

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa media *puzzle*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* (*analisis, desain, development, implementation & evaluation*). Materi yang dibahas dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle* adalah tema 7 sub tema 1 mengenai benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita.

Pengembangan media *puzzle* divalidasi kepada pakar ahli materi, pakar desain media, serta seorang guru kelas 1 di SDN 38 Mataram sebagai praktisi pembelajaran. Hasil validasi dari semua pakar menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak/ valid untuk digunakan pada siswa kelas I di SDN 38 Mataram. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari validasi para pakar pembelajaran dan prestasi kelas percobaan meningkat diukur dari *post-test*.

Hasil analisis data dari pakar ahli materi mendapatkan persentasi 92% yang artinya produk pengembangan sangat valid/sangat layak untuk digunakan. Dari pakar ahli desain media mendapatkan persentasi 78% valid/layak untuk digunakan, adapun hasil dari praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dengan presentasi 98,95%. Hasil respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan presentasi 95% dan pada uji coba lapangan 97,91% sedangkan untuk hasil test pada uji coba terbatas mendapatkan rata-rata nilai *pre-test* 65,83 sedangkan rata-rata nilai *post test* sebesar 87,58. Hasil tes pada uji

lapangan mendapatkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 64,58 dan *post-test* sebesar 87,58. Adapun hasil selisih *pre-test* dan *post-test* berdasarkan perhitung rumus *gain standar* diperoleh nilai sebesar 0,6, baik yang didapat pada uji coba terbatas maupun pada uji coba lapangan sehingga peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi sedang (berdasarkan tabel tingkat *gain standar*). Adapun hasil analisis data dari *post test* dengan menggunakan analisis uji t menghasilkan nilai *t hitung* sebesar 3,98 dan nilai ini lebih dari *t-tabel* 2,069. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan tingkat hasil belajar kognitif.

5.2 Saran

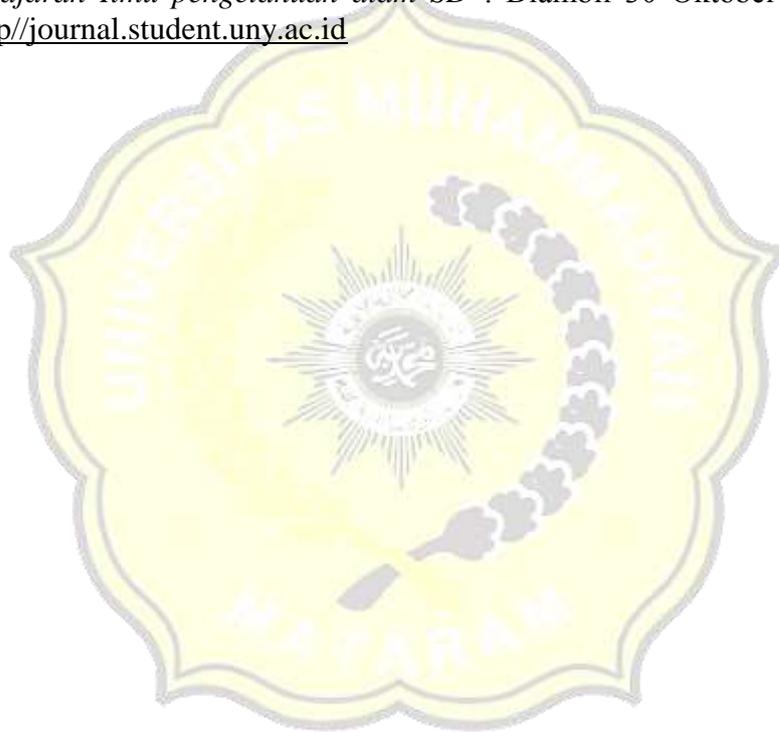
Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu :

- 1) Sebaiknya terlebih dahulu siswa dituntun untuk membaca dan memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran, supaya pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak kebingungan dalam menggunakan media pembelajaran.
- 2) Diperlukan pengelolaan waktu yang baik serta pembentukan kelompok sebaiknya kelompok yang anggotanya heterogen agar terdapat kompetisi yang adil dalam permainan media *puzzle*.
- 3) Pengembangan media *puzzle* direkomendasikan dikembangkan untuk mempermudah guru dalam memahamkan materi pembelajaran pada siswa.
- 4) Media ini dapat dikembangkan di materi pada tema yang lain serta untuk kelas-kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitasiah, A. 2017. ” pengaruh media spelling puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTs Prabumulih pada materi sholat fardu. di jurnal
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Dianti, E. 2015. “pengembangan media pembelajaran puzzle card untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa”. Diambil 16 November 2019 dari <http://www.jurna.uns.ac.id>
- Elfanany, B. 2011. *Strategi Jitu Meningkatkan Skor Tes IQ Anak Prasekolah (Paud Dan TK)*. Jakarta: Republika Penerbit
- Fadhli, A. 2010. *Koleksi Game Seru & Kreatif untuk Meningkatkan IQ Dan ESQ Anak*. Yogyakarta: Pustaka Marwa
- Faturahman, P., Sutikno. S.M. 2010. Strategi belajar mengajar : startegi mewujudkan pembelajaran bermakna melalui penanaman konsep umum & islami. Bandung : PT Rafika Raditama.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif; alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan. Yoyakarta: Ar-ruzz Media.
- Gumanti, A.G., Yunidar., Syahrudin. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Jamil, S. 2012. *56 Game Seru Untuk Keluarga* . Jakarta. Republika Penerbit.
- Juwaidin. 2015. *Pengantar Pendidikan Dan Teori Belajar*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017: Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Disekitarku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017: *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017: Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Disekitarku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kusuma, I.A. 2018. ” Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang”. Diambil tanggal 23 Oktober 2019 dari <http://etheses.uin.malang.ac.id>
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung Edisi Kedua*: PT Remaja Rosdakarya.
- Marisa, dkk. 2012. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nursaidah, I. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Dengan Menggunakan Software Adobe Flash Cs5 Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap Di Kelas XI*.
- Poerwati, E. Dkk. 2008. *Asesmen pembelajaran SD*. Jakarta. Direktoral Pendidikan Tinggi Deptrtemen Pendidikan Nasional Pustkurbalitbang.
- Rifa,i, A. 2012. *GKJCHFG*. Semarang: UPT MKU UNNES

- Rusijono. 2016. ” *Pengembangan Media Permainan Puzzle Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tentang Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Ii Sdn Lidah Wetan Iv Surabaya*. Diambil 3 Desember 2019 dari <http://journal.student.uny.ac.id> .
- Sari , Y. 2016. “*Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang*”. Diambil 15 November 2019 dari <http://journal.student.uny.ac.id> .
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta .
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta
- Winanti, S. 2014. *pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan untuk mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam SD*”. Diambil 30 Oktobel 2019 dari <http://journal.student.uny.ac.id>



LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : fkjp.um.mataram@telkom.net Website <http://fkjp.ummat.ac.id>

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

Nomor : 0156/IL.3.AU/FKIP-UMMat/F/1/2020
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 38 Mataram
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Lisa Indrianti
NIM : 116180081
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : **Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020**
Tempat Penelitian : SDN 38 Mataram

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

Wabillahiitafiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 27 Januari 2020

