

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

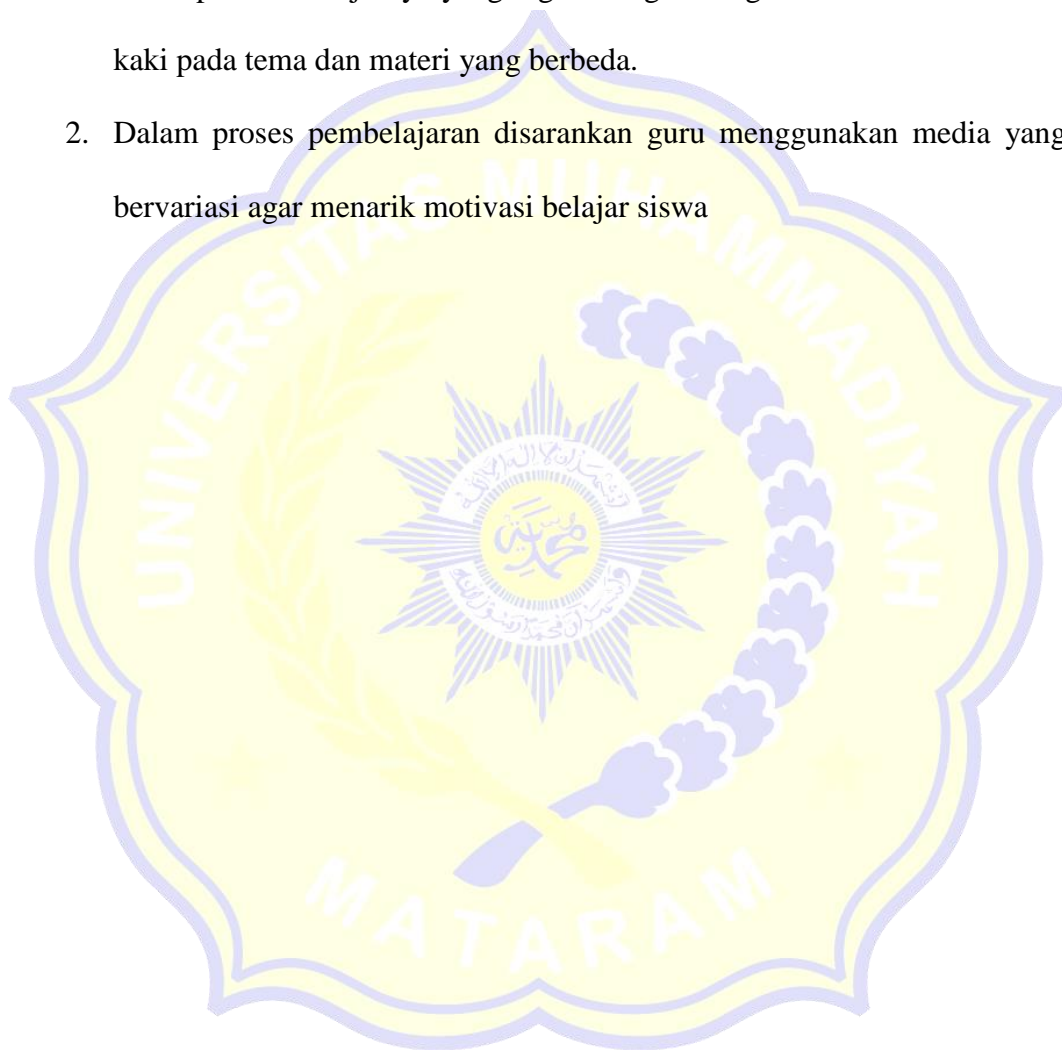
Berdasarkan penelitian menggunakan media boneka kaos kaki yang dikembangkan dan memerhatikan awal penilaian validator dan murid, maka analisis dapat melihat bahwa:

1. Hasil kevalidan media boneka kaos kaki yang dikembangkan diperoleh data dari 4 validator yaitu validasi ahli materi diperoleh presentase 91,66 dengan kategori sangat valid, untuk validasi ahli media dengan presentase 91,24 dengan kategori sangat valid
2. Kepraktisan media boneka kaos kaki berdasarkan respon siswa yang diperoleh dari data uji coba terbatas di SDN 3 Batukumbang dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 95,30 dengan kategori sangat Praktis
3. Keefektifan media boneka kaos kaki dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa diperoleh uji lapangan operasional kelas II B SDN 3 Batu kumbang dengan nilai *pretest* 63,61, rata-rata nilai *posttest* 93,30 dan nilai *n-gain* 0,86 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media diperoleh memerhatikan dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 89,47 pada kategori sangat terlaksana.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal yaitu:

