

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan R&D yang mengacu pada teori Thiagarajan dan Sammel dalam Samudra dkk (2019:87) yaitu model 4D diadaptasi menjadi 3D (*Define, Desain and Develop*) menghasilkan produk media pembelajaran berupa media mana jawabanku materi letak denah rumah. Prosedur pengembangan meliputi (1) tahap pendefinisian yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran, (2) tahap perancangan meliputi penyusunan media, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan media (3) tahap pengembangan meliputi validasi ahli media dan materi, kepraktisan media yang dilihat dari angket respon siswa dan lembar observasi keterlaksanaan RPP dan keefektifan media dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa.
2. Hasil dari kevalidan ahli media yaitu 80% (valid), ahli materi 80% (valid), hasil kepraktisan dilihat dari angket respon siswa yaitu 84,5% (sangat praktis), sedangkan hasil keterlaksanaan RPP yaitu 91,6% (sangat terlaksana) sedangkan hasil keefektifan media mana jawabanku dilihat dari angket motivasi belajar siswa di SDN 38 dilihat dari hasil rata-rata N-Gain 0,5 % dalam kategori (N-G tinggi).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada media yang peneliti kembangkan, adapun saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu:

1. Keterbatasan penelitian ini yaitu pengembangan media yang peneliti lakukan hanya sampai tahap 3D (*Define, Desain and Develop*) saja dikarenakan menggunakan skala kecil (sebagian siswa saja) serta waktu dan kondisi sekolah yang tidak memungkinkan, sehingga peneliti yang lain bisa melanjutkan penelitian pengembangan ini hingga ke tahap penyebaran (*Disemination*)
2. Produk yang dikembangkan peneliti terbuat dari styarofom dan kertas manila dan bufallo sehingga mudah cepat rusak jika terkena air, maka dari itu peneliti selanjutnya harus mengembamgkan media mana jawabanku terbuat dari kayu/papan agar kuat dan tahan lama.
3. Produk yang berupa media mana jawabanku hanya dapat digunakan pada materi letak denah rumah saja, sehingga produk ini bisa dijadikan contoh kepada guru untuk membuat produk baru yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad. 2013. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Affandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Terhadap motivasi belajar Siswa dan Hasil belajar kognitif IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Volume 1 Nomor 1, Mei 2015, hal. 77-89.
- Ajeng, P, D. 2011. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyah Bustanul Athfal Tengahan Minggir Sleman. Skripsi. Yogyakarta: FIP UNY
- Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asdi. Wirman. 2018. *Penggunaan Media Mooving Flashcard Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Early Childhood, Vol 2. No 2.
- Aulia, A. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Hoki untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir. Diakses dari http://eprints.radenfatah.ac.id/692/1/AULIA_TarPai.pdf pada tanggal 13 Januari 2020.
- Cucu, E. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diyah, S. 2014. Penggunaan Media Film Dalam Meningkatkan Motivasi belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMAN 1 Wonosari Klaten.
- Dodo, S. 2016. *Penggunaan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Untuk Meningkatkan Keterampilan Meyimak Siswa Kelas III SDN. 3 Telangkah*”, Skripsi (Palangkaraya, Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMP).

- Hake, R, R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education. Research Association's Division. D, Measurement.
- Hamalik, O. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hanafiah dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Jaelani, M. 2012. Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Al Qur'an Melalui Penggunaan Media Mana Jawabanku (Majaku) Siswa Kelas II SD Negeri 2 Pegulon Kendal. Diunduh dari <http://eprints.walisongo.ac.id/490/4/103111142> Coverdll.pdf pada tanggal 13 Januari 2020.
- Khairunnisa. 2017. Pengembangan Media Permainan Roda hoki Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sma Angkasa Adisutjipto. *Junal. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta 2017*.
- Maulita. 2018. Pengembangan Media Permainan Roda Hoki Tentang Bahaya Merokok Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-12 Tahun. *Jurnal. Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Semarang*.
- Nataliya, P. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar. Diakses dari <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/download/3536/4069> pada tanggal 2 Januari 2020.
- Nurhaji, S. 2014. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Dengan Menggunakan Media Audio Visual Siswa Kelas IIB MIN Trobayan Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014.
- Ofsa. S.Oval, 2021 *Pengembangan Alat Peraga Papan Berangka Dan Kertas Lagu (Parang Ku) Pada Materi Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar* .skripsi Univesitas Muhammadiyah Mataram. Di akses dari www.ummat.com.
- Pateda, M. 2010. *Aspek-aspek Psikolinguistik*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.
- Prihatin, E. 2008. *Guru Sebagai Fasilitator*. Bandung: Karsa Mandiri Persada.