An. Dekan,
Wakil Dekan I,


Sri Maryani, S.Pd., M.Pd.
F. K. : (NIDN 0811038701)

Tembusan:

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

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah Tempat Penelitian



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

SURAT KETERANGAN

Nomor : /421.2/SD.38 MTR/II/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 38 Mataram Kota Mataram :

1. Nama Lengkap : USMAN, S.Pd.
2. NIP. : 1961 1231 198303 1457
3. Jabatan : Kepala Sekolah
4. Pangkat Golongan : Pembina IV/b

Menerangkan bahwa :

1. Nama : Lisa indrianti
2. NIM : 116180081
3. Jurusan/Program Studi : Pendidikan/PGSD
4. Judul : Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.
5. Tempat Sekolah : SDN 38 Mataram

Memang benar telah melakukan penelitian di SDN 38 Mataram dari Tanggal 3 – 5 Februari 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 17 Februari 2020

Kepala Sekolah

USMAN, S.Pd.
NIP. 1961 1231 198303 1457

Lampiran 3. Analisis Angket Dan Hasil Belajar Siswa

A. Tabel Analisis Respon Siswa Untuk Uji Coba Terbatas

No.	Nama	Nomor Pertanyaan Kuesioner										Jumlah	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	GA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
2.	LO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
3.	VR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Sangat baik
4.	SAPL S	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Sangat baik
5.	IM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
6.	NZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
7.	LMM S	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Sangat baik
8.	IKBD P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Sangat baik
9.	NNPP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
10.	IGAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
11.	NNK VS	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	100	Sangat baik
12.	IKYD A	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100	Sangat baik
Jumlah												114	1.140	
Rata-rata klasikal												95 %		Sangat baik

B. Tabel Analisis Respon Siswa Untuk Uji Lapangan

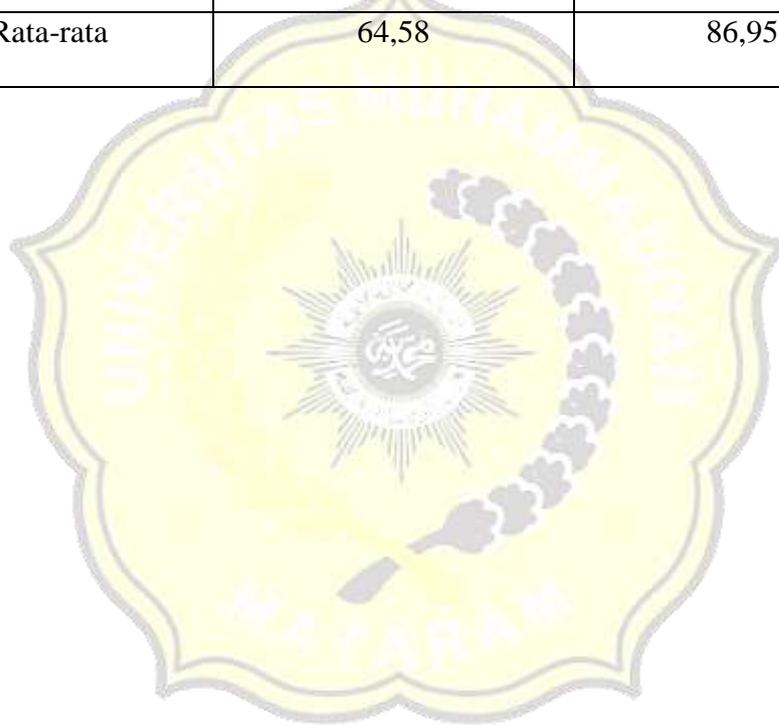
No.	Nama	Nomor pertanyaan kuesioner										Jumlah	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	AS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
2.	AK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
3.	FAK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
4.	IKPD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
5.	INPAD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
6.	IPABD	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Sangat baik
7.	GNSJK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
8.	IDK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
9.	IWPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
10.	IGAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
11.	MHG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
12.	MS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Sangat baik
13.	NPNKG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik
14.	NWSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat

															baik
15.	NPNS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik	
16.	NNNDAP	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Sangat baik	
17.	RH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Sangat baik	
18.	RA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik	
19.	SN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik	
20.	SKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik	
21.	SJP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik	
22.	SAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik	
23.	SQ	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Sangat baik	
24.	ZLA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Sangat baik	
Jumlah												235	2.350		
Rata-rata kalisikal												97,91 %		Sangat baik	

C. Tabel Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada *Pre-Test* Dan *Post-Test*

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-tes</i> (x)	<i>Post-test</i> (xi)
1.	AS	80	86
2.	AK	53	100
3.	FAK	66	86
4.	IKPD	86	100
1.	INPKA	53	100
2.	IPABP	60	100
3.	GNSJK	80	100
4.	IDKA	93	100
5.	IWPS	80	93
6.	IGAS	53	80
7.	MHG	53	66
8.	MS	66	80
9.	NPNKG	80	100
10.	NWSD	33	46
11.	NPNS	80	86
12.	NNNDAP	80	86
13.	RH	86	93
14.	RA	73	100

15.	SN	46	73
16.	SKA	40	73
17.	SJP	33	73
18.	SAP	53	73
19.	SQ	93	100
20.	ZLA	33	93
Jumlah		1550	2087
Rata-rata		64,58	86,95



D. Tabel *Pre-Test* Dan *Post-Test* Untuk Uji Hipotesis

No	Nama	Nilai		X1-X2	D	d^2
		Pre-tes (x)	Post-test (xi)			
1.	AS	80	86	-6	6	36
2.	AK	53	100	-47	47	2.209
3.	FAK	66	86	-20	20	400
4.	IKPD	86	100	-14	14	196
5.	INPAD	53	100	-47	47	2.209
6.	IPABP	60	100	-40	40	1.600
7.	GNSJK	80	100	-20	20	400
8.	IDKA	93	100	-7	7	49
9.	IWPS	80	93	-13	13	169
10.	IGAS	53	80	-27	27	729
11.	MHG	53	66	-13	13	169
12.	MS	66	80	-14	14	196
13.	NPNKG	80	100	-20	20	400
14.	NWSD	33	46	-13	13	169
15.	NPNS	80	86	-6	6	36
16.	NNNDAP	80	86	-6	6	36
17.	RH	86	93	-7	7	49
18.	RA	73	100	-27	27	729

19.	SN	46	73	-27	27	729
20.	SKA	40	73	-33	33	1.089
21.	SJP	33	73	-40	40	1.600
22.	SAP	53	73	-20	20	400
23.	SQ	93	100	-7	7	49
24.	ZLA	33	93	-60	60	3.600
$\sum n = 24$				$\sum d = 534$		$\sum d^2 =$ 17.213



Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan



Kegiatan validasi oleh ahli materi



Kegiatan wawancara dengan guru kelas



Kegiatan belajar mengajar dikelas



Kegiatan pembelajaran pada uji lapangan



Kegiatan diskusi pada uji sampel terbatas



Kegiatan diskusi pada uji lapangan



Kegiatan mengisi angket pada uji lapangan



Kegiatan mengisi sola oleh siswa



Kegiatan diskusi siswa



Kegiatan mengisi LKS



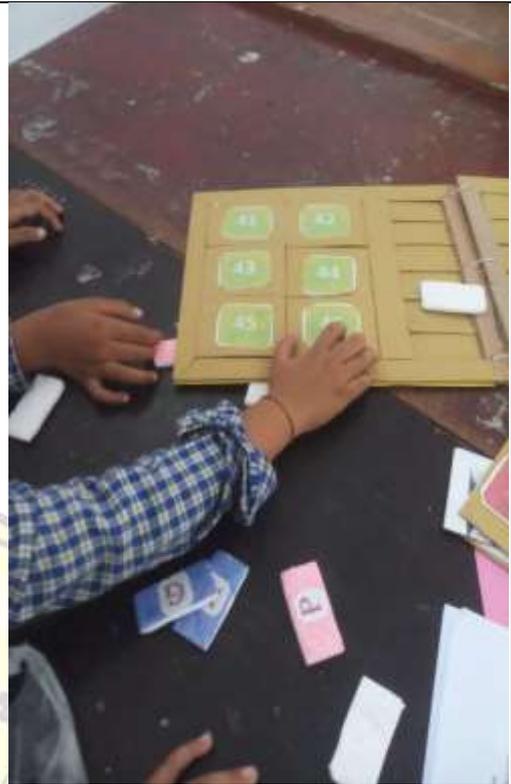
Kerjasama antas siswa



Foto bersama dengan siswa



Kegiatan belajar siswa



Kegiatan diskusi siswa



Uji coba terbatas



Uji coba terbatas

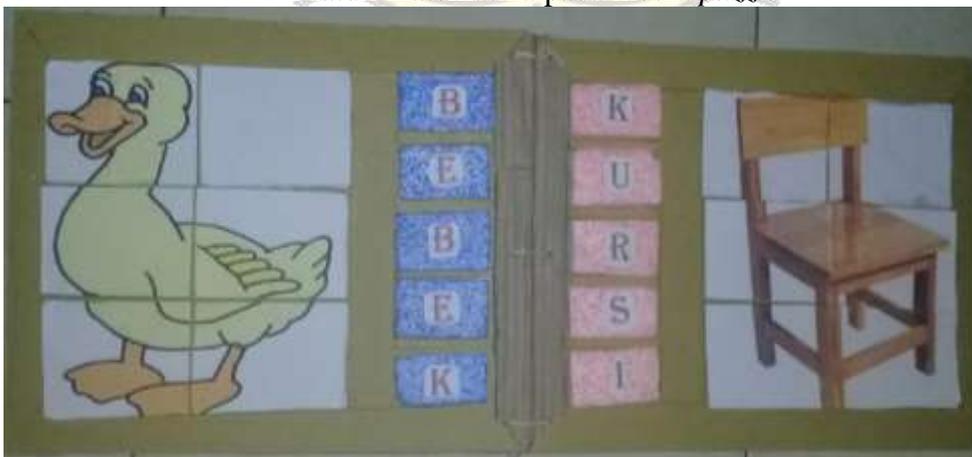
Lampiran 5. Gambar Media *Puzzle*



Sampul depan media



Materi matematika pada media *puzzle*



Gambar media *puzzle*

Lampira 6. Instrument Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas dan Uji Lapangan

A. Instrument Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas

INSTRUMEN ANGKET UNTUK SISWA

Nama _____
 Sekolah SDN 38 Mataram
 Kelas I
 Petunjuk

1. Pada kuesioner ini terdapat 10 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran tema 7 sub tema 1 yang ada dibuku siswa
2. Pertimbangkan pernyataan secara terpisah jawaban mu jangan terpengaruh dengan jawaban lainnya.
3. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihannu dengan memberi tanda centang (√)
4. Pilihan jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi nilai apapun.
5. Selamat mengisi, terimakasih

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan warna pada media <i>puzzle</i> ini menarik dan menumbuhkan minat saya untuk belajar.	√	
2.	Tampilan gambar pada media <i>puzzle</i> ini menarik dan meningkatkan pemahaman saya	√	
3.	Bentuk papan dari media <i>puzzle</i> ini dan menumbuhkan semangat saya untuk belajar	√	
4.	Media <i>puzzle</i> ini mudah untuk saya gunakan	√	
5.	Saya sangat senang belajar menggunakan media <i>puzzle</i>	√	
6.	Media ini sangat tidak berbahaya bagi saya	√	
7.	Potongan huruf-huruf pada media ini sangat menarik perhatian saya untuk belajar	√	
8.	Media <i>puzzle</i> ini membuat saya lebih paham tentang materi pembelajaran benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita	√	
9.	Media <i>puzzle</i> ini membantu saya dalam membedakan benda hidup dan benda tak hidup yang ada disekitar kita	√	
10.	Saya lebih mudah belajar membaca menggunakan potongan huruf-huruf.	√	

B. Instrument Angket Respon Siswa Pada Uji Lapangan

INSTRUMEN ANGKET UNTUK SISWA

Nama :
 Sekolah : SDN 38 Mataram
 Kelas : 1 A
 Petunjuk

1. Pada kuesioner ini terdapat 10 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran tema 7 sub tema 1 yang ada dibuku siswa.
2. Pertimbangkan pernyataan secara terpisah jawaban mu yang terpengaruh dengan jawaban lainnya.
3. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu dengan memberi tanda centang (✓)
4. Pilihan jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi nilai apapun.
5. Selamat mengisi, terimakasih.

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan warna pada media <i>puzzle</i> ini menarik dan menumbuhkan minat saya untuk belajar.	✓	
2.	Tampilan gambar pada media <i>puzzle</i> ini menarik dan meningkatkan pemahaman saya.	✓	
3.	Bentuk papan dari media <i>puzzle</i> ini dan menumbuhkan semangat saya untuk belajar	✓	
4.	Media <i>puzzle</i> ini mudah untuk saya gunakan	✓	
5.	Saya sangat senang belajar menggunakan media <i>puzzle</i>	✓	
6.	Media ini sangat tidak berbahaya bagi saya	✓	
7.	Potongan huruf-huruf pada media ini sangat menarik perhatian saya untuk belajar	✓	
8.	Media <i>puzzle</i> ini membuat saya lebih paham tentang materi pembelajaran benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita	✓	
9.	Media <i>puzzle</i> ini membantu saya dalam membedakan benda hidup dan benda tak hidup yang ada disekitar kita	✓	
10.	Saya lebih mudah belajar membaca menggunakan potongan huruf-huruf	✓	

Lampiran 7. Instrument Soal *Pre-Tes* Untuk Uji Coba Terbatas Dan Uji Coba Lapangan

A. Instrument Soal *Pre-Tes* Untuk Uji Coba Terbatas Dan Uji Coba Lapangan

Instrument Soal Pre-Test Untuk Mengukur Pemahaman Kognitif Siswa Pada Uji Sampel Terbatas

Nama	
Kelas	
No. Absen	

Jawablah soal-soal dibawah ini dengan tepat

Soal isian

1. Tuliskan 1 benda hidup disekitar mu!
2. Tuliskan 1 benda tak hidup yang ada disekitarmu!
3. 45 = ... Puluhan + ... Satuan ✓
4. 62 = ... puluhan + ... satuan ✓
5. Ada berapa jumlah sila pancasila?

Soal pilihan ganda

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap tepat!

