan atau pegawai yang dipimpin oleh seorang kepala tata usaha.

Disamping itu, kepala sekolah juga dibantu beberapa wakil yang membidangi satu bagian atau urusan. Guru SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura berstatus guru Non-PNS. Untuk itu lebih jelasnya, berikut ini peneliti uraikan struktur organisasi Sekolah Dasar Islam Terpadu Taqiyya Rosyida Kartasura tahun pelajaran 2022/2023 sebagai berikut :

Tabel 3 Struktur Organisasi SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura Tahun Pelajaran  
2022/ 2023

Jabatan	Nama
Kepala Sekolah	Isnandariawan, S.Pd.I
Waka Kurikulum	Siti Purwanti, S.Pd.I
Waka Kesiswaan	Puji Lestari, S.Akun
Waka Sarana Prasarana	Muhammad Indra K, S.Pd
Waka Humas	Faris Isnawan, S.Pd
Wali Kelas I	Sri Retno Palupi, S.Si
	Desy Riandari, S.Pd
	Nindha Nur Khasanah, S.Pd
	Innani Asifati Asfa, S.Pd
Wali Kelas II	Prastiwi Eka Pratama, S.E
	Dwega Irfadhila, S.Pd
	Astri Rahmawati, S.Pd
	Fika Megawati, S.Pd
Wali Kelas III	Rikhi Fitria Nurjanah, S.Pd
	Shindy Anggita S.W.S, S.Pd
	Muti'ah Hasanah, S.Pd
	Anis Sulistyowati, S.Pd
Wali Kelas IV	Muhammad Abdul Rohim, S.Pd
	Yopi Nur Cahyo Utomo, S.H
	Misbachul Chasanah, S.Si
Wali Kelas V	Arsita Setia Dinda, S.Pd.I
	Aditya Prima Nugraha, S.Pd
	Abdi Setiawan S.Pd
	Ristiana Ayuningtyas, M.Pd
Wali Kelas VI	Hanifah Nur Ekayati Safitri S.Pd
	Lutfi Furqoni, S.Si
Mapel AQT	Yeni Retnosari, S.Pd
	Muhammad Hanif I.H
	Puji Lestari, S.Akun
	Diyan Rosmay, S.Si
	Febri Iswara Fitriyani, S.Pd
	Rani Alinda, S.Pd
	Excelo Isfara Zainy
	Vira Febriana, S.Pd
	Muhammad Iqbal, S.Pd
	Nurul Khusna, S.Pd
	Ika Putri Rahayu, S.Pd
	Fathantika
	Puput Mainingsih, S.Pd
	Alfian
Alif	

Mapel Umum	Siti Purwanti, S.Pd.I.
	Faris Isnawan, S.Pd.
	Muhammad Indra K, S.Pd.
	Rona Nafisyah, S.Kom.I.
	Siti Aminah Rismita P, M.Pd.
	Yeni Retnosari, S.Pd.
	Luluk Kurnia M, S.Pd., S.Psi.
	Richo Prasetyawan A, S.Pd.
	Shinta Nuriyah, S.Pd.
	Desi Riandri, S.Pd.
	Ninda Nur Khasanah, S.Pd.
	Innani Asifati Asfa, S.Pd.
	Umaymah Affifatul Azizah.
	Prastiwi Eka Pratama, S.E.
	Anastasia Setianggi S, S.Pd.
	Ike Pramastuti, S.Pd.
	Desi Nur Apriliana, S.Pd.
Ketut Tantri, S.Pd. Jas.	
Nur Rohmah, S.Pd.	
Radwipo Sugeng H, S.Pd.	

(Sumber : Dokumen Struktur Organisasi SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura 16 Juni 2023)

d. Data Sarana dan Prasarana SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura

Mengenai sarana dan Prasarana yang ada di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura tahun pelajaran 2022/2023 menurut observasi yang peneliti lakukan dapat dituliskan sebagai berikut :

Tabel 4 Sarana Dan Prasarana SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura

Nama Barang	Jumlah
Meja Siswa	Ada
Kursi Siswa	Ada
Meja Guru	Ada
Kursi Guru	Ada
Almari Buku	Ada
Papan Tulis	Ada
Perlengkapan UKS	Ada
Peraatan Kebersihan	Ada
Peralatan Pramuka	Ada
Rak Buku	Ada
Masjid	1

Ruang Kelas	Ada
Ruang Guru	Ada
Ruang Laboratorium	1
Kolam Renang	1
Perpustakaan	1
Gazebo	Ada
Mading	Ada
Aula	1
Bioskop Edukasi	1
Sound System	Ada
Alat Olahraga	Ada
LCD	Ada
Media Komputer dan TIK	1
Sport Center	Ada
Kolam Ikan	1
Aquarium Besar	Ada
Dapur	Ada
Halaman (Upacara)	1
Halaman Depan (Parkiran)	1
Tata Usaha	1
Kantin	1
Kamar Mandi	Ada

( Dokumen inventaris SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 16 Juni 2023)

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan september hingga juni 2023 yang dimulai dengan melaksanakan permohonan izin dengan memberikan surat ke SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura. Yang dimana pelaksanaannya terdiri atas tahap pra penelitian, tahapan penelitian dan juga tahap analisis data. Tahapan pra penelitian dilakukan dengan mengajukan surat perizinan terlebih dahulu di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura. Tahap penelitian yang meliputi kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap analisis data adalah hasil- hasil data yang telah didapatkan melalui teknik penelitian data.

Peneliti melaksanakan dua minggu observasi pada proses implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* dalam mata pelajaran

IPA di kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPA dalam materi “Wujud Zat“ dan “Gaya”. Peneliti juga melakukan pengamatan pada proses pembelajaran secara langsung dari awal hingga akhir. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan subyek dan juga informan guna memperoleh informasi yang di butuhkan secara lebih mendalam terkait permasalahan penelitian. Wawancara diawali dengan menjelaskan terlebih dahulu terkait dengan tujuan wawancara tersebut kepada yang bersangkutan. Tahap dokumentasi dilakukan dengan menyusun sebuah hasil penelitian ke dalam bentuk arsip baik tertulis maupun foto yang berkaitan dengan implementasi desain pembelajaran ADLX dalam pembelajaran IPA. Data yang diperoleh dari dokumentasi bertujuan sebagai penguat dari data kegiatan wawancara dan kegiatan observasi. Dokumentasi yang diperoleh berkaitan dengan gambaran secara umum SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura yang meliputi data tentang lingkungan sekolah, keadaan sarana prasarana, foto kegiatan pembelajaran dan juga foto hasil kerja siswa

Berdasarkan data yang telah ditemukan peneliti melalui pengamatan dan juga dokumentasi di lapangan yang di sampaikan oleh subyek dan juga informan, maka terdapat data yang di peroleh adalah sebagai berikut :

## **1. Perencanaan Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam Mata Pelajaran IPA**

### **a. Perencanaan Implementasi ADLX dalam Mata Pelajaran IPA**

Perencanaan perlu di buat oleh masing–masing guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Perencanaan adalah suatu tahapan

awal yang harus dilakukan oleh guru. Hasil observasi peneliti terkait dengan persiapan perencanaan pembelajaran yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP yang sekarang sudah di ganti dengan sebutan Modul Ajar sesuai dengan anjuran dalam kurikulum merdeka belajar karena begitu pentingnya suatu rencana pembelajaran / modul ajar sebelum melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan dengan wawancara kepada Ibu Arsita Setyadinda S.Pd.I selaku wali kelas IV D yang merangkap menjadi guru pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

(IPA) di SDIT Taqiyya Rosyida :

“Sebelum melakukan kegiatan belajar dan mengajar, guru sebisa mungkin diwajibkan untuk membuat modul ajar mba, di kelas IV ini sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar jadi RPP di ganti dengan Modul Ajar mba. Yang dimana di dalam modul tersebut sudah lengkap mengenai alur pembelajarannya. Kemudian guru bisa menentukan terlebih dahulu tujuan pembelajarannya, kemudian mempersiapkan apa saja yang di butuhkan dalam pembelajaran tersebut mbak. Setelah semua yang dibutuhkan sudah siap baru bisa dimulai untuk kegiatan belajar mengajarnya, begitu mbak kurang lebih”(Wawancara offline dengan guru pembelajaran IPA kelas IV D di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 6 Juni 2023)

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode dan juga media pembelajaran, guru dituntut untuk dapat memiliki sebuah keterampilan dalam melaksanakan proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan. Sehubungan dengan hal ini, guru harus merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang ada. Berdasarkan hasil wawancara dengan yang dilakukan peneliti kepada Bapak Isnandariawan, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida menyatakan bahwa:

“Sebelum melaksanakan pembelajaran guru memang harus ada rencana pelaksanaan pembelajaran mbak. Yang dimana rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP di ganti dengan Modul Ajar mba, karena di kelas IV ini sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar yang dimana RPP di ganti dengan Modul Ajar, jadi guru harus bisa menyesuaikan mba, Guru membuat Modul Ajar yang sudah disesuaikan dengan ketentuan kurikulum merdeka belajar. Agar dalam penyampaiannya guru sudah memahami serta menguasai bagaimana alur pembelajaran yang akan disampaikan. Jika semua telah dipersiapkan dengan matang, maka penyampain materi pembelajaran juga akan lebih efektif mbak”(Wawancara dengan Kepala Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 6 Juni 2023)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan subjek dan informan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa perencanaan yang dilaksanakan oleh guru yakni membuat Modul Ajar sebelum melaksanakan pembelajaran dimulai. Hal ini sesuai dengan hasil dokumentasi Modul Ajar yang telah dibuat oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran dilangsungkan. Guru menjabarkan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung. Guru menjabarkan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan Modul Ajar, beserta media yang akan digunakan, sesuai dengan materi yang akan di bahas.

Pembuatan Modul Ajar sebelum proses pembelajaran dilakukan oleh masing-masing guru, supaya tujuan yang sudah ditentukan dapat tercapai dengan baik dan efektif. Guru juga mempunyai tugas dan tanggung jawab serta kewajiban yang tinggi. Selain harus menyampaikan materi pada siswa, guru juga harus memastikan bahwa siswa juga paham dengan apa yang telah disampaikan oleh guru. Dengan demikian, guru harus mempunyai inovasi serta terobosan baru dan juga inspirasi untuk mewujudkan suasana baru dalam proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum pembelajaran dimulai, langkah awal yang dilakukan guru yakni menentukan tujuan pembelajaran yang akan diterapkan, menerangkan langkah- langkah pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar.

b. Pelaksanaan Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* ( ADLX) dalam Mata Pelajaran IPA

Pada pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas IV kegiatan pembelajaran sendiri di bagi menjadi tujuh tahapan yang. Tahap pertama adalah tahap pembukaan, tahap yang kedua Telaah pembelajaran, tahap yang ketiga Eksplorasi, tahap yang ke empat Rumuskan, tahap yang ke lima presentasikan, tahap ke enam aplikasikan, tahap yang ketujuh adalah kaitkan dan simpulkan, ibu Arsita Setyadinda S.Pd.I sebagai guru pembelajaran IPA yang menerapkan desain pembelajaran ADLX dalam pembelajaran IPA. Penerapan desain ini hendaklah diselaraskan dengan materi yang akan diberikan. Penerapan desain ADLX ini memang sangat diterapkan dalam merdeka belajar, yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri. Berikut hasil wawancara peneliti dengan ibu Arsita Setyadinda S.Pd.I sebagai guru kelas IV D terkait dengan desain pembelajaran dalam implementasi model pembelajaran ADLX dalam pembelajaran IPA. Ibu Arsita Setyadinda S.Pd.I mengatakan bahwa :

“Langkah dalam menerapkan pembelajaran dalam metode ADLX adalah : saya ketika membuka pembelajaran mengucapkan salam terlebih dahulu mbak, setelah itu saya meminta siswa untuk berdo’a sebelum pembelajaran dimulai, kemudian mengecek kehadiran



peserta didik, kemudian meminta peserta didik untuk mengamati pembelajaran melalui video, kemudian saya juga melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi dalam video tersebut, kemudian siswa saya minta untuk membaca buku pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut, menjelaskan sedikit materi dan kemudian saya meminta kepada siswa untuk melakukan praktikum terkait dengan materi yang telah dijelaskan sesuai dengan minat dan bakat siswa yang sudah saya bagi menjadi 3 kelompok, kemudian setelah itu saya menugaskan pada siswa untuk melakukan percobaan setelah selesai mengerjakan project dari guru setiap kelompok harus dapat mempresentasikan hasil kerjanya serta menjelaskan setiap langkah-langkahnya. Lalu diakhir pembelajaran saya memberikan penguatan terhadap peserta didik serta kesimpulan terhadap project yang telah dikerjakan. Setelah itu menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi pada siswa dan menutup pembelajaran dengan doa mba ”(Wawancara Offline dengan guru pembelajaran IPA kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 8 Juni 2023)

Langkah menerapkan implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA juga disampaikan oleh Bapak Isnandariawan, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura melalui kegiatan wawancara, beliau mengungkapkan bahwa :