- Panjaitan, M. B. Nur M, dan Jatmiko, B. 2015. Model Pembelajaran Sains Berbasis Proses Kreatif-Inkuiri Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Dan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Jurnal*, vol. 11, no. 1 Tahun: 2015 Halaman: 8-22
- Pri, B, A. 2014. *Media Pelatihan: Pengertian dan Perkembangan Konsep Media Pembelajaran serta Teori Belajar yang Melandasinya*. Diunduh dari <https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/PPB/Konten%20Materi/16%20Uwes%20Chaeruman/diklat%202024/media%2070/Buku/Belajar%20Berbasis%20Aneka%20Diakses.pdf> pada tanggal 2 Januari 2020..
- Rosady. 2007. *Manajemen Public Realties & Media Komunikasi: Konsepsi dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. 2013. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo.
- Sadiman, S. A, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samudera, W, Wildan, W, Hadisaputra, S, dan Gunawan, G. 2019. Development of Chemistry Learning Instruments Based on Reading Questioning And Answering Strategy Mixed With Creative Problem Solving. *Journal of Physics: Conference Series*, 1364 (2019) 012002I, doi:10.1088/1742-6596/1364/1/012002.
- Sanjaya. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siswanti. 2014. *Penggunaan Media Film Dalam Meningkatkan Motivasi belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMAN 1 Wonosari Klaten*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Suprihatiningrum, Jl. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. ARRuzz Media. Yogyakarta.
- Tarigan. 2008. *Kemampuan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyuni, D. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Hoki Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri*

Cerme Tahun Ajaran 2016/2017. Diakses dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/22095/117/article.pdf> pada tanggal 2 Januari 2020.

Zaskia. 2010. *Pengenalan Media Pembelajaran.* Diakses dari <http://izaskia.files.wordpress.com/2010/03/pengenalan-mediapembelajaran/> pada tanggal 10 Maret 2012.







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 : 733/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/XI/2022
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SDN 38 Mataram
di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenankan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Nurul Fauziah
NIM : 117180011
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) terhadap Motivasi Belajar
Tema 3 Subtema 1 pada Siswa Kelas II SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran
2022/2023

Tempat Penelitian : SDN 38 Mataram

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih

Billahitaufik Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mataram, 24 November 2022

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

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



PEMERINTAH KOTA MATARAM
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 38 MATARAM
Jl. Gajah Mada No. 41 Telp. (0370) 640474 Mataram

SURAT IZIN PENELITIAN
Nomor 61/421.2/SD 38 MTR/XII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar (SD) Negeri 38 Mataram, Kecamatan Mataram, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	Nurul Fauziah
NIM	117180011
Jurusan/Prodi	PGSD
Perguruan Tinggi	Universitas Muhammadiyah Mataram

Memang benar yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan penelitian di SDN 38 Mataram tanggal 2 Desember 2022 dengan judul : "Pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) Terhadap Moptivasi Belajar Tema 3 Subtema 1 Pada Siswa Kelas II SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023".