1. Dibawah ini yang termasuk benda hidup adalah
a. Mobil c. pot ✓
b. Ikan ✓
2. Dibawah ini yang termasuk benda tidak hidup adalah
a. Mobil ✓ c. bebek ✓
b. Ikan
3. Lanjutan bilangan-bilangan berikut 43,44, 45, 46,
a. 47 b. 48 ✓
c. 49 ✓
4. Lanjutan bilangan berikut 50,51,52,53,54
a. 26 c. 58
b. 55 ✓
5. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan adalah hunyi sila ke
a. 1 b. 3
c. 4 ✓

66

Instrument Soal Pre-Test Untuk Mengukur Pemahaman Kognitif Siswa Pada Uji lapangan

Nama
Kelas
No Absen

Jawablah soal-soal dibawah ini dengan tepat

Soal isian

1. Tuliskan 1 benda hidup disekitar mu! ✓
2. Tuliskan 1 benda tak hidup yang ada disekitarmu! ✗
3. 45 = .. Puluhan + .. Satuan
4. 62 = .. puluhan + .. satuan ✓
5. Ada berapa jumlah sila pancasila? ✓

Soal pilihan ganda

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap tepat !

1. Dibawah ini yang termasuk benda hidup adalah
 - a. Mobil
 - b. Ikan ✓
 - c. pot
2. Dibawah ini yang termasuk benda tidak hidup adalah
 - a. Mobil
 - b. Ikan ✓
 - c. bebek
3. Lanjutan bilangan-bilangan berikut 43,44, 45, 46,...
 - a. 47
 - b. 48 ✓
 - c. 49
4. Lanjutan bilangan berikut 50,51,52,53,54...
 - a. 26
 - b. 55 ✓
 - c. 58
5. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permuswaratan perwakilan adalah bunyi sila ke
 - a. 1
 - b. 3
 - c. 4 ✓

73

B. Instrumen Instrument Soal *Post-Test* Untuk Uji Coba Terbatas Dan Uji Coba Lapangan

Instrumen Soal Pos-Test Untuk Mengukur Pemahaman Kognitif Siswa Pada Uji Sampel Terbatas

Nama	
Kelas	
No. Absen	

Jawablah soal-soal dibawah ini dengan tepat.

Soal isian

1. Tuliskan 1 benda hidup disekitar mu!
2. Tuliskan 1 benda tak hidup yang ada disekitarmu!
3. 45 = ... Puluhan + ... Satuan
4. 62 = ... Puluhan + ... satuan
5. Ada berapa jumlah sila pancasila?

Soal pilihan ganda

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap tepat !

1. Dibawah ini yang termasuk benda hidup adalah

a. Mobil	c. pot
<input checked="" type="checkbox"/> b. Ikan	<input type="checkbox"/> d. ...
2. Dibawah ini yang termasuk benda tidak hidup adalah

<input checked="" type="checkbox"/> a. Mobil	c. bebek
b. Ikan	<input type="checkbox"/> d. ...
3. Lanjutan bilangan-bilangan berikut 43,44, 45, 46, ...

<input checked="" type="checkbox"/> a. 47	c. 49
b. 48	<input type="checkbox"/> d. ...
4. Lanjutan bilangan berikut 50,51,52,53,54...

a. 26	<input checked="" type="checkbox"/> c. 58
b. 55	<input type="checkbox"/> d. ...
5. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan adalah bunyi sila ke.

a. 1	<input checked="" type="checkbox"/> c. 4
b. 3	<input type="checkbox"/> d. ...

80

Lampiran 8. Instrumen Instrument Soal *Post-Test* Untuk Uji Coba Terbatas Dan Uji Coba Lapangan.

Instrument Soal Post-Test Untuk Mengukur Pemahaman Kognitif Siswa Pada Uji Lapangan

Nama	S...
Kelas	I...
No. Absen	2...

Jawablah soal-soal dibawah ini dengan tepat

Soal isian

1. Tuliskan 1 benda hidup disekitar mu! P...
2. Tuliskan 1 benda tak hidup yang ada disekitarmu! P...
3. 45 = ... Puluhan + ... Satuan
4. 62 = ... puluhan + ... satuan
5. Ada berapa jumlah sila pancasila? 5

Soal pilihan ganda

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap tepat

1. Dibawah ini yang termasuk benda hidup adalah

a. Mobil	c. pot
b. Ikan	

600
2. Dibawah ini yang termasuk benda tidak hidup adalah

a. Mobil	c. bebek
b. Ikan	
3. Lanjutan bilangan-bilangan berikut 43,44, 45, 46, ...

a. 47	c. 49
b. 48	
4. Lanjutan bilangan berikut 50,51,52,53,54, ...

a. 26	c. 58
b. 55	
5. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan adalah bunyi sila ke

a. 1	x 4
b. 3	

Lampiran 9. T Tabel Untuk Pengujian Dua Arah

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

(sumber. www.portal.statistik.com)

Lampiran 10. Pedoman Wawancara

1. Bagaimana aktifitas siswa ketika berada dikelas?
2. Adakah kesulitan dalam mengelola kelas ?
3. Apakah ketika setiap mengajar anda selalu menggunakan metode yang bervariasi?
4. Apakah ketika mengajar anda selau menggunakan media yang bervariasi?
5. Apa kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran?
6. Sejauh ini media apa saja yang anda gunakan dalam proses pembelajaran?
7. Bagaiman tingkat pemahaman siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung ketika menggunakan media dan tidak menggunakan media pembelajaran?
8. Bagaimana keterampilan siswa dalam proses pembelajaran?
9. Bagaimana sikap siswa yang satu dengan siswa yang lainnya dalam hal interaksi didalam kelas?.

Lampiran 11. Instrumen Angket Praktisi Pembelajaran

**LEMBAR PENGAMATAN GURU
DALAM PROSES KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Nama guru yang observasi : Baiq Yulita Widianti, S.Pd
 Mata Pelajaran :
 Materi : Tema 7 sub Tema 1
 Kelas/Semester : 1 / 1 (dua)

Bapak/Ibu dimohon menilai proses kegiatan pembelajaran dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.

- Skor: 1 Tidak dikerjakan
 2 Bila dikerjakan tapi kurang
 3 Bila dilakukan dengan baik
 4 Bila dilakukan dengan sangat baik

No	Komponen yang diukur	Pertemuan ke-1				Pertemuan ke-2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal Pembelajaran								
	a. Guru mengajak siswa untuk berdoa				✓				✓
	b. Guru memeriksa kehadiran siswa				✓				✓
	c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				✓				✓
2.	Kegiatan Inti								
	a. Guru membagikan media dan LKS				✓				✓
	b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menggunakan media dan mengisi LKS secara berkelompok				✓				✓

	c. Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi kelompok					✓					✓
	d. Guru memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil hasil kerja kelompok didepan kelas dan melakukan proses tanya jawab					✓					✓
	e. Guru melakukan ice breaking "tepuk semangat"					✓					✓
3	Kegiatan penutup										
	a. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi yang dibahas					✓					✓
	b. Guru memberikan tes akhir atau soal evaluasi					✓					✓
	Jumlah Skor					39					40

Komentar dan Saran Perbaikan

sebaiknya pada proses belajar mengajar diusahakan untuk lebih banyak kegiatan bertanya dan pembagian kelompok lebih merata antara siswa yg kemampuan tinggi dan rendah.