“Langkah pelaksanaannya yang pasti diawali dengan salam dan dilanjutkan mengecek kehadiran. Kemudian guru dapat melakukan diskusi serta membimbing peserta didik untuk menyimak materi atau video yang disampaikan oleh guru. Setelah adanya penjelasan materi, kemudian dilanjutkan dengan proses eksplorasi atau praktik dan dilanjutkan dengan presentasi dengan caranya masing-masing agar peserta didik lebih kreatif serta inovatif mbak. Kemudian setelah itu siswa mengaplikasikan pembelajaran tersebut dengan cara mengerjakan soal yang ada di buku materi”(wawancara dengan Kepala Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 8 Juni 2023)

Kemudian peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik di kelas IV D tentang implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) yang peneliti wawancara adalah mengatakan bahwa :

“Ustadzah Arsita meminta dihari sebelumnya untuk kita membawa barang, alat dan bahan yang digunakan buat praktik IPA Kemudian ketika hari pembelarana IPA ustadzah asrita menjelaskan sama kita mbak, tentang materi yang akan dipelajari serta praktik yang akan dilaksanakan. Kemudian setelah kami memahami penjelasan ustadzah, kami melaksanakan praktik mbak secara berkelompok, biasanya ustadzah juga meminta kita untuk mempresentasikan hasil kerja dari masing – masing kelompok mbak. Jadi kemampuan serta kreativitas kita bisa terbentuk mbak dengan pembelaran tersebut.” (Wawancara dengan siswi kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 9 Juni 2023)

Praktik dan presentasi yang dilaksanan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPA dapat membantu mengembangkan kreativitas peserta didik, dalam pembelajaran IPA yang menggunakan desain ADLX ini guru menerapkan pembelajaran *project based learning*. Guru memberikan sedikit penguasaan materi kepada peserta didik, kemudian setelah menjelaskan, guru memberikan arah pada siswa untuk melaksanakan praktik atau project sesuai kreativits masing-masing siswa dengan tetap diarahkan serta di dampingi oleh guru sehingga pembelajaran berjalan dengan cukup efektif dan kondusif. Kemudian setelah melaksanakan praktik siswa diminta untuk dapat berani mempresentasikan hasil kerja dengan kelompok didepan kelas, para siswa juga sangat antusias dan berani. (Hasil Observasi Tanggal 9 Juni 2023)

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada pembelajaran IPA yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dalam dengan desain pembelajaran ADLX di kelas IV sudah berjalan dengan lancar dan baik. Dengan adanya metode dan desain pembelajaran ini

siswa lebih dapat mengembangkan kreativitasnya sendiri sehingga pemahaman siswa lebih mendalam terkait materi yang di sampaikan.

Implementasi desain ADLX di kelas IV D memberikan banyak pengaruh positif pada peserta didik yaitu mengasah dan mengembangkan kreativitas siswa, siswa menjadi lebih memahami pembelajaran yang disampaikan guru serta pembelajaran lebih menyenangkan karena adanya project yang dikerjakan oleh siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya monoton. Pada penerapan pembelajaran ini siswa bukan hanya mendengarkan tetapi juga terlibat untuk mengikuti setiap langkah-langkah.

Guru bukan hanya sekedar mengajar, tetapi ada juga tuntutan guru dapat menyajikan sebuah bahan ajar sampai siswa tersebut memahami materi yang diajarkan guru serta guru juga harus mampu memahami kemampuan kreatifitas masing- masing peserta didik. Maka dari itu, guru hendaklah memiliki gaya mengajar yang bervariasi dalam pembelajaran. Dengan diadakan penerapan metode dan desain yang berbeda dapat meminimalisir peserta didik merasa cepat bosan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Penyampaian materi harus dikordinasikan terlebih dahulu dengan metode yang digunakan. Oleh sebab itu, guru harus sudah memiliki gaya mengajar yang efektif dan modern sebelum proses pembelajaran dimulai, memiliki keinginan untuk belajar dan gigit untuk terus belajar, menjadikan lingkungan belajar di kelas secara keseluruhan lebih menyenangkan.

c. Evaluasi Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam Mata Pelajaran IPA

Komponen akhir dalam kegiatan pembelajaran yaitu, pada tahap ini guru mengadakan evaluasi secara lisan maupun tertulis. Pelaksanaan evaluasi secara lisan juga disampaikan. Oleh guru kelas IV D ibu Arsita Setyadinda S.Pd.I bahwa:

“Evaluasi pembelajaran dalam implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA, sebelum pembelajaran diakhiri guru memberikan beberapa refleksi terkait pembelajaran yang telah dipelajari, jika waktunya memungkinkan dan semua siswa sudah selesai mengikuti praktik dan telah selesai melakukan presentasi didalam kelas. Hal ini ditujukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Dan evaluasi tidak hanya dilakukan oleh guru, tetapi guru juga dapat menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan apa yang didapat dalam pembelajaran hari ini, selanjutnya bisa ditutup dengan berdoa dan salam. Untuk penilaiannya saya ambil dari praktik dan nilai tugas praktikum kelompok.” (Wawancara Offline dengan guru kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida Kartasira, 9 Juni 2023)

Proses evaluasi yang diberikan guru mengenai gambaran kemajuan pemahaman peserta didik dengan penugasan dan pelaksanaan praktik. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan guru yaitu, memberikan projek kepada peserta didik. Dalam implementasi ini guru menerapkan desain pembelajaran dengan *Active Deep Learning Experience* dengan pendekatan model pembelajaran *project based learning*.

Dalam implementasi desain pembelajaran ADLX, evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah desain pembelajaran ADLX tepat untuk di implementasikan di kelas IV dan apakah ada perubahan dan perkembangan yang cukup signifikan terhadap kreativitas siswa setelah

di terapkannya desain pembelajaran ADLX oleh JSIT ini. Selain itu guru juga melaksanakan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas siswa pada saat praktik.

Terkait halnya dengan evaluasi, Kepala Sekolah juga menjelaskan pentingnya diadakan evaluasi dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, Bapak Isnandariawan S.Pd.I mengatakan bahwa:

“Evaluasi biasanya dilakukan guru untuk mengecek sampai dimana tingkat pemahaman siswa mbak, evaluasi bisa melalui soal tertulis maupun melalui kuis mba lalui kuis secara langsung yang dibacakan oleh guru. Jadi dengan hal tersebut guru bisa mengetahui pemahaman siswa terkait materi yang telah disampaikan oleh guru.”(Wawancara dengan kepala sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 10 Juni 2023)

Peneliti juga bertanya kepada salah satu siswa kelas IV D tentang evaluasi dan penilaian pembelajaran ketika melaksanakan pembelajaran.

Mereka mengatakan bahwa :

“Ustadzah biasanya diakhir pembelajaran suka kasih kuis mbak, terkait materi yang dipelajari mbak, biasanya yang bisa jawab kuis dapat nilai tambahan mbak dari ustadzah.”(Wawancara dengan siswa kelas IV D di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura 10 Juni 2023)

Setelah peserta didik selesai melakukan project / praktik, Ibu Arsita Setyadinda juga memberikan evaluasi pada siswa dengan bentuk soal, ada juga dengan bentuk kuis atau dengan game, kemudian ibu Arsita Setyadinda juga memberikan point kepada siswa yang aktif menjawab dengan jawaban benar. Ketika peserta didik benar sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dengan baik, maka pembelajaran akan terasa lebih asyik dan menarik. (Sumber : Hasil Observasi Peneliti di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura 6 Juni – 17 Juni 2023)

Berdasarkan hasil observasi, wawancara peneliti dengan subyek maupun informan diatas dapat disimpulkan bahwa, selama kegiatan proses evaluasi dan juga penilaian dapat diambil ketika siswa mengerjakan tugas, menjawab kuis, dan bekerja sama dalam praktik pembelajaran. Evaluasi pembelajaran ditujukan guna menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dan apabila masih ada siswa yang kesulitan memahami materi yang disampaikan dapat diambil tindakan seperti merubah cara guru mengajar, strategi yang digunakan guru, metode serta media yang digunakan dalam pembelajaran.

## **2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam Mata Pelajaran IPA**

### **a. Faktor Pendukung**

Banyak faktor pendukung yang menyebabkan implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan baik. Hal ini dinyatakan oleh Ibu Arsita Setyadinda S.Pd.I, selaku guru pembelajaran IPA di SDIT Taqiyya Rosyida adalah sebagai berikut :

“Faktor pendukungnya ya salah satunya dengan adanya sarana pra sarana yang mendukung, adanya dukungan dari pihak sekolah serta adanya pelatihan-pelatihan dari JSIT terhadap pelaksanaan implementasi desain pembelajaran ADLX dalam merdeka belajar yang baik serta adanya dukungan dari orang tua siswa juga menjadi faktor utama mbak.”(Wawancara dengan guru pembelajaran IPA kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 12 Juni 2023)

Pendapat lain juga disampaikan oleh bapak Isnandariawan, S.Pd.I selaku kepala sekolah di SDIT Taqiyya Rosyida :

“Faktor pendukungnya salah satunya adalah adanya pelatihan untuk guru- guru terkait dengan implementasi desain pembelajaran ADLX dalam merdeka belajar, serta mendapat dukungan serta dorongan penuh dari dinas pendidikan setempat dan juga dari JSIT mbak, juga guru-guru milenial lebih cepat beradaptasi, jadi inovasi mereka untuk mengikuti desain pembelajaran ADLX yang di programkan dari JSIT dalam merdeka belajar lebih mudah diterapkan” (Wawancara dengan Kepala Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 12 Juni 2023)

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 Juni 2023 dan 17 Juni 2023 di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, terdapat beberapa faktor pendukung dalam implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* dalam pembelajaran IPA kelas IV di Taqiyya Rosyida Kartasura antara lain yaitu :

- 1) Fasilitas berupa sarana dan prasarana yang menunjang kebutuhan peserta didik dan juga guru

Fasilitas berupa sarana dan prasarana yang disediakan oleh pihak sekolah dapat digunakan untuk mendukung proses kegiatan belajar dan mengajar. Yang dapat berupa alat peraga pembelajaran dan fasilitas lainnya

- 2) Kerjasama yang baik antar guru sejenjang, peserta didik, serta orang tua untuk menyiapkan pembelajaran.

Adanya kerjasama yang baik antar guru, siswa serta orang tua dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga produktif baik di lingkungan sekolah atau di lingkungan rumah

### 3) Guru milenial

Guru milenial sangat berpengaruh besar dalam proses pendidikan karena memiliki inovasi-inovasi baru untuk proses pembelajaran, serta guru milenial lebih mudah beradaptasi dengan adanya merdeka belajar. jadi akan lebih mudah mengembangkan merdeka belajar dalam proses pembelajarannya. Karena guru milenial adalah masa emas dan masa cekatan dalam pendidikan. Serta guru milenial lebih siap dengan banyak perangkat pembelajaran baru.

#### b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat disebut sebagai hal- hal yang mejadi kendala dalam pelaksanaan suatu kegiatan. Semua hal pasti terdapat kendala dalam pelaksanaannya, tidak terkecuali dalam hal pelaksanaan implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam mata pelajaran IPA. Berbagai faktor penghambat menurut Bapak Isnandariawan S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura antara lain yaitu :

“Hambatannya adalah adanya desain pembelajaran yang baru,dan juga dengan tingkat kriteria soal HOTS yang bertambah juga menjadi salah satu faktor penghambat mbak, proses penyempurnaan pembelajaran juga menjadi faktor penghambat mbak”(Wawancara dengan Kepala Sekolah SDIT Taqqiya Rosyida Kartasura, 12 Juni 2023)

Pendapat lainnya mengenai faktor penghambat dari implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA juga disampaikan oleh Ibu Arsita Setyadinda S.Pd.I., selaku guru IPA kelas IV D di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura,seperti dalam wawancara berikut :



“Faktor penghambatnya mungkin lebih ke kurangnya sarana dan prasaranya, mbak yang kurang memadai, terus karna ini kurikulum baru dan desain pembelajaran baru yang hanya di terapkan di sekolah islam terpadu kita sebagai guru juga harus lebih ekstra mbak untuk memahami konsep kurikulum serta desain pembelajaran, ini sendiri, terus untuk RPP nya juga berbeda mbak yang dimana sekarang di ganti dengan Modul Ajar yang isinya sudah berbeda dengan RPP, jadi kita juga harus belajar lagi mbak”(Wawancara dengan guru IPA kelas IV D di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 13 Juni 2023)

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, terdapat beberapa faktor penghambat penerapan implementasi desain pembelajaran dalam mata pelajaran IPA di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, antara lain adalah :

- 1.) Termasuk kurikulum baru yang dimana guru membutuhkan adaptasi.
- 2.) Guru- guru yang belum begitu memahami terkait merdeka belajar
- 3.) ADLX termasuk desain pembelajaran yang hanya di terapkan di satuan pendidikan islam terpadu yang sebelumnya tidak pernah di pelajari di perkuliahan.
- 4.) Kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah.
- 5.) Ada siswa yang terkadang masih harus dibimbing ekstra.
- 6.) Guru harus dapat memahami masing-masing karakter peserta didik.
- 7.) Guru harus dapat memahami setiap imajinasi peserta didik