Demikian Surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Angket Validasi Ahli Media (Guru)

A. Identitas Responden

Nama	Rusman S.Pd
Instansi	SD 38 Mataram

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

Pilihlah satu respon penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan Penilaian

SS	=	Sangat Setuju	5
S	=	Setuju	4
KS	=	Kurang Setuju	3
TS	=	Tidak Setuju	2
STS	=	Sangat Tidak Setuju	1

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain						
1	Desain media <i>Magaku</i> sesuai dengan materi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa		✓			
2	Tampilan dan ukuran media <i>Magaku</i> menarik dan sesuai dengan ukuran siswa		✓			
3	Cara penggunaan media sesuai		✓			
4	Warna media <i>Magaku</i> ini menarik		✓			
5	Bahan yang digunakan pada media <i>Magaku</i> aman digunakan		✓			
Aspek Isi atau materi						
6	Media <i>Magaku</i> ini tepat digunakan pada siswa kelas II		✓			
7	Media <i>Magaku</i> sangat jelas atau sesuai dengan materi		✓			
Jumlah Skor						

D. KOLOM KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian secara menyeluruh, maka instrumen soal dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SD

Mataram,

Validator

Rusman

Rusman S.Pd

Angket Validasi Ahli Media (Dosen)

A. Identitas Responden

Nama	Yuni Maryati, M.Pd.
Instansi	Univ Nuh Annamayah Mataram.

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

Pilihlah satu respon penilaian dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang sudah disediakan

Keterangan Penilaian

SS	=	Sangat Setuju	5
S	=	Setuju	4
KS	=	Kurang Setuju	3
TS	=	Tidak Setuju	2
STS	=	Sangat Tidak Setuju	1

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain						
1	Desain media <i>Majaku</i> sesuai dengan materi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa		✓			
2	Tampilan dan ukuran media <i>Majaku</i> menarik dan sesuai dengan ukuran siswa		✓			
3	Cara penggunaan media sesuai		✓			
4	Warna media <i>Majaku</i> ini menarik		✓			
5	Bahan yang digunakan pada media <i>Majaku</i> aman digunakan		✓			
Aspek Isi atau materi						
6	Media <i>Majaku</i> ini tepat digunakan pada siswa kelas II		✓			
7	Media <i>Majaku</i> sangat jelas atau sesuai dengan materi		✓			
Jumlah Skor			28			

D. KOLOM KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

- ✓) Dibuatkan lembar sehingga Meza bisa menjelaskan poin yang jelas.
- ✓) Rumah miniatur dibuat lebih hidup lagi / menarik.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian secara menyeluruh, maka instrumen soal dinyatakan

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SD

Mataram

Validator

Yuni Maryati, M.Pd.

Angket Validasi Ahli Materi (Dosen)

A. Identitas Responden

Nama	Yunimarich, W.P ²
Instansi	Universitas Muhammadiyah Mataram

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

Pilihlah satu respon penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan

Keterangan Penilaian:

SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Bahasa						
1.	Ketepatan tata bahasa sesuai EYD		✓			
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa		✓			
3.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media		✓			
4.	Keserasian antara warna, gambar, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan pada sampul		✓			
5.	Kesantunan penggunaan bahasa		✓			
6.	Bahasa yang digunakan mudah di mengerti		✓			
Aspek Tampilan dan Penyajian						
7.	Ketepatan pemilihan font		✓			
8.	Ukuran font/teks yang digunakan		✓			
9.	Jarak dan spasi teks yang digunakan		✓			
10.	Keterbacaan teks		✓			
11.	Penempatan gambar dan teks		✓			
12.	Kemenarikan tampilan, warna dan tata letak gambar yang digunakan dalam media		✓			
13.	Kemenarikan seluruh tampilan media dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran		✓			
Aspek Isi						
14.	Kesesuaian gambar dengan konsep materi		✓			
15.	Unsur visual mendukung materi		✓			
16.	Isi yang dibuat dapat membantu penggunaan media <i>Majaku</i>		✓			
17.	Media mudah dioperasikan		✓			
18.	Kesesuaian gambar dengan konsep materi		✓			
Aspek Konstruks						
19.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			
20.	Dengan media <i>Majaku</i> dapat mengenali huruf		✓			
21.	Dengan media <i>Majaku</i> dapat menyebutkan nama sendiri dan nama-nama teman sekelas		✓			