1. Penelitian ini terbatas pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1, disarankan untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media boneka kaos kaki pada tema dan materi yang berbeda.
2. Dalam proses pembelajaran disarankan guru menggunakan media yang bervariasi agar menarik motivasi belajar siswa



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Abdul Majid. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emda. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dlam Pembelajaran*. Jurnal.Diambil Pada 8 Maret 2021 dari <https://.google.scholar.com>
- Fathurrohman, Puput dan Suntiko, M. sobry. 2010. *Strategi Belajar*. Bandung: PT. Ferika Aditama.
- Gunarti, Winda. Dkk. 2014. *Metode Pengembangan Perilaku Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tenggetang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Nurdi, Syafrudin dan Andri antoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sari Nursina. 2015. *Pengembangan media pembelajaran IPA Komik Model Inkuiri Terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir aplikatif dan sikap ilmiah peserta didik SMP*. Tesis tidak diterbitkan. UNY
- Permana, Erwin Putra. 2015. *Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD. Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Koas Kaki FKIP Universitas PGRI Kedri. Vol. 2: 133-140.
- Prastowo, Andi. 2015. *Menyusu Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenedia Media Grup.

- Rahmawati, Indah A. dan Utara D. 2015. Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPKN untuk Siswa Kelas 1 SD Al Fatah Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Unesa.ac.id, diakses 8 Maret 2021. <http://ejournal.com>
- Rochman. 2012. *Desain Medel Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. *Jurnal Kreano* Vol.3
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sudjana Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sudjana dan Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensiodo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yanti, W. A. 2013. Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Meningkatkan Perilaku Perilaku Baik dan Sopan bagi Kelompok A TK At- Thohiriyah Krian Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan*. diakses 8 Maret 2021. <http://ejournal.unesa.ac.id>
- Zulkifli. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di MI AL-HIDAYAH Pulau Kusus*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Mataram. Di ambil Pada Bulan Maret dari <https://. Google. Schoorlar.com>



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 3 Batu Kumbang
 Kelas /Semester : 2 /2 (dua)
 Tema 6 : Merawat Hewan dan Tumbuhan
 Subtema 2 : Merawat Hewan di Sekitarku
 Pembelajaran ke- : 1
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia dan SBdP
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari,nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya.	3.7.1 Tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya

4.7 Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) serta tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya dengan benar.	4.7.1 Membaca Kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar
--	--

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari.	3.3.1 Melakukan Karya imajinatif dua dan tiga dimensi Dan Gerak keseharian dan alam dalam tari
4.3 Meragakan gerak keseharian dan alam dalam tari...	4.3.1 mempraktikkan gerak tari keseharian untuk melatih kelenturan, dan kekuatan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani dengan semangat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gerakan ayam, siswa dapat mengidentifikasi arah gerak kepala dengan benar.
2. Dengan mengamati gerakan ayam, siswa dapat mengidentifikasi arah gerak tangan dengan benar.
3. Dengan mengamati gerakan ayam, siswa dapat mengidentifikasi arah gerak kaki dengan benar.
4. Dengan mengidentifikasi arah gerak kepala, siswa dapat mempraktikkan gerak bagian kepala menggunakan hitungan dengan tepat.
5. Dengan membaca teks dalam tulisan tegak bersambung, siswa dapat menemukan penggunaan huruf kapital dalam tulisan tegak bersambung dengan benar.
8. Dengan membaca teks dalam tulisan tegak bersambung, siswa dapat menyunting teks tulisan tegak bersambung dengan benar.

D. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

- Gambar ayam mematok makanan, mengepakkan sayap, dan mengentakkan kaki
- Teks tentang ayam

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Pengamatan, tanya jawab dan diskusi