Beberapa faktor penghambat yang telah dijelaskan kemudian dicari solusi pemecahan masalah dari masalah tersebut, upaya-upaya pemecahan masalah tersebut dijelaskan oleh Ibu Arsita Setyadinda S.Pd.I selaku guru kelas IV D di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura adalah sebagai berikut :

“ Guru kelas IV A-IV D biasanya setiap akhir pekan selalu melaksanakan evaluasi mbak, kita juga biasanya menyelaraskan modul ajar untuk pembelajaran IPA, terus kita juga mengikuti pelatiha-pelatihan terkait yang dilaksanakan oleh dinas pendidikan setempat, atau oleh JSIT, serta para guru juga memberi tahu kepada sekolah apa sajakah sarana dan prasarana yang dibutuhkan, sehingga sarana prasarana bisa terpenuhi mbak, serta kendala yang dialami oleh masing-masing guru, kita juga selalu berkoordinasi dengan orangtua siswa sehingga kita bisa mendapatkan dukungan juga mbak” (Wawancara dengan guru IPA kelas IV D di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 13 Juni 2023)

Pendapat lain juga disampaikan Bapak Isnandariawan, S.Pd.I.,

selaku kepala sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, yaitu :

“Solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memberikan kegiatan workhshop pada guru, memenuhi sarana dan prasarana yang di butuhkan guru juga selalu memberi pendampingan kepada guru terkait implementasi desain pembelajaran ADLX” (Wawancara dengan kepala sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, 13 Juni 2023)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 Juni 2023- 17 Juni 2023 di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura, terdapat beberapa upaya untuk menyelesaikan permasalahan terkait dengan permasalahan yang ada dalam implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA, antara lain :

- 1.) Berkoordinasi dengan guru jenjang.
- 2.) Menyusun pembelajaran dengan baik sehingga dapat berjalan efektif.
- 3.) Mengkomunikasikan sarana & prasarana yang dibutuhkan kepada pihak sekolah
- 4.) Mengikuti training dan workshop terkait desain pembelajaran ADLX
- 5.) Mengikuti pelatihan dari JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu)
- 6.) Kepala sekolah selalu memberikan pendampingan kepada guru-guru

- 7.) Dinas pendidikan memberikan fasilitas penunjang pembelajaran terbaik untuk guru.

### **C. Interpretasi Hasil Penelitian**

Pendidikan 4.0 adalah program untuk mendukung terwujudnya pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi memanfaatkan teknologi dalam mewujudkan pendidikan kelas dunia yang menghasilkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan juga kreatif. Menteri pendidikan membuat terobosan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yaitu Merdeka Belajar yang dijadikan sebagai arah pembelajaran ke depan. Merdeka Belajar menjadi salah satu program untuk menciptakan suasana belajar di sekolah yang bahagia, suasana yang gembira bagi peserta didik maupun guru.

Merdeka Belajar merupakan suatu program kebijakan yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI dengan arah pengembangan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang dengan memberi kebebasan kepada sekolah, guru, dan siswa untuk bebas berinovasi, bebas untuk belajar dengan mandiri, dan bebas mengembangkan kreativitasnya sendiri (Dharma & Sihombing, 2020), Merdeka Belajar di SDIT Taqiyya Rosyida dikembangkan juga dengan desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience (ADLX)* yang diciptakan oleh Mohamet Bahgat dalam jaringan sekolah Islam Terpadu (JSIT) guna mengembangkan kreativitas peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, maka dapat diinterpretasikan bahwa dalam implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam mata pelajaran IPA dengan kurikulum merdeka belajar yang di terapkan dikelas IV masing-masing sehingga siswa lebih terampil dan kreatif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Afghani & Sutana, 2020) Bahwa merdeka belajar dapat meningkatkan kemampuan inovasi dan kreativitas siswa, pemanfaatan strategi, desain dan media dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan dimensi kreativitas peserta didik yang meliputi spirit belajar, literasi terhadap teknologi, berkomunikasi intra personal, berkolaborasi, keterampilan belajar mandiri. (Daga, 2021)

### **1. Perencanaan Mata Pelajaran IPA dalam Desain Pembelajaran ADLX**

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang pada hakikatnya bertujuan supaya siswa memahami pengetahuan serta kenyataan yang ada di alam sekitarnya yang bersumber pada kehidupan tiap hari. Dalam pengembangan pembelajaran biasanya di buat rencana pelaksanaan pembelajaran namun di kelas IV ini sudah menerapkan merdeka belajar, jadi rencana pelaksanaan pembelajaran diganti dengan modul ajar. Hal tersebut sesuai dengan teori dari (R.Ibrahim, Nana Syaoidih, 2010) yang menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran modul ajar merupakan suatu keharusan yang harus dibuat oleh guru. Perencanaan pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, sebab menentukan langkah pelaksanaan dan evaluasi. Perencanaan pembelajaran mencakup kegiatan perumusan, tujuan

pembelajaran, materi atau bahan yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikannya bahan dan apa yang. Selain itu guru juga dapat mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk melaksanakan praktikum dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut sesuai dengan Erlinda (2017:588) yang menyatakan sebelum pembelajaran dilangsungkan, guru bisa mempersiapkan alat-alat yang digunakan terlebih dahulu guna membantu kelancaran pembelajaran. Tujuannya, agar nanti ketika guru memulai pembelajaran tidak merasa bingung untuk menata serta mencari alat dan bahan yang akan digunakan dalam pelajaran dan lebih matang untuk memulai dan menyampaikan materi

## **2. Pelaksanaan Mata Pelajaran IPA dengan Desain Pembelajaran ADLX**

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran IPA dengan desain ADLX, siswa mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan arahan dari guru, dan penjelasan materi dari guru serta mempraktikkan apa yang telah disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih mudah mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan Rosmala (2018:42) bahwa di dalam kegiatan tersebut memudahkan siswa dalam mengembangkan idenya dalam memecahkan permasalahan. Kegiatan pembelajaran IPA dengan desain *Active Deep Learning Experience* (ADLX) di kelas IV SDIT Taqiyya Rosyida yang telah diterapkan berjalan dengan baik dan memberikan perkembangan yang cukup signifikan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru pembelajaran IPA. Dalam

proses praktik atau pembuatan project, peserta didik sangat tertarik dan sangat antusias.

### **3. Evaluasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA**

Sesuai dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti, tahap evaluasi dilakukan dengan guru terlebih dahulu memberi penjelasan materi kepada siswa, kemudian guru membentuk kelompok dan siswa mengerjakan project sesuai dengan kreativitas dan imajinasinya masing-masing, kemudian setelah siswa selesai mengerjakan guru meminta kepada siswa untuk dapat mempresentasikan hasil kerjanya dan menjelaskan kepada temannya tentang hasil praktikum tersebut. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana keberhasilan pembelajaran IPA dengan desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX). setelah siswa selesai melaksanakan praktik dan presentasi. Hal diatas sesuai dengan pernyataan Erlinda (2017:588) yakni setelah semua langkah terselesaikan, guru menarik kesimpulan mengenai informasi yang dibahas dan menilai pelajaran bersama siswa. Langkah tersebut dilakukan untuk mengetahui sampai dimanakah pemahaman peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Mardapi, 2012:19) Melalui evaluasi akan diperoleh informasi tentang apa yang telah dicapai dan mana yang belum dicapai dalam pembelajaran.

Implementasi Desain Pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam Mata pelajaran IPA di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura dapat terlaksana dengan baik, akan tetapi terdapat beberapa faktor

pendukung dan faktor penghambat. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan subjek dan informan serta observasi, faktor pendukung tersebut adalah adanya dukungan dari kepala sekolah dan pihak sekolah lainnya, adanya pelatihan terkait desain ADLX dalam merdeka belajar, adanya guru milenial yang siap dengan perubahan tersebut, adanya guru-guru yang siap dengan perangkat pembelajaran yang baru serta siswa yang antusias dan juga senang dengan adanya perubahan kurikulum ke dalam merdeka belajar.

Berdasarkan hasil dan wawancara dengan subjek dan informan serta observasi, terdapat pula faktor penghambat dalam implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) diantaranya adalah kurangnya sarana prasarana yang kurang mendukung, adanya proses penyempurnaan pembelajaran yang baru, adanya desain pembelajaran baru dengan *Active Deep Learning Experience* (ADLX) yang harus dipahami oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek dan informan terdapat beberapa upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan adanya pelatihan dan training dari dinas pendidikan terkait pelaksanaan implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX), kepala sekolah selalu mengadakan evaluasi di akhir pekan, sekolah selalu berusaha memberikan pemenuhan sarana dan prasarana kepada guru secara bertahap.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan tentang implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience* (ADLX) dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SDIT Taqiyya Rosyida Tahun Pelajaran 2022/ 2023, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA dalam merdeka belajar dapat dikembangkan di pendidikan Indonesia untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sebagai perkembangan kognitif peserta didik. Metode yang diterapkan mengarah pada perkembangan kreativitas siswa dengan pengembangan HOTS dan desain ADLX, serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih percaya diri. Implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA dengan merdeka belajar terdapat tiga tahapan. Pertama, merencanakan pembelajaran dengan mempersiapkan Modul Ajar, kedua pelaksanaan pembelajaran dengan tujuh tahapan, ketiga evaluasi dan penilaian proses pembelajaran.

Dalam implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA dalam merdeka belajar terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam proses pelaksanaannya, faktor pendukung tersebut antara lain adalah adanya pelatihan terkait merdeka belajar, pemahaman desain ADLX oleh JSIT, adanya guru milenial yang siap dengan perubahan tersebut, adanya guru-guru yang siap dengan perangkat pembelajaran yang baru serta



siswa yang antusias dan juga senang dengan adanya perubahan kurikulum ke dalam merdeka belajar dengan desain pembelajaran ADLX. Sedangkan faktor penghambatnya adalah kurangnya sarana pra sarana yang kurang mendukung, adanya proses penyempurnaan pembelajaran baru, adanya metode baru dan desain ADLX yang harus di pahami oleh guru karena tidak di ajarkan selama menjadi mahasiswa.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan adanya pelatihan dan training dari dinas pendidikan terkait pelaksanaan implementasi desain pembelajaran ADLX, kepala sekolah selalu mengadakan evaluasi di akhir pekan, sekolah selalu berusaha memberikan pemenuhan sarana dan prasaran kepada guru secara bertahap

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan diatas, peneliti dapat memberikan saran, antara lain :

### **1. Kepala Sekolah**

- a. Sebaiknya segera menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh guru untuk mendukung pembelajaran

### **2. Guru**

- a. Sebaiknya guru tetap aktif untuk mengikuti training seputar merdeka belajar
- b. Hendaknya guru selalu melaksanakan kegiatan praktik dan presentasi saat pembelajaran IPA

### **3. Siswa**

- a. Siswa harus tetap aktif dan ber sungguh- sungguh mengikuti pembelajaran yaang berlangsung.
- b. Siswa harus dapat semangat untuk mengembangkan kreativitasnya sendiri.

### **4. Orang Tua**

- a. Sebaiknya orang tua selalu mendukung perubahan- perubahan positif yang dilakukan oleh sekolah.
- b. Orang tua hendaknya selalu memberikan dukungan positif kepada anaknya dan mendukung pola kreatifitas anaknya.
- c. Sebaiknya orang tua juga menyediakan fasilitas yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajarannya

### **5. Bagi peneliti selanjutnya**

- a. Dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya tentang implementasi desain pembelajaran *Active Deep Learning Experience (ADLX)*

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Salim S. (2020) Efektifitas Dalam Implementasi Kurikulum Sekolah. *Journals Of Science anda Education*, 1(1)
- Arfiyani Arum Livia Arum. (2018) Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPA Melalui Metode Discovery Learning di SDN Ngablak. Skripsi. FKIP. Santa Dharma Yogyakarta.
- Ahmad Yani. (2022) Implementasi Program Merdeka Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Prespektif Pendidikan Non Formal. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 8 (02)
- Anita, (2013) Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA materi Gaya ( Penelitian Tindakan Kelas di kelas V Sd Negeri Bukanagara, Universitas Pendidikan Indonesia, *repository.upi.edu*.
- Albi Anggito & Johan S. (2018) Metodologi Penelitian Kualitatif, *Dalam Metodologi Penelitian Kualitatif*, ISBN: 978-623-7426-05-9
- Andi Prastowo.(2015) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu, *Implementasi kurikulum 2013 untuk SD/MI*, 1, Prenada Media Grup
- Anton David, dkk. (2014) Berpikir Kreatif Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Berdasar Masalah Matematika, *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*.2, .(01)
- Abdul Manab. (2014). Manajemen Perubahan Kurikulum Mendesain Pembelajaran.CV Kalimedia Publisher.
- A. Rusdiana & Drs. Nasihudin.(2016), Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Tinggi (Konsep, Kebijakan, dan Implementasi) *LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, Tresna Bhakti Press
- Darwanto. (2019), Kemampuan Berfikir Matematis, *Jurnal Eksponen* (9), 2
- Djemari Mardapi. (2012) Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan, *Nuha Medika, Yogyakarta*
- Djamaluddin, & Wardana, (2019). Belajar dan Pembelajaran, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis, *CV Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan*
- Daga, Agustinus Tangu, (2021) Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 2548-6756, 2459-9522