**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* MATERI
“BENDA HIDUP DAN BENDA TAK HIDUP DISEKITAR KITA”
UNTUK AHLI DESAIN MEDIA**

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita bagi siswa kelas I SDN 38 Mataram. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran oleh karena itu , peneliti mohon kesediaan Bapak/ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli desain media. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran pada materi Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 3 pembahasan benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ibu sebagai validator ahli desain media

Nama : Intan Dwi Hastuti
NIP/NIDN :
Pendidikan : S3
Alamat : Perum elit Jempong

- b. Petunjuk Pengisian Angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media *puzzle* yang telah dikembangkan terlebih dahulu
 2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
 3. Keterampilan skor dan kriteria penilain adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak mudah	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.	2
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.	5

c. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain utama media pembelajaran <i>puzzle</i> dengan isi materi dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut				√	
2.	Desain isi media pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan materi didalamnya				√	
3.	Tampilan media <i>puzzle</i> ini menarik dan sesuai dengan materi “ benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita”				√	
4.	Ukuran panjang dan lebarnya media <i>puzzle</i> ini sesuai dengan ukuran siswa				√	
5.	Warna dan gambar media <i>puzzle</i> ini sangat menarik minat siswa				√	
6.	Potongan <i>puzzle</i> ini tepat untuk digunakan disiswa kelas I SD				√	
7.	Bahan pembuatan media <i>puzzle</i> ini				√	

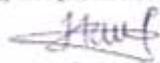
	menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa					
8.	Gambar-gambar pada media <i>puzzle</i> pada materi “ benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita” sangat jelas				√	
9.	Tampilan dan cara menggunakan media <i>puzzle</i> ini sangat menarik minat siswa			√		
10.	Keseluruhan desain media <i>puzzle</i> ini sangat tepat digunakan oleh siswa kelas I SD			√		

d. Lembar Kritik Dan Saran

Gunakan warna yg menarik dan pembuatannya media selengkap
 studi tentang

Saran

Mataram,, 20


 Dr. Iman Dwi H., M.Pd

**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* MATERI
“BENDA HIDUP DAN BENDA TAK HIDUP DISEKITA KITA”
UNTUK AHLI MATERI**

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita bagi siswa kelas I SDN 38 Mataram. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran oleh karena itu , peneliti mohon kesediaan Bapak/ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 pembahasan benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ibu sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran

Nama : Sriyatun

NIP/NIDN : 198001072003122006

Pendidikan : S1

Alamat : Jln. Meranti IV Blok R.04 BTN Pemda

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media *puzzle* yang telah dikembangkan terlebih dahulu
 2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
 3. Keterampilan skor dan kriteria penialain adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak mudah	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.	2
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.	5

c. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013					√
2.	Materi pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013					√
3.	Materi pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan					√
4.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan konsep materi tema 7 sub tema 1				√	
5.	Materi yang dikembangkan dalam media <i>puzzle</i> ini dapat meningkatkan pemahaman siswa					√

6.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini menggunakan bahasa yang komunikatif usia siswa				√	
7.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sudah tepat					√
8.	Kesesuain materi dengan aturan permainannya				√	
9.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi				√	
10.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif					√

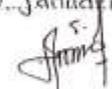
d. Lembar kritik dan saran

Kritik

Saran

Untuk lebih membuat siswa lebih tertantang, usatkanlah pada gambar puzzle dalam app diperbanyak, dan bilangan yang di sajikan kalau bisa dari 41-100 karena materi yang diambil adalah semester II
 Untuk ABP bisa pakai kain planel dan diberi perekat supaya lebih menarik

Mataram, 28 Januari ..., 2020



SRIYATUN
 NIP. 19800107 200312 2 006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 38 Mataram
Kelas / Semester	: I (Satu) / 2
Tema 7	: Benda, Hewan, dan Tanaman Disekitar Ku
Sub Tema 1	: Benda Hidup Dan Benda Tak Hidup Disekitar Kita
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (5 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, Peduli, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 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, sekolah
- KI 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 (KD) DAN INDIKATOR\

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan</p> <p>4.6 Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi benda-benda yang berada disekita • Memberikan tanggapan tentang pengelompokkan benda hidup dan benda tak hidup. • menuliskan nama benda hidup dan benda tak hidup.
<p>PPKn</p> <p>1.1 Mensyukuri diterapkannya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila</p> <p>2.1 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah</p> <p>4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda Pancasila</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami sila-sila pancasila • Mengamalkan sikap patuh aturan dalam kehidupan sehari-hari • Memahami simbol sila-sila pancasila
<p>MATEMATIKA</p> <p>3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi nilai tempat pada bilangan puluhan

<p>bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya</p> <p>4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan bilangan 41-91. • Membilang banyaknya anggota benda dalam satu kelompok. • Menuliskan nama bilangan banyaknya anggota benda dalam satu kelompok. • Menuliskan lambang bilangan banyaknya anggota benda dalam satu kelompok
--	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan diskusi siswa dapat :

1. Memahami nilai tempat bilangan puluhan
2. Mengurutkan bilangan 41 sampai 91
3. Membedakan benda hidup dan benda tak hidup disekitar

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita
- Sila-sila pancasila
- Bilangan puluhan

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik*(mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ mencoba, mengasosiasi/ mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : ceramah, praktik penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Di awal pembelajaran, guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. • Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa petugas piket. • Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. • Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya. 	15 Menit
Inti	<p>Ayo berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran yang berkaitan dengan nilai tempat. • Siswa berlatih menulis nama dan lambang bilangan. <p>Ayo berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengingat kembali sila keempat 	2 jam 50 Menit

	<p>Pancasila.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati simbol-simbol sila Pancasila yang ada pada lambang negara. • Siswa mengidentifikasi simbol-simbol sila Pancasila sebagai benda hidup atau benda tak hidup. • Siswa mengamati kata-kata yang ada pada buku teks. • Siswa mengamati gambar lambang negara Pancasila. • Siswa berlatih menunjukkan gambar sila ke-4 Pancasila <p>Ayo berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibentuk kedalam beberapa kelompok yang berangitakan 5 orang • Siswa bersama teman kelompoknya berdiskusi memebdakan benda hidup dan benda tak hidup berdasarkan pada pengamatan gambar <p>Ayo bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru dan teman-teman bernyanyi lagu topi saya bundar. 	
<p>Penutup</p>	<p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika semua siswa telah selesai, guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi ini guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu pelajari hari ini? • Bagaimana perasaanmu saat kegiatan 	<p>10 Menit</p>

	<p>menyusun kata menjadi bunyi sila ke-4 Pancasila, membuat kalimat, dan menulis nama dan lambang bilangan?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan apa yang paling kamu sukai? • Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? • Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut? <p>• Siswa diberikan <i>pre-test</i></p>	
--	--	--

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema 7 : ”*benda, hewan, dan tanaman disekitar ku*” Kelas I (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Media : gambar benda hidup dan benda tak hidup

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: tanggungjawab, Kerja sama,dan Peduli.
- b. Penilaian Pengetahuan: pilihan ganda dan jawaban singkat.
- c. Penilaian Keterampilan: unjuk kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai											
		Percaya Diri				Teliti				Disiplin			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

Keterangan: 1: Kurang 2 :Cukup 3 : Baik 4 : baik
sekali

b. Penilaian pengetahuan

Tes tertulis: Skor a. Mengisi titik-titik sesuai dengan pernyataan yang benar. Jumlah soal: 5 essai dan 5 pilihan ganda Skor maksimal: 100

Skor setiap jawaban: untuk esaay diberi dua sedangkan untuk pilihan ganda diberi nilai I Kunci Jawaban: bisa beragam sesuai

pemahaman siswa.