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
a. Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam pembuka					
2.	Kelas dilanjutkan dengan do'a					
3.	Guru memantau Kehadiran, ketertiban dan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran					
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini					
5.	Guru melakukan apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi merawat hewan di sekitarku • Diajak untuk mengingat kembali pengalaman mereka ketika melihat ayam. • Salah satunya memberi makan 					
b. Inti						
6.	Guru menunjukan media Boneka kaos kaki					
7.	Siswa mengamati Boneka Kaos kaki dengan baik					
8.	Guru membaca teks tentang Lani yang merawat ayam dan kelinci di depan kelas menggunakan boneka kaos kaki					
9.	Siswa mendengarkan dari gurunya teks bacaan					
10.	Guru menanyakan mengapa lani harus rajin merawat ayam dan kelincinya					
11.	Guru menyuruh siswa mengangkat tangan untuk perwakilan yang ingin menjawab.					
12.	Guru mengajak siswa berkreasi tentang					

	gerakan ayam menggunakan boneka kaos kaki mulai dari gerakan kepala ayam, dan gerakan sayap ayam, dan tirukan gerakan ayam yang terluka sayapnya,					
13.	Guru bercerita tentang cara merawat ayam menggunakan boneka kaos kaki					
14.	Kemudian guru menanyakan dari cerita tersebut berapa jumlah kaki ayam makanan ayam dan siapa yang mengerami telur ayam					
15.	Siswa yang bisa menjawab bisa mengangkat tangan					
16.	Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini					
17.	Guru dan siswa menyanyikan salah satu lagu Nasional					
c. Penutup						
18.	Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan prasaan siswa setelah melakukan kegiatan, kegiatan yang paling disukai, dan info yang ingin diketahui lebih lanjut					
19.	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama					
Jumlah skor						

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 2
2. Media Boneka Kaos Kaki

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/ proyek dengan rubric penilaian sebagai berikut

1. Bahasa Indonesia

Rubrik Penilaian Menulis dengan Menggunakan Huruf Tegak Bersambung, dengan Memperhatikan Penggunaan Huruf Kapital.

No.	Kriteria	Baik Sekali(4)	Baik(3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Keterampilan: Ketepatan menuliskan kata dan kalimat dengan huruf tegak bersambung sesuai teks..	Semua kata, kalimat, dan ejaan ditulis dengan benar sesuai teks, tanpa bantuan guru.	Ada beberapa kata, kalimat, dan ejaan ditulis belum benar, tanpa bantuan guru.	Ada beberapa kata, kalimat, dan ejaan ditulis belum benar, dengan bantuan guru.	Semua kata, kalimat, dan ejaan ditulis belum benar, tanpa bantuan guru.
2	Ketepatan menuliskan huruf kapital pada kalimat dalam sebuah teks	Penggunaan huruf kapital pada teks yang ditulis semua benar.	Penggunaan huruf kapital pada teks yang ditulis sebagian besar benar.	Penggunaan huruf kapital pada teks yang ditulis sebagian kecil benar.	Penggunaan huruf kapital pada teks yang ditulis semua belum benar..

2. SBDP

Rubrik Penilaian Menampilkan Panjang Pendek Bunyi pada Lagu.

No	Kriteria	Baik Sekali(4)	Baik(3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Pengetahuan: Mengidentifikasi panjang pendek bunyi pada lagu.	Semua bagian lagu ditandai dengan benar..	Setengah atau lebih bagian lagu ditandai dengan benar.	Kurang dari setengah bagian lagu ditandai dengan benar.	Semua bagian lagu yang ditandai belum benar.
2	Keterampilan: Ketepatan menampilkan panjang pendek bunyi pada lagu	Semua nada dinyanyikan dengan memperhatikan panjang pendek lagu, tanpa bantuan guru.	Ada beberapa nada yang dinyanyikan belum benar panjang pendeknya, tetapi dilakukan tanpa bantuan guru.	Ada beberapa nada yang dinyanyikan belum benar panjang pendeknya, dengan bantuan guru.	Semua nada dinyanyikan belum benar panjang pendeknya.

Catatan Guru

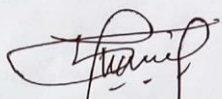
- 1. Masalah
- 2. Ide Baru
- 3. Momen

SDN 3 **Batu Kumbang** 2021

Mahasiswa

Guru Kelas II


Mesi Amelia
NIM:117180065


NANI SUARNI, S-pd
NIP.