- Elfin Nazri, dkk. (2022) . Komponen- komponen Kurikulum Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4, (1)
- Erlinda. 2017. Penerapan Metode Demonstrasi dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa terhadap Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(3):585-595.
- Firmansyah & Ismail. (2021). Spirit Kreativitas Masa Pandemi Perspektif Al-Azhar dan AnNuur: Telaah QS. Al-Baqarah (2): 219-220, *Jurnal Gunung Djati Conference Series*, 4.
- Rosmala. I.A. (2018). Model-Model Pembelajaran Matematika. *Jakarta: Bumi Aksara*
- Hamruni. (2012) Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan *Yogyakarta. Investidaya*.
- Hendrik A.E. Lao, Yandri Y.C. Hendrik(2020). Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar Dalam Proses Pembelajaran Di Kampus IAKN-Kupang. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4 (2) ISSN : 2584- 8848
- JSIT, T. P. K. P. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis ADLX Dengan Pendekatan Terpadu - Knowledge Book. JSIT Indonesia.
- Luh Made, dkk. (2022). Hambatan Kurikulum Merdeka di Kelas IV SDN 3 Apuan, 4.
- Mandasari, B., Aminatun, D., Ayu, M., & Hamzah, I. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Active Learning Bagi SiswaSiswi Ma Ma'arif 9 Kotagajah Lampung Tengah. *Journal of Empowerment Community*, 4(2), 46–55
- Mayarni & Yulianti. (2020). Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kritis dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Ekologi, *PENDIPA Journal of Science Education*, 4(3), 39-45
- Miza Nina, dkk. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka, *EDUMASPUL Jurnal Pendidikan*, Vol 6, (1).
- Muhamammad Iqbal, dkk. (2023). Kebijakan Pendidikan Tentang Pelaksanaan Merdeka Belajar, 5,(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.878>
- Muhibbinsyah. (2010). Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru, Edisi Revisi, Cet. XV, *Bandung: Remaja Rosdakarya*
- Neva Lionitha Ibrahim. (2022). Identifikasi Faktor Penghambat Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Tingkat SMA. *Pascasarjana Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo*  
[neva\\_s2pendekonomi@mahasiswa.ung.ac.id](mailto:neva_s2pendekonomi@mahasiswa.ung.ac.id)

- Noor Lailie & Galuh Kartika. (2022). Pengaruh Pembelajaran Active Deep Learner Experience (ADLX) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDIT Permata Mulia Mojokerto, *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol 7 (1) 22-25, p-ISSN: 2477-5940, e-ISSN: 2477-8435, STKIP Sidoarjo
- Nurul Sovinah, dkk. (2022) Pengembangan Kurikulum. ISBN: 978-623-6428-73-3
- Nur Salim. (2018), Manajemen Belajar dan Pembelajaran, CV Lontar Mediatama, Yogyakarta, 1, ISBN : 978-602-548-250-2.
- Rukin. (2021), Metodologi Penelitian Kualitatif, CV. Jakad Media Publishing, Surabaya, ISBN: 978-623-6995-89-5
- Sarinah, (2015). Pengantar Kurikulum, Vol (1)
- Siswono, (2008). Proses Berpikir Kreatitif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika, *Jurnal Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 15, (1), ISSN: 0215-9643, E-ISSN : 2442-8655
- Siti Fatimah & Ika Kartika (2013). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter, *Pendidikan Fisika UIN Sunan Klih Jurnal Al- Bidayah*, 5 (2)
- Surya, (2015). Manajemen Kinerja, Falsafah Teori dan Penerapannya. *Pustaka Pelajar, Yogyakarta*.
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D, CV. Alfabeta Bandung.
- Syamsuddin & Yasen, t.t : 2023, Pengaruh Desain Alur Pembelajaran ADLX (Active Deep Learning Experience), Kompetensi Guru dan Budaya Sekolah Terhadap Karakter Siswa di SDIT Ikhtiar Makassar, *Volume (3) 2580-5304*
- Yamin, M. (2013). Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran. *Jakarta: Referensi (GP Press Group)*
- Yanti, L. R. (2020). Analisis Kesulitan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Di Sd Negeri 30 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 72–80. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i1.7850>

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Instrumen Observasi

#### INSTRUMEN OBSERVASI

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi dan data terkait kondisi fisik maupun non fisik mengenai implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura. Adapun aspek yang diamati meliputi :

1. Mengamati Keadaan Sekolah
  - a. Alamat/Lokasi Penelitian
  - b. Lingkungan Sekolah
  - c. Sarana Prasarana
  - d. Struktur Organisasi
2. Mengamati kegiatan pembelajaran metode demonstrasi dengan media benda konkret
  - a. Perencanaan pembelajaran metode demonstrasi
  - b. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran metode demonstrasi
  - c. Evaluasi Pembelajaran
  - d. Penilaian Pembelajaran
  - e. Media pembelajaran yang dipakai guru
    - 1) Card Short
    - 2) Artikel
    - 3) Vidio dan LCD Proyektor
    - 4) Spidol, papan tulis, air, botol, balon
    - 5) Bola plastik, plastisin, kaleng bekas, dan batu, magnet, benda yang terbuat dari besi, benda yang tidak terbuat dari besi
    - 6) LKPD
    - 7) Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran
  - f. Berani mengajukan pertanyaan pada guru jika kurang memahami materi
  - g. Dapat bekerjasama dengan kelompok
  - h. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa.

## Lampiran 2 Instrumen Wawancara

**INSTRUMEN WAWANCARA****A. Instrumen Wawancara Guru Kelas IV D**

Informan : Ustadzah Arsita Setya Dinda, S.Pd.,

Tempat : Ruang Kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura

Waktu : Selasa, 7 Juni 2023

Pertanyaan

1. Menurut ibu guru, apa saja keunggulan dari desain pembelajaran ADLX ?
2. Apakah model pembelajaran ADLX ini sangat membantu proses perkembangan kretaitas siswa?
3. Hal apakah yang perlu disiapkan saat pembelajaran IPA?
4. Proses perencanaan apakah yang di terapkan dalam pembelajaran IPA dengan model ADLX ini ?
5. Proses pelaksanaan apakah yang digunakan dalam pembelajaran IPA dengan model ADLX ini ?
6. Bagaimanakah proses evaluasi pembelajaran dalam ADLX ini ?
7. Desain pembelajaran apakah yang diterapkan dalam mata pelajaran IPA ?
8. Apa tujuan dari sekolah menerapkan program kurikulum merdeka belajar
9. Metode apakah yang digunakan dalam melaksanakan mapel IPA di kelas IV D?
10. Mengapa metode tersebut yang di pilih untuk di kembangkan di kelas IV?
11. Apakah terdapat perbedaan desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA di kelas IV D dengan kelas yang lain?
12. Bagaimana implementasi desain pembelajaran ADLX dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV D dalam pembelajaran IPA?
13. Apa saja faktor penghambat dalam implementasi desain pembelajaran ADLX dalam pembelajaran IPA?
14. Apa saja faktor pendukung dalam implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA?

15. Bagaimana solusi untuk mengatasi faktor penghambat yang terjadi dalam implelementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA ?
16. Apakah guru sudah mengembangkan pembelajaran sesuai dengan indikator?
17. Apakah perkembangan peserta didik sudah sesuai dengan indikator kreativitas?



### Lampiran 3 Instrumen Wawancara Kepala Sekolah

#### **INSTRUMEN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH**

##### **B. Instrumen Wawancara Untuk Kepala Sekolah**

Infrorman : Ustadz Isnandariawan, S.Pd.I

Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura

Waktu : Selasa, 6 Juni 2023

Pertanyaan :

1. Bagaimanakah cara bapak memberikan pemahaman guru tentang implementasi desain pembelajaran ADLX ?
2. Apakah desain pembelajaran ini cocok untuk dikembangkan ?
3. Mengapa perlu diterapkan desain pembelajaran ADLX di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura
4. Apakah desain pembelajaran ADLX ini memiliki kualitas yang baik untuk perkembangan pendidikan?
5. Menurut bapak efektif atau tidak jika desain pembelajaran ini diterapkan di SDIT Taqiyya Rosyida?
6. Kesulitan apakah yang dialami bapak dalam pengembangan desain pembelajaran di SDIT Taqiyya Rosyida ini?
7. Langkah apakah yang bapak berikan kepada guru kelas IV dalam menghadapi perubahan desain pembelajaran dalam kurikulum merdeka tersebut?
8. Mengapa perlu ada modul ajar sebelum memulai pembelajaran?
9. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang guru berikan kepada siswa pak?
10. Mengapa guru perlu melakukan evaluasi pembelajaran pak?
11. Apa sajakah faktor pendukung dari implementasi desain pembelajaran ADLX ?
12. Apa sajakah faktor penghambat dari implementasi desain pembelajaran ADLX ini ?
13. Bagaimanakah upaya bapak sebagai kepala sekolah dalam menghadapi perubahan desain pembelajaran dalam kurikulum merdeka ini?

14. Apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sudah sesuai indikator?
15. Mengapa guru perlu mengembangkan pembelajaran sesuai indikator kreativitas?
16. Bagaimana perkembangan kreativitas siswa setelah pembelajaran dilakukan sesuai indikator kreativitas?

#### Lampiran 4 Instrumen Wawancara Siswa Kelas IV D

### **INSTRUMEN WAWANCARA SISWA KELAS IV D**

#### **C. Instrumen Wawancara Untuk Siswa Kelas IV D**

Informan : Afiqah Rangga Rahmani Ghani ( Siswi Kelas IV D)

Tempat : Ruang kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida

Waktu : Rabu, 7 Juni 2023

Pertanyaan :

1. Bagaimana Ustadzah Arsitek mempersiapkan pembelajaran IPA ?
2. Bagaimana Ustadzah dalam melaksanakan pembelajaran?
3. Bagaimana Ustadzah Arsitek dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran?
4. Apakah pembelajaran IPA setelah menggunakan desain pembelajaran ini lebih mudah untuk kamu dan teman-temanmu pahami?
5. Dalam pembelajaran IPA setelah menerapkan desain pembelajaran ADLX ini apakah lebih sering diminta untuk praktik dan presentasi?
6. Apakah pembelajaran IPA setelah menggunakan desain pembelajaran ini lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami?
7. Bagaimanakah langkah- langkah presentasi dalam pembelajaran IPA?
8. Seperti apakah proses pelaksanaan praktikum yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPA?
9. Apakah dalam pembelajaran IPA ini kreativitasmu sudah bisa tercipta?
10. Apakah dalam pembelajaran IPA ini meningkatkan rasa ingin tahunya?
11. Apakah kamu dan teman- teman kelompokmu sudah mampu untuk menyelesaikan project dari guru dengan kreativitas masing-masing?
12. Apakah kamu dapat menciptakan ide- ide baru dalam pembelajaran IPA ini?
13. Apakah kamu sudah mampu mengemukakan hasil kerja bersama kelompokmu di depan kelas?
14. Apakah kamu sudah mampu menjelaskan langkah kerja dalam praktikum yang kamu buat?

## Lampiran 5 Instrumen Dokumentasi

### **INSTRUMEN DOKUMENTASI**

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Adapun dokumen yang dikumpulkan yaitu :

1. Keadaan SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura
  - a. Lingkungan Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura
2. Perangkat Pembelajaran
  - a. Modul Ajar
3. Proses Metode Pembelajaran IPA
4. Media pembelajaran yang digunakan
  - a. Card Short
  - b. Artikel
  - c. Vidio dan LCD Proyektor
  - d. Spidol, papan tulis, air, botol, balon
  - e. Bola plastik, plastisin, kaleng bekas, dan batu, magnet, benda yang terbuat dari besi, benda yang tidak terbuat dari besi
  - f. LKPD
  - g. Rubrik Penilaian

Lampiran 6 *Field-Note* Observasi***FIELD-NOTE OBSERVASI***

Judul : Memberikan Surat Izin Penelitian

Informan : Petugas TU

Tempat : Ruang TU

Waktu : Jum'at 02 Juni 2023

Pada hari Jum'at 2 Juni 2023, peneliti datang ke SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura untuk memberikan surat izin penelitian yang telah disetujui oleh pihak kampus. Sampai di SDIT Taqiyya Rosyida peneliti bertemu dengan petugas Tata Usaha untuk menyerahkan surat izin penelitian, guna meminta persetujuan untuk melakukan penelitian di SDIT Taqiyya Rosyida. Setelah menyerahkan surat ke tata usaha peneliti juga mengkonfirmasi kepada ustazah arsita setya dinda S.Pd.I untuk melaksanakan jadwal wawancara dan juga penelitian di kelas IV D, kelas yang juga beliau ampu, selain kepada ustazah arsita peneliti juga mengkonfirmasi waktu penelitian dengan kepala sekolah. Setelah melakukan konfirmasi dengan kepala sekolah dan wali kelas kelas IV D, peneliti diizinkan untuk melakukan penelitian dan bersedia membantu hingga akhir penelitian.