Contoh: Papan tulis termasuk benda tak hidup karena tidak dapat bergerak sendiri. Kucing termasuk benda hidup karena dapat bergerak sendiri.

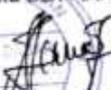
Guru kelas 1

Baiq Yulita Widiyani, S.Pd
NIP. 19880719 201101 2002

Mataram,2020
Peneliti

Lisa Indrianti
NIM. 116180081

Mengetahui


Kepala SDN 38 Mataram

Usman, S.Pd
NIP. 19611231 198303 1457



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 38 Mataram
Kelas / Semester	: I (Satu) / 2
Tema 7	: Benda, Hewan, dan Tanaman Disekitar Ku
Sub Tema 1	: Benda Hidup Dan Benda Tak Hidup Disekitar Kita
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (5 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, Peduli, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 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, sekolah
- KI 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 (KD) DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan</p> <p>4.6 Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi benda-benda yang berada disekitar • Memberikan tanggapan tentang pengelompokkan benda hidup dan benda tak hidup.
<p>PPkn</p> <p>1.1 Mensyukuri diterapkannya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila</p> <p>4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda Pancasila</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sila-sila pancasila sebagai lambang negara • Memahami simbol dan bunyi sila keempat pancasila
<p>MATEMATIKA</p> <p>3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan bilangan puluhan pada bilangan 41-91

<p>konkret serta cara membacanya</p> <p>4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan lambang bilangan dua angka
--	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui penggunaan media *puzzle* dan *speling puzzle* siswa dapat :

- Mengidentifikasi benda-benda yang berada disekitar
- Memberikan tanggapan tentang pengelompokkan benda hidup dan benda tak hidup.
- Menjelaskan sila-sila pancasila sebagai lambang negara
- Memahami simbol dan bunyi sila keempat pancasila
- Mengurutkan bilangan puluhan pada bilangan 41-91
- Menuliskan lambang bilangan dua angka

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita
- Sila-sila pancasila
- Bilangan puluhan

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik*(mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ mencoba, mengasosiasi/ mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : diskusi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh ketua kelas • Siswa merespon pembelajaran sebelumnya berhubungan dengan tema 7 benda hidup dan benda tak hidup disekita kita • Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dipelajari mengaitkan pembelajaran hari ini dengan kehidupan sehari-hari misal dengan membrikan pertanyaan : apakah kursi termasuk benda hidup? • Siswa menerima informasi tentang komperensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, ruang lingkup materi, langkah pembelajaran, serta metode yang akan dilaksanakan. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi kelas menjadi 5 kelompok • Siswa berkelompok 5-6 orang sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan guru. <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa difasiltasi media <i>puzzle</i>, siswa 	2 Jam 50 Menit

	<p>mengamati potongan-potongan <i>puzzle</i> benda hidup dan benda tak hidup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati benda-benda yang ada disekitar • Siswa mengamati potongan kartu <i>puzzle</i> pada lembar kerja siswa • Siswa mengamati gambar garuda pancasila dan mengidentifikasi simbol sila pancasila • Siswa melafalkan bunyi sila keempat dari pancasila <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menanyakan bagaimana cara menggunakan kartu <i>puzzle</i> • Siswa menanyakan cara mengurutkan kartu <i>puzzle</i> yang berisi bilangan puluhan <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat prediksi dengan cara menghitung banyaknya kartu <i>puzzle</i>. • Siswa membuat dugaan benda hidup dan benda tak hidup <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama teman kelompok akan menyelesaikan permainan <i>puzzle</i> dengan media pembelajaran <i>puzzle</i> • Masing-masing siswa mengambil 2 kartu berbeda yang terdiri dari kartu <i>puzzle</i> bernomor warna hijau dan merah. • Siswa mengurutkan kartu bilangan 	
--	--	--

	<p>kedalam bingkai <i>puzzle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama teman-teman kemudian diminta untuk melafalkan bilangan-bilang yang telah di urutkan. • Siswa mencoba untuk membalikan kartu <i>puzzle</i> dengan memperhatikan letak <i>puzzle-puzzle</i> tersebut. • Siswa mencoba menyusun gambar-gambar benda hidup dan benda tak hidup dari kartu <i>puzzle</i> tersebut. • Siswa mencoba menyusun huruf-huruf menjadi nama dari benda hidup dan benda tak hidup <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimpulkan tentang nilai tempat bilangan puluhan • Siswa mendemonstrasikan cara penggunaan media • Siswa menyimpulkan pengelompokan benda hidup dan benda tak hidup. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merefleksi penguasaan materi yang telah dipeljar dengan membuat catatan materi • Siswa saling memberikan umpan balik hasil pembelajaran yang telah dicapai • Siswa diberikan pos-test • Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya. 	<p>10 Menit</p>

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema 7 : ”*benda, hewan, dan tanaman disekitar ku*” Kelas I (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- *Puzzle* benda hidup dan benda tak hidup
- *Puzzle* bilangan
- *Spelling puzzle* pengenalan nama benda hidup dan benda tak hidup disekitar ku

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: tanggungjawab, Kerja sama,dan Peduli.
- b. Penilaian Pengetahuan: pilihan ganda dan jawaban singkat.
- c. Penilaian Keterampilan: unjuk kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian

- a. Penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai											
		Percaya Diri				Teliti				Disiplin			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

Keterangan: 1: Kurang 2 :Cukup 3 : Baik 4 : baik sekali

b. Penilaian pengetahuan

1) Tes tertulis: Skor a. Mengisi titik-titik sesuai dengan pernyataan yang benar. Jumlah soal: 2 buah Skor maksimal: 100

Skor setiap jawaban: 50 Kunci Jawaban: bisa beragam sesuai pemahaman siswa.

Contoh: Papan tulis termasuk benda tak hidup karena tidak dapat bergerak sendiri. Kucing termasuk benda hidup karena dapat bergerak sendiri.

2) Pengelompokan benda hidup dan benda tak hidup.