Jumlah Skor

D. KOLOM KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian secara menyeluruh, maka instrumen soal dinyatakan

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SD

Mataran,

Validator

Yuni Mangesti, M.Pd

Angket Validasi Ahli Materi (Guru)

A. Identitas Responden

Nama	YUWANI S.PD
Instansi	SDN 38 MATARAM

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

Pilihlah satu respon penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan

Keterangan Penilaian

SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Bahasa						
1	Ketepatan tata bahasa sesuai EYD		✓			
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa		✓			
3	Ketepatan penggunaan istilah dalam media		✓			
4	Keserasian antara warna, gambar, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan pada sampul		✓			
5	Kesantunan penggunaan bahasa		✓			
6	Bahasa yang digunakan mudah di mengerti		✓			
Aspek Tampilan dan Penyajian						
7	Ketepatan pemilihan font		✓			
8	Ukuran font/teks yang digunakan		✓			
9	Jarak dan spasi teks yang digunakan		✓			
10	Keterbacaan teks		✓			
11	Penempatan gambar dan teks		✓			
12	Kemenarikan tampilan, warna dan tata letak gambar yang digunakan dalam media		✓			
13	Kemenarikan seluruh tampilan media dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran		✓			
Aspek Isi						
14	Kesesuaian gambar dengan konsep materi		✓			
15	Unsur visual mendukung materi		✓			
16	Isi yang dibuat dapat membantu penggunaan media <i>Majaku</i>		✓			
17	Media mudah dioperasikan		✓			
18	Kesesuaian gambar dengan konsep materi		✓			
Aspek Konstruks						
19	Media dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			
20	Dengan media <i>Majaku</i> dapat mengenali huruf		✓			
21	Dengan media <i>Majaku</i> dapat menyebutkan nama sendiri dan nama-nama teman sekelas		✓			
Jumlah Skor						

D. KOLOM KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

--

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian secara menyeluruh, maka instrumen soal dinyatakan

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SD

Mataram,

Validator


(Rumanita Spd)

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Identitas Responden

Nama : M. REZA ALFAN

Kelas : II

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah do'ra sesuai keyakinan masing-masing sebelum mengerjakan soal dibawah ini
2. Jawaban kalian tidak akan mempengaruhi penilaian presentasi kalian
3. Jawaban dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom di bawah yang sesuai dengan pendapat kalian.

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Sebelum berangkat saya pelajari dulu materi yang akan disampaikan guru			✓	
2	Dengan adanya media mana jawabanku saya jadi semangat belajar				
3	Media mana jawabanku dapat membantu saya memahami pelajaran dengan mudah			✓	
4	Saya memiliki rasa ingin tau dalam belajar menggunakan media mana jawabanku			✓	
5	Saya tekun dalam belajar menggunakan media mana jawabanku			✓	
6	Saya termotivasi dalam belajar menggunakan media mana jawabanku			✓	
7	Saya lebih aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media mana jawabanku			✓	
8	Saya dapat menguasai pembelajaran dalam menggunakan media mana jawabanku			✓	
9	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus			✓	
10	Saya senang belajar ketika guru menggunakan media mana jawabanku		✓	✓	

$\frac{20}{40} = 50\%$

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Identitas Responden :

Nama : Naya Adawatyatus Cahaya

Kelas : J

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah do'a sesuai keyakinan masing-masing sebelum mengerjakan soal dibawah ini.
2. Jawaban kalian tidak akan mempengaruhi penilaian presentasi kalian.
3. Jawaban dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom di bawah yang sesuai dengan pendapat kalian.