***FIELD-NOTE OBSERVASI***

Judul : Observasi Letak Geografis dan Keadaan Sekolah  
Informan : -  
Tempat : SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura  
Waktu : Sabtu, 10 Juni 2023

Pada hari Sabtu, 10 Juni 2023, peneliti telah sampai di sekolah guna melaksanakan observasi terkait dengan letak geografis dan keadaan lingkungan SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura yang beralamat di Desa Demangan RT.03 RW.01, Ngemplak Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Selanjutnya peneliti juga melaksanakan pengamatan terkait dengan keadaan sekolah yang meliputi keadaan gedung sekolah, fasilitas sekolah, serta sarana pra sarana yang ada di sekolah SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura. Yang dimana di dapati hasil dari penelitian tersebut adalah gedung sekolah yang bersih, lingkungan yang asri, ruang kelas yang nyaman serta adanya sarana prasarana yang cukup mendukung di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura

***FIELD-NOTE OBSERVASI***

Judul : Observasi Proses Pembelajaran

Informan : Arsita Setya Dinda S.Pd.I.,

Tempat : Ruang kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura

Waktu : Senin, 12 Juni 2023

Hari Senin 12 Juni 2023 pada pukul 07. 00 peneliti menemui ustadzah arsita setya dinda S.Pd.I untuk mengamati proses pembelajaran IPA di dalam kelas. Pada awal pembelajaran guru meminta siswa untuk berdo'a terlebih dahulu, kemudian pada jam 07. 40 samapai dengan pukul 08.15 siswa melaksanakan pembelajaran tahfidz terlebih dahulu. Setelah pembelajaran tahfidz selesai baru di lanjutkan untuk melaksanakan pembelajaran IPA, guru meminta kepada siswa untuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut. Kemudian guru menjelaskan secara singkat lalu di lanjutkan dengan praktikum dan presentasi.

Guru mengawali pembelajaran dengan salam, mengecek kehadiran siswa, dilanjut dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan tujuh tahapan pembelajaran yang di awali dengan kegiatan opener, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan telaah, eksplorasi, rumuskan presentasikan, aplikasikan dan juga proses kiatkan dan simpulkan kemudian tahap yang terakhir penutup.

### **FIELD NOTE WAWANCARA**

- Judul : Wawancara dengan guru kelas
- Informan : Ustadzah Arsita Setya Dinda, S.Pd.,
- Tempat : Ruang Kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida
- Waktu : Selasa, 7 Juni 2023
- Pertanyaan :
- Peneliti : Menurut ibu guru, apa saja keunggulan dari desain pembelajaran ADLX ini?
- Informan : ADLX ini dirancang untuk mendorong bakat dan minat peserta didik serta guru dibebaskan untuk mengembangkan bahan ajar sesuai kebutuhan peserta didik dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dengan prinsip berdiferensiasi yang sesuai dengan duniawi dan ukhrowi.
- Peneliti : Apakah desain pembelajaran ADLX ini sangat membantu proses perkembangan kreativitas siswa?
- Informan : Secara konsep, ADLX sangat bisa dalam hal membantu perkembangan kreativitas siswa karena siswa akan lebih banyak mendapat pengalaman belajar yang berbentuk proyek atau membuat produk, setidaknya mereka tau mbak manfaat dari pembelajaran / ilmu yang mereka dapatkan
- Peneliti : Hal apakah yang perlu disiapkan saat pembelajaran IPA?
- Informan : Alat dan Bahan yang akan di gunakan untuk melakukan kegiatan praktikum mbak.
- Peneliti : Proses perencanaan apakah yang di terapkan dalam pembelajaran IPA dengan desain pembelajaran ADLX dalam kurikulum merdeka belajar ini ?
- Informan: Sebelum melakukan kegiatan belajar dan mengajar, guru sebisa mungkin diwajibkan untuk membuat modul ajar terlebih dahulu



mbak. Yang dimana di dalam modul ajar tersebut sudah lengkap mengenai alur pembelajarannya. Kemudian guru bisa menentukan terlebih dahulu tujuan pembelajarannya, kemudian mempersiapkan apa saja yang di butuhkan dalam pembelajaran tersebut mbak. Setelah semua yang dibutuhkan sudah siap baru bisa dimulai untuk kegiatan belajar mengajarnya, begitu mbak kurang lebih”

Peneliti : Proses pelaksanaan pembelajaran apakah yang digunakan dalam pelajaran IPA dengan desain pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar ini ?

Informan : Langkah dalam pelaksanaan pembelajaran adalah : saya ketika membuka pembelajaran mengucapkan salam terlebih dahulu mbak, setelah itu saya meminta siswa untuk berdo'a sebelum pembelajaran dimulai, kemudian mengecek kehadiran peserta didik, menjelaskan sedikit materi dan kemudian saya meminta kepada siswa untuk melakukan praktikum terkait dengan materi yang telah dijelaskan sesuai dengan kreativitas dan ide masing- masing kelompok kemudian setelah selesai mengerjakan project dari guru setiap kelompok harus dapat mempresentasikan hasil kerjanya serta menjelaskan setiap langkah-langkahnya. Lalu diakhir pembelajaran saya memberikan penguatan terhadap serta kesimpulan terhadap project yang telah dikerjakan, mbak.

Peneliti : Bagaimanakah proses evaluasi pembelajaran dalam desain pembelajaran ADLX dengan kurikulum merdeka belajar ini?

Informan : Evaluasi pembelajaran dalam implementasi desain pembelajaran ADLX dalam pembelajaran IPA, sebelum pembelajaran diakhiri guru memberikan beberapa refleksi terkait pembelajaran yang telah dipelajari, jika waktunya memungkinkan dan semua siswa sudah selesai mengikuti praktik dan telah selesai melakukan presentasi didalam kelas. Hal ini ditujukan untuk mengetahui tingkat

pemahaman peserta didik. Dan evaluasi tidak hanya dilakukan oleh guru, tetapi guru juga dapat menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan apa yang didapat dalam pembelajaran hari ini, selanjutnya bisa ditutup dengan berdoa dan salam. Untuk penilaiannya saya ambil dari praktik dan nilai tugas praktikum kelompok, kurang lebih begitu mbak.

Peneliti : Desain pembelajaran apakah yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV ini?

Informan : Dalam merdeka belajar ini menggunakan desain ADLX mbak, atau Active Deep Learner Experience.

Peneliti : Apa tujuan dari sekolah menerapkan desain pembelajaran ADLX?

Informan : Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta pelayanan output yang berkualitas, kreativitas dan mandiri.

Peneliti : Metode apakah yang digunakan dalam implementasi desain pembelajaran ADLX khususnya dalam matapelajaran IPA di kelas IV D?

Informan : Menggunakan metode diskusi dan metode project based learning

Peneliti : Mengapa metode tersebut yang di pilih untuk di kembangkan di kelas IV?

Informan : Bisa mengaktifkan dan mengembangkan kreativitas serta daya nalar kritis siswa.

Peneliti : Bagaimana desain pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV D dalam mata pelajaran IPA?

Informan : Karena banyak proyek, penelitian dan observasi anak terlatih untuk kritis, melihat lingkungan sekitar memancing peserta didik untuk bertanya, serta guru lebih mengetahui minat peserta didik dan bakat peserta didik, sehingga bisa mewedahi perbedaan mereka

Peneliti : Apa saja faktor penghambat implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA ?

Informan : Terbantur fasilitas seperti kurangnya LCD, waktu singkat, keberagaman siswa

Peneliti : Apa saja faktor pendukung implementasi desain pembelajaran ADLX dalam mata pelajaran IPA?

Informan : Bisa dengan dukungan orang tua mbak, lingkungan belajar yang memadai komunikasi guru dengan stack holder.

Peneliti : Apakah guru sudah menerapkan pembelajaran sesuai dengan indikator kreativitas?

Infroman : sudah mbak, yang pertama memfasilitasi peserta didik mengembangkan cara berfikirnya kritisnya mbak. Dengan cara mengurangi durasi menyuapi materi (metode ceramah) dan memperbanyak pertanyaan pemantik yg akan menggiring mereka pada kesimpulan dari materi yg sdg dipelajari, yang kedua, kita jg berusaha menciptakan pembelajaran yg berdiferensiasi terutama pada produknya. Mereka diberi keleluasaan untuk mempresentasikan hasil percobaan/pengamatan berdasarkan minat mereka, ketiga Kita berusaha mewedahi pendapat mereka atas jawaban dr pertanyaan pemantik yg kita berikan mengenai materi yg dipelajari. Khusus untuk anak-anak yang pasif biasanya kita tanya/kita minta pendapatnya supaya mental dan ketrampilan berbahasanya lebih berkembang, Agar mereka senang bicara dalam tanda kutip merespon jawaban/mengajukan pertanyaan/memberikan pendapat ttg produk teman yg lain, kita berusaha mengapresiasi walaupun hanya dg kata-kata. Kalaupun ada yg kurang atau ada yg kurang tepat kita coba untuk mengolah kata agar tdk terkesan menyalahkan, mbak.

Peneliti : Apakah dalam pembelajaran IPA ini perkembangan siswa sudah sesuai dengan 4 indikator kreativitas ?

Informan : Sudah mbak, siswa sudah mampu untuk melaksanakan presentasi, menjelaskan langkah- langkah praktikum sesuai dengan apa yang mereka buat, mbak.

***FIELD-NOTE WAWANCARA***

Judul : Wawancara dengan Kepala Sekolah  
 Informan : Ustadza Isnandariawan, S.Pd.i.,  
 Tempat : Ruang Kepala Sekolah IV D SDIT Taqiyya Rosyida  
 Waktu : Kamis, 8 Juni 2023  
 Pertanyaan :

Peneliti : Bagaimanakah cara bapak memberikan pemahaman guru tentang desain pembelajaran ADLX ini ?

Informan : Bisa dengan diadakannya sosialisasi kepada guru terkait desain pembelajaran ADLX & bisa juga melakukan koordinasi dengan dinas pendidikan atau pengawas sekolah setempat, mbak.

Peneliti : Apakah desain pembelajaran ADLX ini cocok untuk dikembangkan?

Informan : Sangat cocok, karena desain pembelajaran tersebut sekolah kita sudah siap untuk melaksanakan.

Peneliti : Mengapa perlu diterapkan desain pembelajaran ADLX di SDIT Taqiyya Rosyida?

Informan: Adanya desain pembelajaran ADLX menambah semangat untuk melengkapi dan menyempurnakan apa yang ada, secara pembelajaran anak akan senang.

Peneliti : Kesulitan apakah yang dialami oleh bapak dalam mengembangkan desain pembelajaran ADLX ini?

Informan: Tidak banyak narahubung yang menguasai tentang desain pembelajaran ADLX ini karna ADLX ini hanya di terapkan di sekolah islam terpadu mba, sehingga perlu adaya koordinasi lebih awal.

Peneliti : Langkah apakah yang bapak berikan kepada guru kelas IV agar mudah menerima desain pembelajaran tersebut?

Informan : Kami tegaskan untuk open mindset, cekatan, membina guru dan memberi arahan kepada guru, memberi supervisi, begitu mbak.

Peneliti : Mengapa perlu ada modul ajar pak sebelum memulai pembelajaran?

Informan: Guru membuat modul ajar yang sudah disesuaikan dengan ketentuan kurikulum merdeka belajar. Agar dalam penyampaiannya guru sudah memahami serta menguasai bagaimana alur pembelajaran yang akan disampaikan. Jika semua telah dipersiapkan dengan matang, maka penyampain materi pembelajaran juga akan lebih efektif mbak

Peneliti : Bagaimana pelaksanaan pembelajarannya pak?

Informan : Langkah pelaksanaannya yang pasti diawali dengan salam dan dilanjutkan mengecek kehadiran. Kemudian guru dapat melakukan diskusi serta membimbing peserta didik untuk menyimak materi yang akan diajarkan. Setelah adanya penjelasan materi, guru mengajar siswa menggunakan metode project based learning kemudian dilanjutkan dengan praktik dan presentasi agar peserta didik lebih kreatif serta inovatif mbak, intinya sesuai aturannya

Peneliti : Mengapa guru perlu melakukan evaluasi pembelajaran pak?

Informan: Untuk mengecek sampai dimana tingkat pemahaman siswa mbak, evaluasi bisa melalui soal tertulis maupun melalui kuis secara langsung yang dibacakan oleh guru. Jadi dengan hal tersebut guru bisa mengetahui pemahaman siswa terkait materi yang telah disampaikan oleh guru

Peneliti: Benarkah arah dari desain pembelajaran ADLX ini untuk mengembangkan kreatifitas siswa?

Informan: Iya benar, bahkan setelah munculnya ADLX Introfex berdiferensiasi dan banyak metode baru yang memang mendorong guru untuk fokus ke anak, mengembangkan potensi- potensi anak, anak bisa mempunyai daya ruang untuk berinovasi tetapi tetap mendapatkan bimbingan dari guru

Peneliti : Apa sajakah faktor pendukung dari implementasi desain pembelajaran ADLX ini?