Jumlah soal: 10 buah Skor Maksimal: 100

c. penilaian keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai															
		Mampu menyusun puzzle sesuai ukuran				Menyusun <i>spel</i> ing puzzle				Bekerjasama				Mampu mengurutkan kartu-kartu bilangan puzzle			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	

7								
8								
9								
10								

Keterangan : 1: Kurang 2 :Cukup 3 : Baik 4 : baik sekali

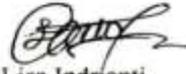
Guru kelas 1



Baiq Yulita Widiani, S.Pd
NIP. 19880719 201101 2002

Mataram,2020

Peneliti



Lisa Indrianti
NIM. 116180081

Mengetahui

Kepala SDN 38 Mataram




Usman, S.Pd
NIP. 19611231 198303 1457



Lampiran 16. Silabus

Satuan Pendidikan : SDN 38 Mataram

Kelas : I (satu)

Tema : 7 (Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku)

Sub tema 1 : Benda Hidup Dan Benda Tak Hidup Disekitar

Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

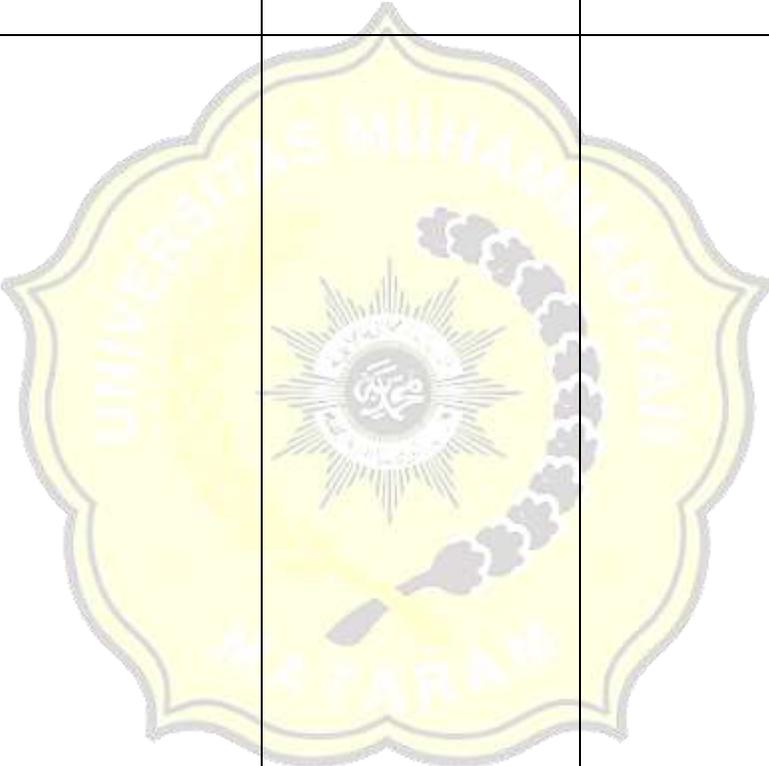
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

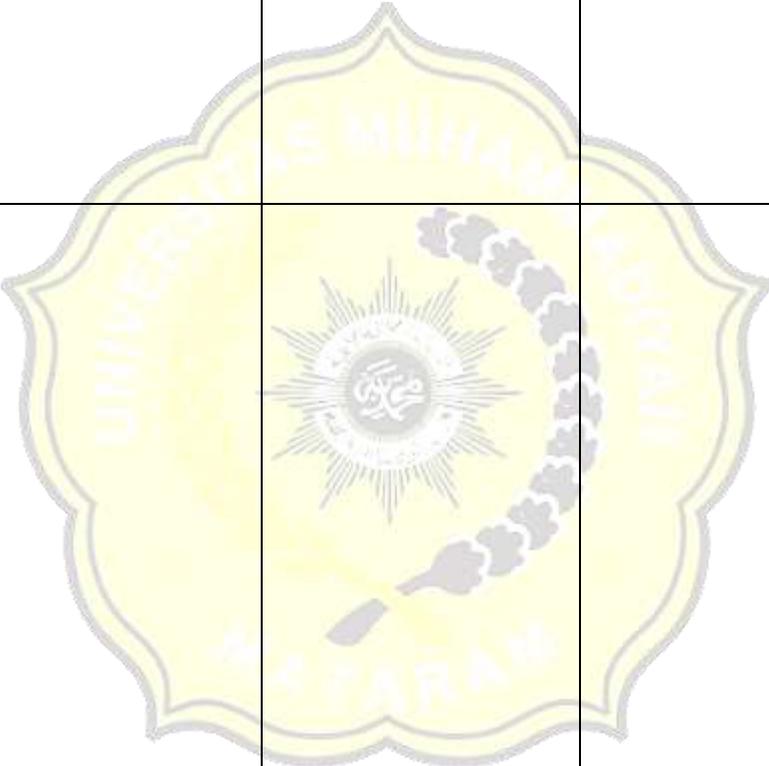
KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat,dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi dasar	Indikator	Tujuan pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Materi pelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
------------------	-----------	---------------------	-----------------------	------------------	-----------	---------------	----------------

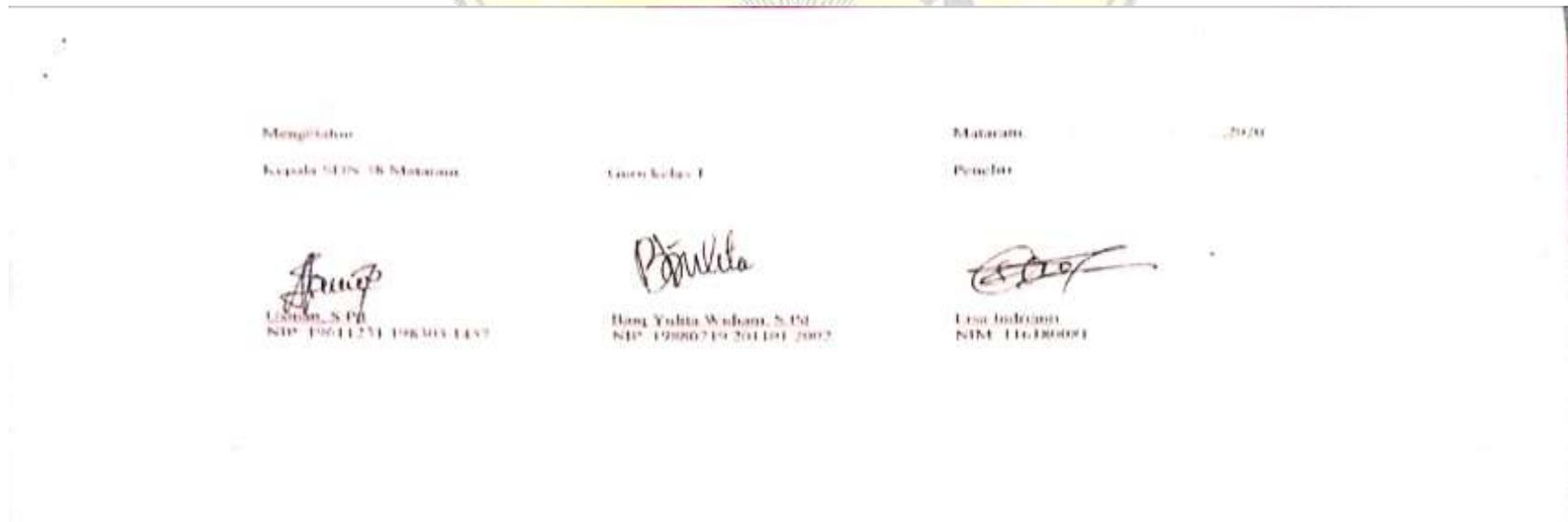
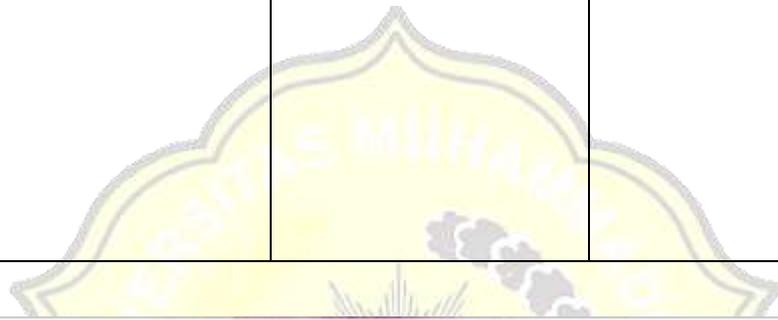
<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan</p> <p>4.6 Menggunakan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi benda-benda yang berada disekitar 	<p>Melalui penggunaan media <i>puzzle</i> dan <i>speling puzzle</i> siswa dapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi benda-benda yang berada disekitar • Memberikan tanggapan tentang pengelompokan benda hidup dan benda tak hidup. • Menjelaskan sila-sila pancasila 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa difasiltasi media <i>puzzle</i>, siswa mengamati potongan-potongan puzzle benda hidup dan benda tak hidup <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyakan bagaimana cara menggunakan kartu <i>puzzle</i> <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat prediksi dengan cara menghitung 	<ul style="list-style-type: none"> • Benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita • Sila-sila pancasila • Bilangan puluhan 	<p>Tes dan non tes</p>	<p>1 X pertemuan</p>	<p>Buku teks pelajaran tematik dan media <i>puzzle</i></p>
--	--	--	--	---	------------------------	----------------------	--