Diketahui,

Kepala Sekolah SDN 3 Batu Kumbang


NURMANE SAH, S. Pd. SD.
NIP. 196504121986051001



Lampiran 2 Validasi Ahli Materi 1

Lembar Validasi Ahli Materi 1

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran boneka kaos kaki untuk meningkatkan motivasi belajar pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Mesi Amelia

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : HAIFATURRAHMAN, M. Pd

Hari/tanggal :

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah

B. Petunjuk

1. Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√)
Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

1 : Kurang Baik 3 : Baik

2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

C. Penilaian Materi

No	Aspek	Indikator Keakuratan Materi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi sesuai dengan KI dan KD				✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
		Kesesuaian materi dengan evaluasi			✓	
		Konsep materi benar dan tepat			✓	
2.	Penyajian	Kesesuaian media dengan materi				✓
		Kejelasan bentuk dan warna media				✓
		Kemampuan boneka kaos kaki untuk alat bantu dan memahami dan mengingat informasi			✓	
3.	Kebahasaan	Kesantunan penggunaan bahasa				✓
		Ketepatan dialog/teks dengan cerita materi				✓
Jumlah Skor						38

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media boneka kaos kaki dikembangkan ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon Bapak/Ibu menglikari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

E. Komentar

.....

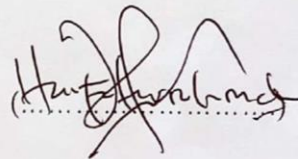
.....

.....

.....

Mataram, 2021

Validator Ahli Materi



Lampiran 3 Validasi Ahli Materi 2

Lembar Validasi Ahli Materi 2

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran boneka kaos kaki untuk meningkatkan motivasi belajar pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Mesi Amelia

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : SAHIDIN AHNAN, S. Pd

Hari/tanggal :

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak Ibu tentan kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media terssebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah

B. Petunjuk

1. Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√)
Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4: Sangat Baik

C. Penilaian Materi

No	Aspek	Indikator Keakuratan Materi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi sesuai dengan KI dan KD				√
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
		Kesesuai materi dengan evaluasi				√
		Konsep materi benar dan tepat			√	
2.	Penyajian	Kesesuaian media dengan materi				√
		Kejelasan bentuk dan warna media				√
		Kemampuan boneka koas kaki untuk alat bantu dan memahami dan mengingat informasi			√	

3	Kebahasaan	Kesantunan penggunaan bahasa				✓
		Ketepatan diaalog/teks dengan cerita materi				✓
Jumlah Skor						34

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media boneka kaos kaki dikembangkan ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon Bapak/Ibu menglikari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

E. Komentar

.....

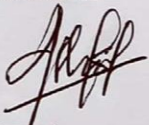
.....

.....

.....

Mataram,

Validator


 (..SAHIDIN AWAN)

Lampiran 4 Validasi Ahli Materi 3

Lembar Validasi Ahli Materi 3

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran boneka kaos kaki untuk meningkatkan motivasi belajar pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Mesi Amelia

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : PINA INDRAWATI, A. Ma

Hari/tanggal :

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak Ibu tentan kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media terssebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah

B. Petunjuk

1. Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√)
Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:
1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4: Sangat Baik

C. Penilaian Materi

No	Aspek	Indikator Keakuratan Materi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi sesuai dengan KI dan KD			✓	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
		Kesesuai materi dengan evaluasi				✓
		Konsep materi benar dan tepat				✓
2.	Penyajian	Kesesuaian media dengan materi			✓	
		Kejelasan bentuk dan warna media				✓
		Kemampuan boneka koas kaki untuk alat bantu dan memahami dan mengingat informasi			✓	
3.	Kebahasaan	Kesantunan penggunaan bahasa				✓

		Ketepatan dialog/teks dengan cerita materi				✓
Jumlah Skor						32

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media boneka kaos kaki dikembangkan ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon Bapak/Ibu menglikari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

E. Komentar

.....

.....

.....

.....

Mataram,

Validator

Rina

(RINA INDRAWATI, MA)

Lampiran 5 Validasi Ahli Materi 4

Lembar Validasi Ahli Materi 4

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran boneka kaos kaki untuk meningkatkan motivasi belajar pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Mesi Amelia

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : SRI WAHYUNI, S-Pd

Hari/tanggal :

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah

B. Petunjuk

1. Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√)

Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

1 : Kurang Baik 3 : Baik

2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

C. Penilaian Materi

No	Aspek	Indikator Keakuratan Materi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi sesuai dengan KI dan KD				✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
		Kesesuaian materi dengan evaluasi				✓
		Konsep materi benar dan tepat				✓
2.	Penyajian	Kesesuaian media dengan materi				✓

		Kejelasan bentuk dan warna media			✓
		Kemampuan boneka kaos kaki untuk alat bantu dan memahami dan mengingat informasi			✓
3.	Kebahasaan	Kesantunan penggunaan bahasa			✓
		Ketepatan dialog/teks dengan cerita materi			✓
Jumlah Skor					33

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media boneka kaos kaki dikembangkan ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon Bapak/Ibu menglikari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

E. Komentar

.....