Informan : Salah satunya guru milenial sehingga sangat cocok menerima hal baru, tidak merasa kesulitan karena guru masih dalam masa emas, sehingga guru cukup cekatan dalam menerima desain pembelajaran baru, sekolah siap dengan adanya perubahan-perubahan.

Peneliti : Apa sajakah faktor pendukung dari implementasi desain pembelajaran ini?

Informan : Segera mengalihkan mindset dari guru sentris, mencoba untuk mengembangkan sesuai karakter dari masing- masing anak.

Peneliti : Apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sudah sesuai dengan indikator kreativitas?

Informan : Sudah mbak, kami selalu menghimbau guru untuk mengikuti aturan pembelajaran yang ada, agar dapat menciptakan output yang kita harapkan itu sesuai, kamu juga selalu mengadakan evaluasi di setiap akhir semester mbak, kami bisa mengecek kinerja guru dari ceklis yang ada

Peneliti : Mengapa guru perlu mengembangkan pembelajaran IPA sesuai dengan indikator kreativitas?

Informan : Karena agar guru bisa mengetahui sampai dimana siswa memahami pembelajaran yang di sampaikan guru serta mengetahui tingkat kreatifitas peserta didik, agar guru dapat memberikan treatment yang tepat pada peserta didik.

### ***FIELD-NOTE WAWANCARA***

Judul : Wawancara dengan Siswa Kelas IV D

Informan : Afiqah Rangga Rahmani Ghani ( Siswi Kelas IV D)

Tempat : Ruang kelas IV D SDIT Taqiyya Rosyida

Waktu : Rabu, 7 Juni 2023

Pertanyaan :

Peneliti : Bagaimana ustadzah arsitah mempersiapkan pembelajaran IPA ?

Informan :Ustadzah Arsitah menyuruh dihari sebelumnya untuk kita membawa barang, alat dan bahan yang digunakan buat praktik IPA Kemudian ketika hari pembelajaran IPA ustadzah arsitah menjelaskan sama kita mbak, tentang materi yang akan dipelajari serta praktik yang akan dilaksanakan. Kemudian setelah kami memahami penjelasan ustadzah, kami melaksanakan praktik mbak secara berkelompok,biasanya ustadzah juga meminta kita untuk mempresentasikan hasil kerja dari masing – masing kelompok mbak. Jadi kemampuan serta kreativitas kita bisa terbentuk mbak dengan pembelajaran tersebut.

Peneliti :Bagaimana ustadzah arsitah dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran?

Informan :Ustadzah biasanya diakhir pembelajaran suka kasih kuis mbak, terkait materi yang dipelajari mbak, biasanya yang bisa jawab kuis dapet nilai tambahan mbak dari ustadzah

Peneliti : Apakah pembelajaran IPA setelah menggunakan desain pembelajaran ADLX mudah untuk kamu dan teman -teman mu pahami?

Informan : Iya mbak, lebih mudah soalnya ada praktiknya.



Peneliti : Bagaimana langkah- langkah presentasi dalam pembelajaran IPA?

Informan : Buat presentasinya itu satu kelompok mbak, kita menjelaskan ke temen- temen kita bagaimana cara membuat praktikum ini, cara kerja dari praktikum ini serta manfaat dari praktikum ini dan apa saja yang dibutuhkan dalam praktikum ini, mbak.

Peneliti : Bagaimana proses praktikum dalam pembelajaran IPA ini dek?

Informan : Prosesnya, ustadzah membentuk kelompok mbak, terus kita menyiapkan alat dan bahan yang kita butuhkan, setelah itu kita membuat peta konsep sesuai dengan imajinasi kreatifitas kita masing- masing, baru di jadikan satu dan di pilih mana peta konsep yang akan digunakan dalam praktikum

Peneliti : Apakah kamu dan teman kelompok mu yang lainnya sudah mampu melaksanakan presentasi dengan baik?

Informan : Sudah lumayan bisa mbak, kita sudah mampu menjelaskan sedikit demi sedikit tentang praktikum kelompok kami kepada kelompok lain

Peneliti : Apakah dalam pembelajaran IPA ini dapat menciptakan kreativitas mu?

Informan : Iya mbak, karena banyak praktikum jadi kita harus kreatif biar hasil bagus dan nilai memuaskan mbak

Peneliti : Apakah dalam pembelajaran IPA ini menciptakan rasa ingin tahu mu?

Informan : Iya mbak, karena banyak hal yang belum kita tahu jadi kita penasaran dan bertanya sama ustadzah.

Peneliti : Apakah kamu dan teman kelompokmu mampu menyelesaikan setiap project dari guru?

Informan : Mampu mbak, kita bekerja secara bersama- sama dalam kelompok

Peneliti : Apakah dalam pembelajaran IPA ini kamu memiliki ide- ide baru?

Informan:Iya mbak memiliki, karna kan pembelajaran IPA ini banyak praktikum jadi aku sama teman-teman ku harus punya ide baru buat praktikum dan presentasi di pembelajaran selanjutnya.

Lampiran 7 Modul Ajar

**MODUL AJAR****MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022  
IPAS SD KELAS 4**

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penyusun</b>	: <b>Arsita Setyadinda, S.Pd.I</b>
<b>Instansi</b>	: <b>SDIT Taqiyya Rosyida</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	: <b>Tahun 2022</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	: <b>SD</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)</b>
<b>Fase / Kelas</b>	: <b>B / 4</b>
<b>BAB 3</b>	: <b>Gaya di Sekitar Kita</b>
<b>Topik</b>	: <b>Gaya dan Macamnya</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	: <b>2 x 35 menit</b>
<b>B. KOMPETENSI PRASYARAT</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.</li> <li>❖ Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mandiri,</li> <li>❖ Bernalar kritis, dan</li> <li>❖ Kreatif.</li> </ul>	
<b>D. SKL SIT</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memiliki Akidah yang Lurus</li> <li>❖ Melakukan Ibadah yang Benar Berkepribadian Matang &amp; Berakhlak Mulia</li> </ul>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<p><b>Sumber Belajar :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Yudhistira, 2022, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV, Penulis: Oky Dian V, dkk)</li> <li>• Internet</li> </ul> <p><b>Pengenalan Tema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Siswa bagian Pendahuluan</li> <li>• Persiapan lokasi: area kelas yang dikondisikan untuk percobaan berkelompok.</li> </ul> <p><b>Perlengkapan yang dibutuhkan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LCD</li> <li>• PPT</li> <li>• Alat tulis, bola plastik, plastisin, kaleng bekas dan batu, magnet, benda yang terbuat dari besi, benda yang tidak terbuat dari besi.</li> </ul>	

- Lembar Kerja (Lampiran 3.1)

**Dukungan lingkungan belajar:** area kelas yang dikondisikan untuk percobaan berkelompok.

## E. KERAGAMAN PESERTA DIDIK

- ❖ Kesiapan Belajar:
  - ✓ Peserta didik yang mampu mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari 10%
  - ✓ Peserta didik yang mampu mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari 90%
  - ✓ Peserta didik yang mengetahui pemanfaatan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari 5 %
  - ✓ Peserta didik yang mengetahui pemanfaatan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari 95 %
- ❖ Minat/Hobi:
  - ✓ Olahraga 50%
  - ✓ Menggambar 20%
  - ✓ Bermain 30%
- ❖ Profil Belajar:
  - ✓ Visual 65 %
  - ✓ Auditory 10 %
  - ✓ Kinestetik 25 %

## F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ Attitude/Sikap
  1. Dengan kegiatan menyampaikan pendapat hasil diskusi kelompok tentang “Gaya dan Macamnya” peserta didik mampu berlatih sikap percaya diri dengan baik. (SKL JSIT Memiliki kepribadian yang matang dan berakhlak mulia)
  2. Dengan kegiatan kerja kelompok tentang “Gaya dan macamnya” peserta didik mampu berlatih bekerjasama dengan baik. (SKL JSIT Memiliki kepribadian yang matang dan berakhlak mulia)
  3. Dengan mentadaburi surat (QS. Hud ayat 39) peserta didik terbiasa mengucapkan kalimat tayyibah dengan baik. (SKL JSIT Memiliki Aqidah yang lurus)
- ❖ Skill/Keterampilan
  1. Dengan melakukan diskusi tentang “Gaya dan Macamnya”, peserta didik mampu menyusun laporan dengan baik.
  2. Dengan melakukan percobaan tentang “Gaya dan Macamnya, peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai macam gaya.
- ❖ Knowledge/Pengetahuan
  1. Dengan membaca teks, peserta didik dapat memahami pengertian Gaya dan Macamnya” secara tepat
  2. Dengan melakukan pengerjaan soal latihan, peserta didik dapat mengidentifikasi macam-macam gaya secara teliti.

## B. PEMAHAMAN BERMAKNA

### Pengenalan Tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari, dan memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari

### Topik

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda.

## C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu gaya?
2. Apa pengaruh gaya terhadap benda?

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### Kegiatan Pendahuluan

#### Opener

1. Guru memberikan salam.
2. Guru mempersilahkan salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum belajar.
3. Guru mengecek kondisi dan kehadiran siswa dengan bertanya tentang kabar
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

#### Telaah

1. Peserta didik diminta untuk mengamati sebuah video.
2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab.
3. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang gerakan apa yang dilakukan di aktivitas tersebut.
4. Guru mengaitkan dengan kisah Nabi Nuh yang diperintah Allah untuk membuat kapal di Qs. Hud ayat 39 “Buatlah kapal itu dengan pengawasan dan petunjuk wahyu dan janganlah engkau bicarakan dengan Aku tentang orang-orang zalim sesungguhnya mereka itu akan ditenggelamkan.”
5. Peserta didik diminta membaca buku halaman 46-47

#### Ekplorasi

1. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok berdasarkan minat/bakat.
2. Peserta didik melakukan percobaan tentang “Pengaruh Gaya terhadap Benda” (Buku paket halaman 47)

#### Rumuskan

1. Peserta didik membuat laporan hasil percobaan sesuai kreatifitas masing-masing di lembar yang disediakan.

#### Presentasikan

1. Peserta didik mempresentasikan laporan hasil percobaan yang dengan caranya masing-masing.

#### Energizer

1. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan tepuk step 1- step 5

#### Aplikasikan

1. Peserta didik menjawab pertanyaan halaman 46 nomor 1 dan 2.

#### Kaitkan dan Simpulkan

**Gaya**  
(nada lagu kalau kau suka hati tepuk tangan)

Tarikan dan dorongan pada benda  
Itu disebut dengan gaya  
Benda bisa bergerak  
Bisa berubah arah  
Bisa juga berubah bentuknya

**Duniawi**

- ✓ Peserta didik bisa memanfaatkan gaya dalam kehidupan sehari-hari.

**Ukhrowi**

- ✓ Sentiasa bersyukur nikmat yang Allah berikan, terutama nikmat sehat dan penciptaan manusia dengan fisik dan akal yang sempurna. Perintah Allah kepada Nabi Nuh di Qs. Hud ayat 39 untuk membuat kapal, dilaksanakan dengan baik hingga Nabi Nuh dan umatnya berhasil menciptakan kapal yang besar dan kokoh hingga menyelamatkan mereka dari azab. Hal yang dapat dilakukan peserta didik adalah terbiasa mengucapkan kalimat tayyibah:
  - a. Hamdalah : ketika bisa memanfaatkan gaya dalam hal kebaikan
  - b. Istighfar : ketika melakukan kesalahan atau enggan memanfaatkan gaya dalam kebaikan

**Closure**

- ✓ Peserta didik diminta menuliskan tentang beberapa hal yang sudah didapatkan dalam pembelajaran. (Refleksi Siswa)
- ✓ Guru memberikan feedback dan menguatkan setiap pernyataan dan pendapat siswa, kemudian memberikan apresiasi kepada peserta didik
- ✓ Guru menyampikan materi yang akan datang.
- ✓ Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

**Refleksi**

Refleksi Guru	
1.	Apakah semua siswa memahami materi yang disampaikan?
Refleksi Siswa	
1.	Hal apa saja yang kamu pelajari hari ini?
2.	Apa yang akan kamu lakukan setelah menerima pelajaran hari ini?

<b>Jenis Asesmen</b>		
AaL	AfL	AoL
Penilaian teman sejawat untuk mengukur keaktifannya dalam kerja kelompok	Penilaian pada proses pembelajaran saat kerja kelompok  Observasi kemampuan penyajian dari hasil kerja kelompok  Penilaian hasil kerja siswa	Mengerjakan latihan soal PTS

#### **Lampiran**

1. Referensi materi
2. Instrumen Asesmen
3. LKPD

Mengetahui, Kepala SDIT Taqiyya Rosyida	Guru Kelas 4
Isnandariawan, S.Pd. I	Arsita Setyadinda, S.Pd.I

#### **Lampiran 1**

##### **Referensi Materi**

1. Buku Paket IPAS kelas 4
2. Video contoh penerapan gaya dalam kehidupan sehari-hari (<https://youtu.be/DNi-eK6u46M>)
3. Bahan Bacaan Guru

Gaya adalah dorongan atau tarikan. Hasil interaksi antarbenda dapat menghasilkan gaya yang dapat menyebabkan benda bergerak, berhenti bergerak atau berubah bentuk. Pada kegiatan sehari-hari, manusia menggunakan gaya otot untuk melakukan aktivitas. Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari otot manusia atau hewan. Melangkahakan kaki ke depan membuat tubuh berpindah tempat. Saat makan, kita menggunakan gaya otot di

rahang untuk mengunyah makanan agar menjadi lebih halus dan dapat kita telan. Pemanfaatan gaya otot yang dilakukan oleh hewan bisa kita temukan salah satunya pada kendaraan delman, di mana otot kuda digunakan untuk menarik kereta roda agar dapat bergerak maju.