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Sebelum berangkat saya pelajari dulu materi yang akan disampaikan guru				✓
2.	Dengan adanya media mana jawabanku saya jadi semangat belajar				✓
3.	Media mana jawabanku dapat membantu saya memahami pelajaran dengan mudah				✓
4.	Saya memiliki rasa ingin tau dalam belajar menggunakan media mana jawabanku			✓	
5.	Saya tekun dalam belajar menggunakan media mana jawabanku			✓	
6.	Saya termotivasi dalam belajar menggunakan media mana jawabanku				✓
7.	Saya lebih aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media mana jawabanku				✓
8.	Saya dapat menguasai pembelajaran dalam menggunakan media mana jawabanku				✓
9.	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus			✓	
10.	Saya senang belajar ketika guru menggunakan media mana jawabanku				✓

$$\frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 92.5\%$$

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Identitas Responden :

Nama : M Reza Alfarid

Kelas : F

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah do'a sesuai keyakinan masing-masing sebelum mengerjakan soal dibawah ini.
2. Jawaban kalian tidak akan mempengaruhi penilaian presentasi kalian.
3. Jawaban dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom di bawah yang sesuai dengan pendapat kalian.

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Sebelum berangkat saya pelajari dulu materi yang akan disampaikan guru			✓	
2	Dengan adanya media mana jawabanku saya jadi semangat belajar			✓	
3	Media mana jawabanku dapat membantu saya memahami pelajaran dengan mudah			✓	
4	Saya memiliki rasa ingin tau dalam belajar menggunakan media mana jawabanku			✓	
5	Saya tekun dalam belajar menggunakan media mana jawabanku			✓	
6	Saya termotivasi dalam belajar menggunakan media mana jawabanku		✓		
7	Saya lebih aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media mana jawabanku		✓		
8	Saya dapat menguasai pembelajaran dalam menggunakan media mana jawabanku			✓	
9	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus		✓		
10	Saya senang belajar ketika guru menggunakan media mana jawabanku		✓		

$$\frac{26}{40} \times 100\% = 65\%$$

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Identitas Responden :

Nama : Maja Adawiyatus Salwa

Kelas : 7

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah do'a sesuai keyakinan masing-masing sebelum mengerjakan soal dibawah ini.
2. Jawaban kalian tidak akan mempengaruhi penilaian presentasi kalian.
3. Jawaban dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom di bawah yang sesuai dengan pendapat kalian.

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Sebelum berangkat saya pelajari dulu materi yang akan disampaikan guru.			✓	
2.	Dengan adanya media mana jawabanku saya jadi semangat belajar			✓	
3.	Media mana jawabanku dapat membantu saya memahami pelajaran dengan mudah			✓	
4.	Saya memiliki rasa ingin tau dalam belajar menggunakan media mana jawabanku				✓
5.	Saya tekun dalam belajar menggunakan media mana jawabanku				✓
6.	Saya termotivasi dalam belajar menggunakan media mana jawabanku				✓
7.	Saya lebih aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media mana jawabanku			✓	
8.	Saya dapat menguasai pembelajaran dalam menggunakan media mana jawabanku			✓	
9.	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus			✓	
10.	Saya senang belajar ketika guru menggunakan media mana jawabanku			✓	

$$\frac{33}{40} \times 100\% = 82\%$$

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN RPP

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan		Catatan
		1	0	
a. Pendahuluan				
1	Guru memberikan representasi	✓		
2	Siswa mengungkapkan strategi		✓	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
4	Guru menyampaikan kesadaran pentingnya belajar		✓	
	Guru memotivasi siswa	✓		
b.				
5	Guru mendesan pelajaran	✓		
6	Guru menjelaskan materi tentang letak denah rumah	✓		
7	Siswa mendengarkan penjelasan guru	✓		
8	Siswa membaca LKS	✓		
9	Guru menampilkan media mana jawabanku	✓		
10	Siswa mengamati gambar media mana jawabanku	✓		
11	Siswa bertanya tentang media mana jawabanku	✓		
12	Guru menjelaskan cara penggunaan media mana jawaban ku	✓		
13	Siswa diminta maju kedepan untuk mengisi letak rumah yang ada pada media mana jawabanku	✓		
14	Siswa di munta membentuk kelompok diskusi	✓		