.....

.....

.....

Mataram,

Validator

Sri Wahyuni
(SRI WAHYUNI, S.Pd)

Lampiran 6 Validasi Ahli Media 1

Lembar Validasi Ahli Media 1

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran boneka kaos kaki untuk meningkatkan motivasi belajar pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Mesi Amelia

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : SUKRON FUJIATURRAHMAN, M.Pd

Hari/tanggal :

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah

B. Petunjuk

1. Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√)
Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan Media					
1.	Kemenarikan tampilan awal media boneka kaos kaki				✓
2.	Pemilihan warna				✓
3.	Ukuran media boneka kaos kaki			✓	
4.	Media aman digunakan				✓
5.	Media tahan lama			✓	
Konten Media					
6.	Sesuai indikator dan jumlah pembelajaran				✓
7.	Konsep materi benar dan tepat				✓
8.	Ketepatan dialog dengan cerita			✓	
9.	Kesesuaian media dengan materi				✓
10.	Kejelasan watak dari boneka kaos kaki				✓

Penyajian			
11.	Kesesuaian media dengan materi		✓
12.	Kejelasan bentuk warna media		✓
Manfaat Media			
13.	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa		✓
14.	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa		✓
15.	Media dapat digunakan dalam jangka panjang		✓
Total Skor		53	

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media boneka kaos kaki dikembangkan ini dinyatakan

- Layak diuji cobakan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan dengan revisi
- Tidak layak diuji cobakan

(Mohon Bapak/Ibu menglikari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

D. Komentar

.....

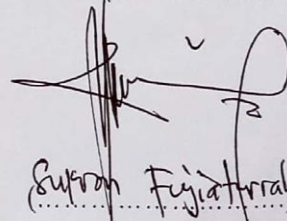
.....

.....

.....

Mataram, 06-07-2021

Validator Ahli Media



Sutrisn Fajiatirrahman

Lampiran 7 Validasi Ahli Media 2

Lembar Validasi Ahli Media 2

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran boneka kaos kaki untuk meningkatkan motivasi belajar pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Mesi Amelia

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : SAHIDIN AHNAN, S.Pd

Hari/tanggal :

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah

B. Petunjuk

- Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√)
Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan Media					
2.	Kemenarikan tampilan awal media boneka kaos kaki				✓
2.	Pemilihan warna			✓	
3.	Ukuran media boneka kaos kaki				✓
4.	Media aman digunakan				✓
5.	Media tahan lama			✓	
Konten Media					
6.	Sesuai indikator dan jumlah pembelajaran			✓	
7.	Konsep materi benar dan tepat			✓	
8.	Ketepatan dialog dengan cerita				✓
9.	Kesesuaian media dengan materi				✓

10.	Kejelasan watak dari boneka kaos kaki				✓
Penyajian					
11.	Kesesuaian media dengan materi				✓
12.	Kejelasan bentuk warna media				✓
Manfaat Media					
13.	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa				✓
14.	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
15.	Media dapat digunakan dalam jangka panjang				✓
Jumlah Skor					54

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media boneka kaos kaki dikembangkan ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon Bapak/Ibu menglikari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

D. Komentor

.....


.....

.....

.....

Mataram,

Validator


 (SAUDIN AKINAN)

Lampiran 8 Validasi Ahli Media 3

Lembar Validasi Ahli Media 3

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran boneka kaos kaki untuk meningkatkan motivasi belajar pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Mesi Amelia

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : RINA INDRAWATI, A.Ma

Hari/tanggal :

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak Ibu tentan kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media terssebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah

B. Petunjuk

1. Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√)
Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan Media					
3.	Kemenarikan tampilan awal media boneka kaos kaki			✓	
2.	Pemilhan warna				✓
3.	Ukuran media boneka kaos kaki				✓
4.	Media aman digunakan				✓
5.	Media tahan lama			✓	
Konten Media					
6.	Sesuai indikator dan jumlah pembelajaran				✓
7.	Konsep materi benar dan tepat			✓	
8.	Ketepatan dialog dengan cerita				✓
9.	Kesesuaian media dengan materi				✓

10.	Kejelasan watak dari boneka kaos kaki			✓	
Penyajian					
11.	Kesesuaian media dengan materi			✓	
12.	Kejelasan bentuk warna media				✓
Manfaat Media					
13.	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa				✓
14.	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
15.	Media dapat digunakan dalam jangka panjang				✓
Jumlah Skor					55

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media boneka kaos kaki dikembangkan ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon Bapak/Ibu menglikari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

D. Komentar

.....