Gaya gesek muncul karena dua benda yang saling bersentuhan. Saat benda didorong atau ditarik akan ada gesekan antara permukaan benda dan permukaan lantai. Besar atau kecilnya gaya gesek dipengaruhi oleh:

- posisi lintasan: mendatar atau menurun.
- luas permukaan benda yang bersentuhan: bulat atau kotak.
- permukaan lintasan: rata, bergelombang, kasar, halus, atau licin.
- berat sebuah benda. Semakin berat suatu benda, gaya geseknya juga akan semakin besar. Contoh gelas berisi air akan memiliki gaya gesek yang lebih besar dibanding gelas kosong.

Pada topik ini, peserta didik belajar untuk memecahkan masalah yang dialami oleh karakter dalam buku dan menggunakan simulasi langsung untuk mencari berbagai solusi. Dari kegiatan ini dan didukung dengan kegiatan literasi pada Buku Siswa, peserta didik akan belajar konsep dasar dari gaya. Melalui pemahaman terhadap gesekan benda, peserta didik diajak untuk membuat modifikasi dari sebuah alat yang bisa memperkecil gaya gesek. Pengalaman ini akan melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif terhadap permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-harinya. Topik ini juga dilengkapi dengan kegiatan tantangan yang menguatkan kemampuan identifikasi peserta didik terhadap pemanfaatan gaya dalam kehidupan sehari-harinya.

## Lampiran 2

### Instrumen Asesmen

#### Penilaian Produk Laporan Hasil Percobaan

No	Nama	Hasil karya				Kreatifitas				Penyelesaian Masalah dan kemandirian			
		SB	B	C	PP	SB	B	C	PP	SB	B	C	PP

#### Rubrik Penilaian Produk Laporan Hasil Percobaan

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Hasil karya	Produk berfungsi sesuai dengan tujuan dengan	Produk cukup berfungsi sesuai dengan	Produk berfungsi sesuai dengan tujuan namun	Produk belum berfungsi sesuai tujuan.



	sangat baik.	tujuan.	masih perlu perbaikan.	
Kreativitas dan estika: 1. memanfaatkan penggunaan bahan yang ada; 2. siswa membuat modifikasi atau pengembangan sendiri di luar arahan; 3. tampilan produk menarik, rapi, dan tersusun dengan baik.	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 1 kriteria yang diharapkan.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya.	Pasif jika menemukan kesulitan.

### Penilaian Presentasi Produk

No	Nama	Hasil karya				Kreatifitas				Penyelesaian Masalah dan kemandirian			
		SB	B	C	PP	SB	B	C	PP	SB	B	C	PP

### Rubrik Penilaian Presentasi Produk

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi: 1. Judul Proyek 2. Tujuan Proyek 3. Cara Pembuatan 4. Demo Produk 5. Kesimpulan	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi

Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens . 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat bahan. presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat bahan presentasi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat bahan presentasi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami	1. Membaca terus selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

Lampiran 3

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Lampiran 3.1**

**Nama Anggota :**

- 1.
- 2.
- 3.

**Alat dan Bahan :**

**Cara Kerja**

1. Lakukan dengan teman 1 kelompok.
- 2.

**Hasil Pengamatan**

## MODUL AJAR

### Modul Ajar Berdiferensiasi (Integrasi KSE)

**Nama Penulis Modul Ajar** : Arsita Setyadinda, S.Pd.I

**Asal Sekolah** : SDIT Taqiyya Rosyida

Mapel	Fase	Kelas	Jumlah Siswa	Model Pembelajaran	Alokasi Waktu
IPAS	B	IV	25	Tatap Muka	2 x 35 menit
Bab	Wujud Zat dan Perubahannya				
Topik	Wujud Zat atau Benda				

#### Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPA (Sains)	Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.
Keterampilan Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati Di akhir fase ini peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatan.</li> <li>2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.</li> <li>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</li> <li>4. Memproses, menganalisis data dan informasi Mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah.</li> <li>5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan.</li> <li>6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format.</li> </ol>

#### Keragaman Murid

Kesiapan	Minat/Hobi	Profil Belajar
Siswa yang sudah memahami bacaan dengan baik 40%	Menulis 32%	Visual 32%
Siswa yang masih belum bisa memahami bacaan 44%	Menggambar 32%	Auditory 36%
	Bercerita 36%	Kinestetik 32%

Siswa yang sudah siap diberikan tangan 16%		
--	--	--

Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila*	SKL IT*
<ol style="list-style-type: none"> <li>Setelah membaca teks tentang wujud zat atau benda siswa dapat mengidentifikasi wujud zat atau benda.</li> <li>Setelah mengamati diagram wujud zat atau benda, siswa dapat mengelompokkan wujud zat atau benda.</li> <li>Setelah mengamati video, siswa dapat menyebutkan wujud zat atau benda dan contohnya.</li> <li>Melalui kegiatan berdiskusi kelompok, siswa dapat menyebutkan wujud zat dan benda dan mengelompokkannya.</li> <li>Melalui kegiatan menyusun card short tentang wujud zat atau benda, siswa dapat menyebutkan wujud zat atau benda dan mengelompokkannya.</li> </ol>	<input type="checkbox"/> <b>Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia</b> <input type="checkbox"/> Berkebhinnekaan global <input type="checkbox"/> <b>Gotong royong</b> <input type="checkbox"/> <b>Bernalar kritis</b> <input type="checkbox"/> <b>Mandiri</b> <input type="checkbox"/> <b>Kreatif</b>	<input type="checkbox"/> Memiliki Akidah yang Lurus <input type="checkbox"/> Melakukan Ibadah yang Benar <input type="checkbox"/> <b>Berkepribadian Matang &amp; Berakhlak Mulia</b> <input type="checkbox"/> Menjadi Pribadi yang Bersungguh-sungguh, disiplin & mampu mengendalikan diri <input type="checkbox"/> Memiliki Kemampuan Membaca, Menghafal, dan Memahami Al Qur'an <input type="checkbox"/> <b>Memiliki Wawasan yang Luas</b> <input type="checkbox"/> <b>Memiliki Keterampilan Hidup</b>

\* Diberikan huruf tebal pada PPP/SKL yang sesuai

#### Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

- Peserta didik dapat memahami wujud zat atau benda di sekitarnya
- Peserta didik dapat menyebutkan wujud zat atau benda di sekitarnya
- Peserta didik dapat mengelompokkan wujud zat atau benda

#### Deskripsi Singkat Konten Belajar

Berdasarkan wujudnya, benda ada yang berwujud padat, cair dan gas.

- Dalam teks dan video yang diberikan, terdapat wujud zat atau benda di sekitar kita. Siswa diminta mengidentifikasi wujud zat atau benda
- Dalam card short yang diberikan, terdapat contoh benda dan wujudnya. Siswa diminta mengelompokkan wujud zat atau benda

Kompetensi Prasyarat	Pertanyaan Pemantik
<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memahami teks tentang wujud zat atau benda</li> <li>Siswa memahami video tentang wujud zat atau benda</li> <li>Siswa memahami pengelompokkan wujud zat atau benda dengan card short</li> <li>Siswa mengetahui pengelompokkan wujud zat atau benda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Amatilah benda-benda yang ada di sekitarmu?</li> <li>Apa saja benda-benda yang ada di sekitarmu?</li> <li>Apa wujud benda-benda tersebut?</li> </ul>

### Sarana Prasarana

Sarana & Prasarana Dibutuhkan	Dukungan Lingkungan Belajar
Card short, artikel, Video dan LCD Proyektor Spidol, papan tulis, air, botol, balon	Kelas Kelompok sesuai minat

### Rencana Asesmen

Jenis Asesmen		
AaL	AfL	AoL
Cek list (penilaian antar teman)	LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)	Penilaian akhir peserta didik dalam mengelompokkan wujud zat atau benda

### Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke 1		Alokasi Waktu
	Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, penting sekali bagi guru untuk mempersiapkan diri, baik secara fisik maupun mental. Ini dapat dilakukan misalnya dengan memastikan dirinya sudah tenang dan fokus sebelum melakukan kegiatan pembelajaran (guru dapat berdoa dalam hati, menerapkan Teknik bernafas dalam seperti latihan STOP, minum segelas the hangat, atau kegiatan mindful lainnya yang dirasa oleh guru paling sesuai guna mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dengan optimal).	
<i>Opener</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam</li> <li>• <b>Doa yang dipimpin oleh salah satu murid untuk menyadarkan diri bahwa kita adalah ciptaan Allah (kesadaran diri)</b></li> <li>• Presensi kehadiran</li> <li>• <b>Menanya kabar dengan menulis di stick note tentang apa yang dirasakan hari ini (kesadaran diri)</b></li> <li>• Tepuk semangat</li> <li>• Guru mereview pembelajaran yang lalu</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang mau dicapai pada pembelajaran</li> </ul>	5 menit
Telaah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimak penjelasan singkat guru tentang wujud zat atau benda</li> <li>• Siswa membaca artikel tentang contoh-contoh wujud zat atau benda</li> <li>• Siswa menyimak video tentang wujud zat dan perubahannya <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tqBIdGrnbHU">https://www.youtube.com/watch?v=tqBIdGrnbHU</a></li> <li>• <b>Siswa menjawab pertanyaan terbuka dari guru tentang wujud zat atau benda dan perubahannya (kesadaran diri, manajemen diri/mengelola stress dan kesadaran sosial)</b></li> </ul>	10 menit
Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi menjadi 3 kelompok sesuai dengan gaya belajarnya (Auditori, visual dan kinestetik)</li> </ul>	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok yang Auditori diminta untuk mencari benda-benda di sekitar yang berwujud padat</li> <li>• Kelompok yang visual diminta untuk mencari benda-benda di sekitar yang berwujud cair</li> <li>• Kelompok yang kinestetik diminta untuk mencari benda-benda di sekitar yang berwujud gas</li> </ul> <p><b>*dalam proses bekerja dalam kelompok untuk berbagi, berdiskusi dan menuliskan jawabannya (kesadaran social, keterampilan berelasi)</b></p>	
Rumuskan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa merumuskan hasil diskusi sesuai dengan hobbynya. (Siswa yang hobbynta menulis merumuskan hasil diskusi dengan tulisan, siswa yang hobbynya menggambar menyampaikan diskusi dengan membuat mind mapping, siswa yang hobbynya bercerita merumuskan hasil diskusinya dengan bercerita menggunakan mind mapping)</li> </ul>	10 menit
Presentasikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusinya tentang wujud zat atau benda sesuai dengan hobbynya di depan kelas</li> </ul>	10 menit
Energizer	Menyanyikan lagu “ wujud benda” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PwDF-Pp-MYA">https://www.youtube.com/watch?v=PwDF-Pp-MYA</a>	5 menit
Aplikasikan	Guru melakukan penilaian untuk mengetahui sejauh mana siswanya memahami materi tentang wujud benda atau zat. Dengan memberikan soal tentang wujud zat atau benda dalam bentuk lembar kerja.	15 menit
<i>Closure</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merefleksikan kegiatan pembelajaran hari ini dengan menyimpulkan materi dengan menjawab pertanyaan pemnada: Apa wujud benda di sekitar kita? Apa saja ciri-ciri benda padat, cair dan gas? Apa contoh benda padat, cair dan gas?</li> <li>2. Memotivasi siswa untuk terus berbuat kebaikan dan kerja tim.</li> <li>3. Menyampaikan pembelajaran yang akan datang/ penugasan</li> <li>4. Doa Penutup</li> </ol>	5 menit

### Refleksi

Refleksi Guru	
Apakah pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat?	Bisa sesuai/tidak (banyak faktor yang mempengaruhi)
Apakah hasil pembelajaran siswa sudah mampu mencapai tujuan pembelajaran?	Bisa sudah/belum (banyak faktor yang mempengaruhi)

Refleksi Siswa	
Sudahkah kamu memahami wujud benda atau zat di sekitarmu berada?	Sudah/Belum (bisa menjaga kerukunan atau belum)
Sudahkah kamu terbiasa mengelompokkan wujud benda atau zat di sekitar kamu?	Sudah/Belum (bisa berbahasa santun atau belum)

## Lampiran

1. Referensi materi
2. LKPD
3. Instrumen Asesmen

Mengetahui,  
Kepala SDIT Taqiyya Rosyida

Sukoharjo, Februari 2023  
Guru Kelas 4

Isnandariawan, S.Pd.I

Arsita Setyadinda, S.Pd.I

## Lampiran 1

### Referensi Materi

4. Buku Paket IPAS Penerbit Yudistira kelas 4
5. Video contoh wujud benda atau zat (<https://www.youtube.com/watch?v=tqBldGrnbHU>)
6. Teks tentang wujud zat

Nino menuang air dari botol ke dalam gelas. Air merupakan benda cair. Contoh benda cair lainnya adalah susu, bensin dan kecap. Serli meletakkan es batu dalam gelas. Es batu dan gelas merupakan benda padat. Contoh benda padat lainnya adalah ketel, kompor dan meja. Bu Wanda memasak air. Saat panas, air mengeluarkan asap putih. Asap putih merupakan gas. Contoh benda gas lainnya adalah udara. Udara merupakan campuran beberapa gas, diantaranya oksigen, nitrogen, dan karbondioksida. Cair, padat dan gas adalah wujud benda-benda yang ada di sekitar kita.