$$\frac{22}{21} \times 100\% = 91,6\% \text{ (sangat baik)}$$

15	Siswa di berikan LKS berkaitan dengan media mana jawabanku	✓		
16	Siswa di minta untuk maju kedepan membacakan hasil dari jawaban LKS yang berkaitan dengan media mana jawabanku	✓		
17	Siswa menerima perbedaan pendapat	✓		
18	Siswa menerima hasil diskusi	✓		
19	Guru mengoreksi hasil diskusi	✓		
20	Siswa menyimpulkan	✓		
21	Guru dan siswa mengoreksi hasil diskusi	✓		
c. Penutup				
22	Guru memberikan kesimpulan	✓		
23	Guru dan siswa membaca doa	✓		
24	Guru menutup pembelajaran	✓		

OBSERVER

(RUSMINI, S.Pd)

14. DOKUMENTASI PENELITIAN



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

Satuan pendidikan	SDN 38 MATARAM
Kelas/semester	III/1
Tema	Tugasku sehari-hari (tema 3)
Subtema	Tugasku sehari-hari di rumah (subtema 1)
Pembelajaran ke	1
Alokasi waktu	1 hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 menentukan kosa kata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan atau eksplorasi lingkungan	3.3.1 menyebutkan isi teks berkaitan dengan lingkungan geografis di rumah dengan percaya diri
4.3 melaporkan penggunaan kosa kata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan dan visual	4.3.1 melaporkan isi teks tentang lingkungan geografis di rumah dengan percaya diri

C. TUJUAN

1. Dengan mengamati denah rumah dan teks bacaan, siswa dapat menyebutkan isi teks berkaitan dengan lingkungan geografis di rumah dengan percaya diri
2. Dengan kegiatan Tanya jawab, siswa dapat memahami isi teks bacaan tentang lingkungan geografis di rumah dengan jujur
3. Dengan bimbingan guru, siswa dapat membaca teks tentang lingkungan geografis di rumah dengan percaya diri

D. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Teks letak/denah rumah

E. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media/alat : denah/ letak rumah

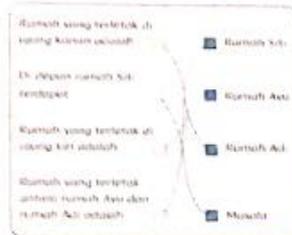
Sumber belajar : Buku Guru kelas II dan Buku Siswa kelas II (Buku Tahunan 2018)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan representasi• Siswa mengungkapkan strategi• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran• Guru menyampaikan kesadaran• Guru memotivasi siswa	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru mendesain pelajaran• Guru menjelaskan materi tentang letak denah rumah <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa mendengarkan penjelasan guru• Siswa membaca LKS  <ul style="list-style-type: none">• Guru menampilkan media mana jawabanku• Siswa mengamati gambar media mana jawabanku• Siswa bertanya tentang media mana jawabanku	45 menit

- Guru menjelaskan cara penggunaan media mana jawabanku

Ayo Bertatih dan Berdiskusi



- Siswa diminta maju kedepan untuk mengisi letak rumah yang ada pada media mana jawabanku
- Siswa di minta membentuk kelompok diskusi
- Siswa di berikan LKS berkaitan dengan media mana jawabanku
- Siswa di minta untuk maju kedepan membacakan hasil dari jawaban LKS yang berkaitan dengan media mana jawabanku
- Siswa menerima perbedaan pendapat
- Siswa menerima hasil diskusi
- Guru mengoreksi hasil diskusi Siswa menyimpulkan
- Guru dan siswa mengoreksi hasil diskusi

penutup

- Guru memberikan kesimpulan
- Guru dan siswa membaca doa
- Guru menutup pembelajaran

10 menit

5 Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

G. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian

DINAS PENYUSUNAN
Kepala Sekolah,
SEKOLAH DASAR
NEGERI DE MATAR
Kota Matang
Hj Sidi Durnakaraya Spd
136607101986052001

..... Juli ..
Guru Kelas 2
Rusminah Spd
NIP