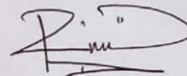
.....

.....

.....

Mataram,

Validator



(RINA INDRAWATI, A.Ma)

Lampiran 9 Validasi Ahli Media 4

Lembar Validasi Ahli Media 4

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran boneka kaos kaki untuk meningkatkan motivasi belajar pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Mesi Amelia

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : SRI WAHYUNI, S.Pd

Hari/tanggal :

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah

B. Petunjuk

- Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√)
Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan Media					
3.	Kemenarikan tampilan awal media boneka kaos kaki				✓
2.	Pemilihan warna				✓
3.	Ukuran media boneka kaos kaki			✓	
4.	Media aman digunakan				✓
5.	Media tahan lama				✓
Konten Media					
6.	Sesuai indikator dan jumlah pembelajaran				✓
7.	Konsep materi benar dan tepat			✓	
8.	Ketepatan dialog dengan cerita				✓

9.	Kesesuaian media dengan materi				✓
10.	Kejelasan watak dari boneka kaos kaki				✓
Penyajian					
11.	Kesesuaian media dengan materi				✓
12.	Kejelasan bentuk warna media				✓
Manfaat Media					
13.	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa				✓
14.	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
15.	Media dapat digunakan dalam jangka panjang				✓
Jumlah Skor					57

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media boneka kaos kaki dikembangkan ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon Bapak/Ibu menglikari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

D. Komentar

.....


.....

.....

.....

Mataram,

Validator


 (SRI WAHYUNI, S.Pd)

Lampiran 10 Angket Respond Siswa

Angket Respon Siswa Uji Lapangan

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA**

Nama : *endang*
 Kelas : *3B*
 Hari/tanggal : _____

A. PENGANTAR

Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media boneka kaos kaki yang digunakan selama pembelajaran tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas media boneka kaos kaki tersebut. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

B. PETUNJUK

1. Berikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternative penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju 4 = Sangat Setuju

C. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Materi					
1	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi			✓	
2	Saya senang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru			✓	
3	Materi ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya			✓	
4	Media ini menumbuhkan motivasi belajar saya			✓	
Boneka kaos kaki					
5	Saya setuju jika belajar bahasa Indonesia pada materi mendengarkan cerita menggunakan alat bantu belajar seperti boneka kaos kaki			✓	
6	Media boneka kaos kaki dapat membantu semangat belajar saya			✓	
7	Media boneka kaos kaki menyenangkan bagi saya			✓	
8	Media boneka kaos kaki menarik sehingga motivasi			✓	

belajar saya meningkat					
9.	Media boneka kaos kaki adalah media yang seru			✓	
10.	Media boneka kaos kaki memberikan kenyamanan untuk saya			✓	
11.	Apakah media boneka kaos kaki aman dimainkan untuk saya				✓
12.	Saya menyukai disain atau bentuk media boneka kaos kaki			✓	
13.	Saya termotivasi untuk belajar			✓	
14.	Saya merasa senang jika guru menjelaskan materi dengan media boneka kaos kaki			✓	
15.	Kesesuaian media dengan materi			✓	
16.	Saya menjadi semangat belajar			✓	
Jumlah Skor					49

D. KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Lampiran 11 Angket Respond Siswa

Angket Respon Siswa Uji Lapangan

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA**

Nama Herman

Kelas 3B

Hari/tanggal

A. PENGANTAR

Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media boneka kaos kaki yang digunakan selama pembelajaran tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas media boneka kaos kaki tersebut. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai

B. PETUNJUK

1. Berikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternative penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Sangat Setuju

C. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Materi					
1	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi				√
2	Saya senang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru			√	
3	Materi ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya			√	
4	Media ini menumbuhkan motivasi belajar saya			√	
Boneka kaos kaki					
5	Saya setuju jika belajar bahasa Indonesia pada materi mendengarkan cerita menggunakan alat bantu belajar seperti boneka kaos kaki				√
6	Media boneka kaos kaki dapat membantu semangat belajar saya			√	
7	Media boneka kaos kaki menyenangkan bagi saya				√
8	Media boneka kaos kaki menarik sehingga motivasi				√

	belajar saya meningkat				
9	Media boneka kaos kaki adalah media yang seru			✓	
10	Media boneka kaos kaki memberikan kenyamanan untuk saya			✓	
11	Apakah media boneka kaos kaki aman dimainkan untuk saya				
12	Saya menyukai desain atau bentuk media boneka kaos kaki			✓	
13	Saya termotivasi untuk belajar			✓	
14	Saya merasa senang jika guru menjelaskan materi dengan media boneka kaos kaki			✓	
15	Kesesuaian media dengan materi				✓
16	Saya menjadi semangat belajar				✓
Jumlah Skor					51

D. KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Lampiran 12 Angket Motivasi Belajar Siswa

Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Media Boneka Kaos Kaki

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : wahyudin
 Kelas : 26
 Hari/tanggal :

A. PENGANTAR

Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media boneka kaos kaki yang digunakan selama pembelajaran tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas media boneka kaos kaki tersebut. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

B. PETUNJUK

1. Berikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternative penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju 4 = Sangat Setuju

C. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Attention (Perhatian/rasa ingin tahu)					
1.	Ketertarikan saya dengan media yang digunakan oleh guru				√
2.	Rasa ingin tau yang tinggi siswa terhadap materi tema 6 sub tema 2 pembelajaran 1 secara lebih lanjut				√
Relevance (Keterkaitan)					
3.	Hubungan materi dalam tema dengan melalui kegiatan			√	
4.	Hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari (lingkungan siswa)				√
5.	Keterkaitan antara media dengan materi				√
Confidence (Percaya diri)					

6.	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas			✓	
7.	Keyakinan dalam memahami media dengan materi				✓
8.	Berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi kelompok			✓	
9.	Keyakinan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok				✓
10.	Keinginan belajar dari diri sendiri				✓
Satisfaction (Kepuasan)					
11.	Kepuasan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok				✓
12.	Kepuasan dalam menyelesaikan tugas kelompok				✓
Jumlah Skor					45

D. KOMENTAR

.....

.....

.....

.....



Lampiran 13 Angket Motivasi Belajar Siswa

Angket Motivasi Belajar Sesudah Menggunakan Media Boneka Kaos Kaki

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama wahyudin
 Kelas 2b
 Hari/tanggal

A. PENGANTAR

Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media boneka kaos kaki yang digunakan selama pembelajaran tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas media boneka kaos kaki tersebut. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

B. PETUNJUK

1. Berikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternative penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju 4 = Sangat Setuju

C. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Attention (Perhatian/rasa ingin tahu)					
1.	Ketertarikan saya dengan media yang digunakan oleh guru			✓	
2.	Rasa ingin tau yang tinggi siswa terhadap materi tema 6 sub tema 2 pembelajaran 1 secara lebih lanjut			✓	
Relevance (Keterkaitan)					
3.	Hubungan materi dalam tema dengan melalui kegiatan			✓	
4.	Hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari (lingkungan siswa)			✓	
5.	Keterkaitan antara media dengan materi			✓	
Confidence (Percaya diri)					

Lampiran 14 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN 3 Batu Kumbang
 Kelas/Semester : II/2
 Tema : 6. Merawat Hewan Dan Tumbuhan
 Subtema : 2. Merawat Hewan Di Sekitarku
 Pembelajaran Ke : 1
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Sbdp
 Alokasi Waktu : 35 Menit
 Hari/Tanggal :

A. Pentujuk

1. Mohon observer memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) cek pada kolom pada kolom alternative penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:
 1. = Sangat tidak Terlaksana
 2. = Tidak Terlaksana
 3. = Terlaksana
 4. = Sangat Terlaksana
2. Untuk saran-saran. Anda dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu di revisi atau dituliskan pada kolom catatan.