Kreativitas dan estika: 1. memanfaatkan penggunaan bahan yang ada; 2. siswa membuat modifikasi atau pengembangan sendiri di luar arahan; 3. tampilan produk menarik, rapi, dan tersusun dengan baik.	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 1 kriteria yang diharapkan.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya.	Pasif jika menemukan kesulitan.



### Penilaian Presentasi Hasil Diskusi

No	Nama	Hasil karya				Kreatifitas				Penyelesaian Masalah dan kemandirian			
		S B	B	C	PP	SB	B	C	PP	S B	B	C	PP

### Rubrik Penilaian Presentasi Produk

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi: 1. benda dan wujudnya	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens . 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat bahan presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat bahan presentasi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat bahan presentasi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami	1. Membaca terus selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

### Lampiran 1

#### Referensi Materi

- Buku Paket IPAS Penerbit Yudistira kelas 4
- Video contoh wujud benda atau zat (<https://www.youtube.com/watch?v=tqBldGrnbHU>)
- Teks tentang wujud zat

Nino menuang air dari botol ke dalam gelas. Air merupakan benda cair. Contoh benda cair lainnya adalah susu, bensin dan kecap. Serli meletakkan es batu dalam gelas. Es batu dan gelas merupakan benda padat. Contoh benda padat lainnya adalah ketel, kompor dan meja. Bu Wanda memasak air. Saat panas, air mengeluarkan asap putih. Asap putih merupakan gas. Contoh benda gas lainnya adalah udara. Udara merupakan campuran beberapa gas, diantaranya oksigen, nitrogen, dan karbondioksida. Cair, padat dan gas adalah wujud benda-benda yang ada di sekitar kita.

## Lampiran 2

## Instrumen Asesmen

## Penilaian Hasil Diskusi

No	Nama	Hasil karya				Kreatifitas				Penyelesaian Masalah dan kemandirian			
		S B	B	C	PP	SB	B	C	PP	S B	B	C	PP

## Rubrik Penilaian Produk Laporan Hasil Percobaan

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Hasil karya	Produk berfungsi sesuai dengan tujuan dengan sangat baik.	Produk cukup berfungsi sesuai dengan tujuan.	Produk berfungsi sesuai dengan tujuan namun masih perlu perbaikan.	Produk belum berfungsi sesuai tujuan.
Kreativitas dan estika: 1. memanfaatkan penggunaan bahan yang ada; 2. siswa membuat modifikasi atau pengembangan sendiri di luar arahan; 3. tampilan produk menarik, rapi, dan tersusun dengan baik.	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 1 kriteria yang diharapkan.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya.	Pasif jika menemukan kesulitan.

### Penilaian Presentasi Hasil Diskusi

No	Nama	Hasil karya				Kreatifitas				Penyelesaian Masalah dan kemandirian			
		S B	B	C	PP	SB	B	C	PP	S B	B	C	PP

### Rubrik Penilaian Presentasi Produk

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi: 1. benda dan wujudnya	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens . 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat bahan presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat bahan presentasi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat bahan presentasi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami	1. Membaca terus selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

### Lampiran 3

#### INTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

Berikan tanda centang (√) pada sikap yang nampak pada siswa selama proses pembelajaran.

No	Kegiatan	Intrumen
1	Menjawab pertanyaan dengan cara mencoret kata dalam kurung yang tidak tepat	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ibu akan membuat pudding. Ibu menyiapkan bubuk pudding dalam kotak. Bubuk pudding dalam kemasan berwujud (cair/padat).</li> <li>Ibu mengaduk pudding yang sedang dimasak. Puding yang sedang dimasak Ibu berwujud (padat/cair).</li> <li>Puding yang Ibu masak matang. Dari dalam panci keluar uap putih. Uap putih itu berwujud (cair/gas).</li> </ol>

		<p>4. Ibu memotong pudding yang telah dingin. Puding tersebut berwujud (padat/cair).</p> <p>Setiap jawabab bernilai 25 poin</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 100 jika benar semua</li><li>2. 75 jika menjawab 3 soal yang benar</li><li>3. 25 jika menjawab 1 soal yang benar</li><li>4. 0 jika tidak menjawab/mengerjakan dan atau salah semua</li></ol>
--	--	---

## Lampiran 8 Instrumen Asesmen

## Instrumen Asesmen

## Penilaian Hasil Diskusi

No	Nama	Hasil karya				Kreatifitas				Penyelesaian Masalah dan kemandirian			
		SB	B	C	PP	SB	B	C	PP	SB	B	C	PP
1	Afiqah Rangga Rahmani Ghani		V				V				V		
2	Airin Bening Safindra		V				V					V	
3	Aisyah Humaira Yasmin			V				V				V	
4	Aisyah Azzahra		V				V				V		
5	Aquina Zevanna Belva		V					V			V		
6	Aufa Allvya Ashifati Ashfa	V				V				V			
7	Fatimah Dhiyaul Karima	V				V				V			
8	Fauziyyah Jehan Sharmila	V				V				V			
9	Fidia Izza Mumtaza	V				V					V		
10	Istiqomah Dewi Mustikaningrum		V				V				V		
11	Kainah Zuhri Dzahniyah		V				V				V		
12	Keisya Athaleta Almeera Danastri	V				V				V			
13	Khanza Khoirunisa Fawwaz		V				V				V		
14	Maria Sarah	V					V			V			

	Mumtazun Najah											
15	Marsha Azhalea Putri Rahmadani		V				V			V		
16	Mufida Khalisa Khumaira		V			V				V		
17	Mutiara Arum Ramadhani		V			V					V	
18	Najwa Jihan Azzahra		V			V				V		
19	Qoonitah Rahardian		V			V				V		
20	Rizka Amira Akma Azzahra		V			V					V	
21	Salma Nufaisah Azzahra		V			V					V	
22	Shakila Oktavia Wibowo	V			V				V			
23	Talitha Shayla Az Zahra	V			V				V			
24	Ufaira Jafin Khalisa		V			V					V	
25	Zahrana Alfatunnisa Alkhamid		V			V					V	

## Lampiran 9 Rubrik Penilaian Produk Laporan Hasil Percobaan

**Rubrik Penilaian Produk Laporan Hasil Percobaan**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Perlu Perbaikan</b>
Hasil karya	Produk berfungsi sesuai dengan tujuan dengan sangat baik.	Produk cukup berfungsi sesuai dengan tujuan.	Produk berfungsi sesuai dengan tujuan namun masih perlu perbaikan.	Produk belum berfungsi sesuai tujuan.
Kreativitas dan estika: 1. memanfaatkan penggunaan bahan yang ada; 2. siswa membuat modifikasi atau pengembangan sendiri di luar arahan; 3. tampilan produk menarik, rapi, dan tersusun dengan baik.	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 1 kriteria yang diharapkan.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya.	Pasif jika menemukan kesulitan.

## Lampiran 10 Penilaian Presentasi Hasil Diskusi

## Penilaian Presentasi Hasil Diskusi

No	Nama	Hasil karya				Kreatifitas				Penyelesaian Masalah dan kemandirian			
		SB	B	C	PP	SB	B	C	PP	SB	B	C	PP
1	Afiqah Rangga Rahmani Ghani		V				V				V		
2	Airin Bening Safindra		V				V				V		
3	Aisyah Humaira Yasmin		V					V				V	
4	Aisyah Azzahra	V					V				V		
5	Aquina Zevanna Belva		V				V					V	
6	Aufa Allvya Ashifati Ashfa	V				V				V			
7	Fatimah Dhiyaul Karima	V				V				V			
8	Fauziyyah Jehan Sharmila	V				V				V			
9	Fidia Izza Mumtaza		V				V				V		
10	Istiqomah Dewi Mustikaningrum		V				V				V		
11	Kainah Zuhri Dzahniyah		V				V					V	
12	Keisyah Athaleta Almeera Danastri	V				V					V		
13	Khanza Khoirunisa Fawwaz		V				V				V		
14	Maria Sarah Mumtazun Najah		V				V				V		
15	Marsha Azhalea Putri Rahmadani		V				V					V	
16	Mufida Khalisa Khumaira		V				V					V	
17	Mutiara Arum Ramadhani		V				V					V	
18	Najwa Jihan Azzahra		V				V				V		
19	Qoonitah Rahardian		V				V				V		
20	Rizka Amira Akma Azzahra		V				V				V		
21	Salma Nufaisah Azzahra		V					V				V	
22	Shakila Oktavia Wibowo	V				V				V			
23	Talitha Shayla Az Zahra	V				V					V		
24	Ufaira Jafin Khalisa		V				V					V	
25	Zahrana Alfatunnisa Alkhamid		V				V				V		



## Lampiran 11 Rubrik Penilaian Presentasi Produk

**Rubrik Penilaian Presentasi Produk**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Perlu Perbaikan</b>
Isi presentasi: 1. benda dan wujudnya	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens . 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat bahan. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat bahan presentasi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat bahan presentasi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami	1. Membaca terus selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

## Lampiran 12 Foto-Foto Kegiatan &amp; Penelitian

**FOTO-FOTO KEGIATAN & PENELITIAN****Gambar 1. Wawancara dengan guru kelas IV D****Gambar 2. Wawancara dengan siswi kelas IV D****Gambar 3. Wawancara dengan Kepala Sekolah**



**Gambar 4. Kegiatan Presentasi Gaya**



**Gambar 5. Kegiatan Presentasi Perub Zat**



**Gambar 6. Kegiatan Pembelajaran**



**Gambar 7, Kegiatan diskusi Materi Gaya**




**Gambar 8, Kegiatan Diskusi Materi Zat**



**Gambar 9, Gedung SDIT Taqiyya Rosyida**



## Lampiran 13 Surat Izin Penelitian


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH**  
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile: 0271 - 782774  
 Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

---

Nomor : B- 3566/Un.20/F.III.1/PP.00.9/6/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : **Pemohonan Izin Penelitian**


Kepada Yth.  
 Kepala Sekolah SDIT Taqiyya Rosyida  
 Di  
 Tempat

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
 UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:

Nama : Tarisa Diela Saputri  
 NIM : 193141136  
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Semester : 8  
 Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN IPA DALAM  
 KURIKULUM MERDEKA BELAJAR UNTUK  
 MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV DI  
 SDIT TAQIYYA ROSYIDA TAHUN PELAJARAN 2022/2023  
 Waktu Penelitian : 6 Juni 2023 - 17 Juni 2023  
 Tempat : SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura


Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka  
 memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami  
 ucapkan terima kasih.

Surakarta, 02 Juni 2023  
 a.n. Dekan,  
 Wakil Dekan I  
  
**Dekan Siti Zhoiriyah, S.Ag., M.Ag.**  
 NIP. 19730715 199903 2 002

Tembusan :  
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

## Lampiran 14 Surat Keterangan Penelitian


**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT) TAQIYYA ROSYIDA**  
 NSS: 10203112043 NSPN: 69881048 NIS: 104980  
 STATUS TERAKREDITASI A  
 Demangan RT 01/03, Ngemplak, Kartasura, Sukoharjo, Kode Pos: 57169  
 Email: sdit.taqiyyarosyida@gmail.com  
 Web: www.sdit-taqiyyarosyida.scb.id  
 No HP 088238285601

**SURAT KETERANGAN**

No : 1268/KS/S.Ket /SDIT TARO/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Isnandariawan, S.Pd.I
N I P Y	: 41988082220150701
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: Sekolah Dasar Islam Terpadu Taqiyya Rosyida
Alamat	: Demangan RT 01 RW 03, Ngemplak, Kartasura, Sukoharjo

Menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini :


Nama	: Tarisa Diela Saputri
N I M	: 193141136
Semester	: 8 (Delapan)
Jurusan/ Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Waktu Penelitian	: 06 Juni s.d 14 Juni 2023
Instansi	: Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Telah mengadakan riset penelitian di SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura dengan judul skripsi  
**"Implementasi Pembelajaran IPA dalam Kurikulum Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Kreativitas  
 Siswa Kelas IV di SDIT Taqiyya Rosyida Tahun Ajaran 2022/2023"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukoharjo, 14 Juni 2023

**Kepala SDIT Taqiyya Rosyida**

  
 Isnandariawan, S.Pd.I  
 NIPY: 41988082220150701