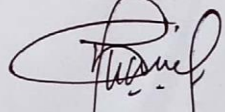
No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
a. Pendahuan						
1.	Guru memberikan salam pembuka				√	
2.	Kelas dilanjutkan dengan do'a			√		
3.	Guru memantau Kehadiran, ketertiban dan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran				√	
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini				√	

5.	<p>Guru melakukan apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi merawat hewan di sekitarku • Diajak untuk mengingat kembali pengalaman mereka ketika melihat ayam. • Salah satunya memberi makan 				✓	
b. Inti						
6.	Guru menunjukkan media Boneka kaos kaki			✓		
7.	Siswa mengamati Boneka Kaos kaki dengan baik				✓	
8.	Guru membaca teks tentang Lani yang merawat ayam dan kelinci di depan kelas menggunakan boneka kaos kaki				✓	
9.	Siswa mendengarkan dari gurunya teks bacaan			✓		
10.	Guru menanyakan mengapa lani harus rajin merawat ayam dan kelincinya				✓	
11.	Guru menyuruh siswa mengangkat tangan untuk perwakilan yang ingin menjawab.			✓		
12.	Guru mengajak siswa berkreasi tentang gerakan ayam menggunakan boneka kaos kaki mulai dari gerakan kepala ayam, dan gerakan sayap ayam, dan tirukan gerakan ayam yang terluka sayapnya,				✓	
13.	Guru bercerita tentang cara merawat ayam menggunakan boneka kaos kaki				✓	

14.	Kemudian guru menanyakan dari cerita tersebut berapa jumlah kaki ayam makanan ayam dan siapa yang mengerami telur ayam				✓	
15.	Siswa yang bisa menjawab bisa mengangkat tangan				✓	
16.	Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini				✓	
17.	Guru dan siswa menyanyikan salah satu lagu Nasional				✓	
c. Penutup						
18.	Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan prasaan siswa setelah melakukan kegiatan, kegiatan yang paling disukai, dan info yang ingin diketahui lebih lanjut				✓	
19.	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama				✓	
Jumlah skor						48

Batu Kumbang,

Observer


(NANI SUARNI, S.Pd)

Lampiran 15 Surat Penelitian Dari Kampus



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail: fkp@ummat.ac.id Website: <http://fkp.ummat.ac.id>

Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 120/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/VII/2021
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 3 Batu Kumbang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan rekomendasi penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Mesi Amelia
NIM : 117180065
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaos Kaki Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema II Kelas II SDN 3 Batu Kumbang
Tempat Penelitian : SDN 3 Batu Kumbang

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 21 Juli 2021
Kepala Dekan,
Wakil Dekan I

Sri Marjani, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0811038701

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 16 Surat balasan dari SDN 3 Batu Kumbang



**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT DIKBUD KECAMATAN LINGSAR
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BATU KUMBUNG**

Alamat : Jalan Gora II Dusun Pondok Buak Desa Batu Kumbang Kecamatan Lingsar



SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/070/BK3/VII/2021

Berdasarkan surat permohonan izin penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, Nomor : 120/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/VI/2021, Tanggal 21 Juli 2021 di SDN 3 Batu Kumbang Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat menerangkan bahwa :

Nama	: MESI AMELIA
NIM	: 117180065
Jurusan/Prodi	: Pendidikan/PGSD

Telah melaksanakan penelitian untuk memperoleh data dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaos Kaki Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema II Kelas III SDN 3 Batu Kumbang.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batu Kumbang, 28 Juli 2021
Kepala Sekolah



NURMANGSAH, S. Pd. SD.
NIP. 196504121986051001

Lampiran 17 Lembar Konsultasi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : ummataran@telkom.net

Website : <http://unmuhmataram.com>

JL. K. H. Ahmad Dahlan No. 1 Telp. (0370) 633723 Mataram

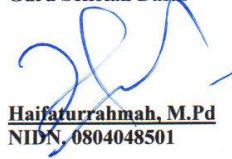
KARTU KONSULTASI

Nama : Mesi Amelia
 NIM : 117180065
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd
 Pembimbing II : Johri sabaryati, M.Pfis
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA KAOS KAKI
 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
 TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN SUB TEMA II KELAS
 II SDN 3 BATU KUMBUNG

No	Tanggal	Materi	Pembimbing		Keterangan
			I	II	
1	27/7/2021	Perbaiki draft susunan analisa data, grafik tabel			
2	28/7/2021	Perbaiki pembahasan abstrak			
3		Acc			
4					
5					
6					
7		Acc			

8					
9					
10					
11					
12					

Mataram, 16 Juli 2021
Ketua Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

Lampiran 17 Dokumentasi



Gambar validasi ahli media



Gambar validasi ahli materi



Gambar pengajaran media boneka kaos kaki



Gambar Media pengajaran boneka kaos kaki



Gambar pengajaran media kaos kaki

Gambar pengajaran media kaos kaki



Gambar petunjuk pemberian anket pada siswa



Gambar pemberian angket pada siswa