<p>kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan tanggapan tentang pengelompokan benda hidup dan benda tak hidup. 	<p>sebagai lambang negara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami simbol dan bunyi sila keempat pancasila • Mengurutkan bilangan puluhan pada bilangan 41-91 • Menuliskan lambang bilangan dua angka 	<p>banyaknya kartu <i>puzzle</i>.</p> <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama teman kelompok akan menyelesaikan permainan <i>puzzle</i> dengan media pembelajaran <i>puzzle</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimpulkan tentang nilai tempat bilangan puluhan dan pengelompokan 				
--	---	---	--	--	--	--	--

			benda hidup dan benda tak hidup				
<p>PPkn</p> <p>1.1 Mensyukuri diterapkannya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila</p> <p>4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sila-sila pancasila sebagai lambang negara 						

<p>pada Lambang Garuda Pancasila</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami simbol dan bunyi sila keempat pancasila 						
<p>MATEMATIKA</p> <p>3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya</p> <p>4.2 Menuliskan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan bilangan puluhan pada bilangan 41-91 						

lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan lambang bilangan dua angka 						
---	---	--	--	--	--	--	--



Lampiran 17. Kisi-Kisi Soal

Kelas : 1
 Semester : 2
 Tema : 7
 Sub tema : 1
 Bentuk soal : uraian dan pilihan ganda

Kisi-Kisi Soal

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Instrument Soal	Kunci Jawaban	Skor	
1.	Bahasa Indonesia					
	3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana,	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi benda-benda yang berada disekitar 	1 2	Tuliskan satu nama benda hidup disekitar mu! Tuliskan satu nama benda tak hidup disekitar mu!	KUCING MOTOR	2 2

	tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan					
	4.6 Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan tanggapan tentang pengelompokan benda hidup dan benda tak hidup. 	1 PG 2 PG	<p>Dibawah ini yang termasuk benda hidup adalah ?</p> <ol style="list-style-type: none"> Mobil Ikan pot <p>Dibawah ini yang termasuk benda tidak hidup adalah ?</p> <ol style="list-style-type: none"> Mobil Ikan Bebek 	IKAN MOBIL	1 1
2.	PPKn					
	1.1 Mensyukuri diterapkannya bintang, rantai,	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan sila-sila pancasila sebagai lambang 	5	Ada berapa jumlah sila pancasila ?	Lima	1

	pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila	negara				
	4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> Memahami simbol dan bunyi keempat pancasila 	5 PG	Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan adalah bunyi sila yang ke ! a. 1 b. 3 c. 4	4	1
3.	Matematika					
	3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan	Mengurutkan bilangan puluhan pada bilangan 41-91	3 PG	Lanjutan bilangan-bilangan berikut 43,44,45,46... a. 47	47	1

	<p>nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya</p>		4 PG	<p>b. 48 c. 40</p> <p>Lanjutan bilangan berikut 50,51,52,53,54....</p> <p>a. 26 b. 55 c. 58</p>	55	1
	<p>4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat</p>	<p>Menuliskan lambang bilangan dua angka</p>		<p>45 = Puluhan + satuan</p> <p>62 = puluhan + satuan</p>	<p>4 puluhan + 5 satuan</p> <p>6 satuan + 2 satuan</p>	<p>2</p> <p>2</p>

Lampiran 18. Lembar Kerja Siswa Pada Uji Coba Terbatas

Lembar Kerja Siswa
BENDA HIDUP DAN BENDA TAK HIDUP DISEKITAR KU

Nama kelompok :

Nama anggota kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

INDIKATOR YANG INGIN DICAPAI
BAHASA INDONESIA

- Mengidentifikasi benda-benda yang berada disekita
- Memberikan tanggapan tentang pengelompokkan benda hidup dan benda tak hidup.

PPKN

- Menjelaskan sila-sila pancasila sebagai lambang negara
- Memahami simbol dan bunyi sila keempat pancasila

MATEMATIKA

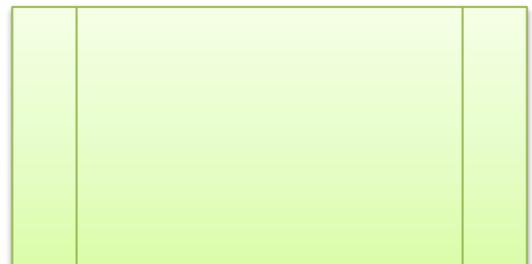
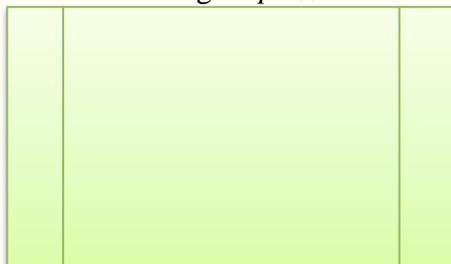
- Mengurutkan bilangan 41- 91.
- Menuliskan lambang bilangan dua angka

PETUNJUK PENGGUNAAN

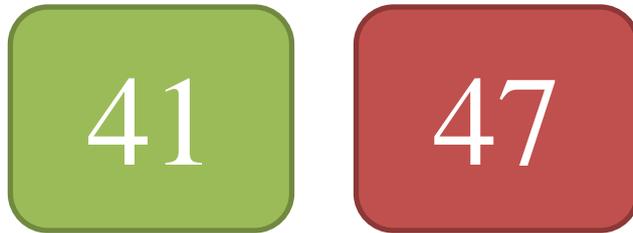
1. Berdo'alah sebelum mengerjakan LKS
2. Lakukan secara berdiskusi u untuk mengerjakan LKS

Langkah-Langkah Kegiatan

- Perhatikan bingkai *puzzle* tersebut



- Ambilah dua kartu berbeda yang terdiri dari kartu bernomor warna hijau dan merah.



- Kemudian urutkan kartu *puzzle* berdasarkan warna dan bilangan pada bingkai *puzzle*.

Catat hasil angka-angka yang diurutkan

.....

.....

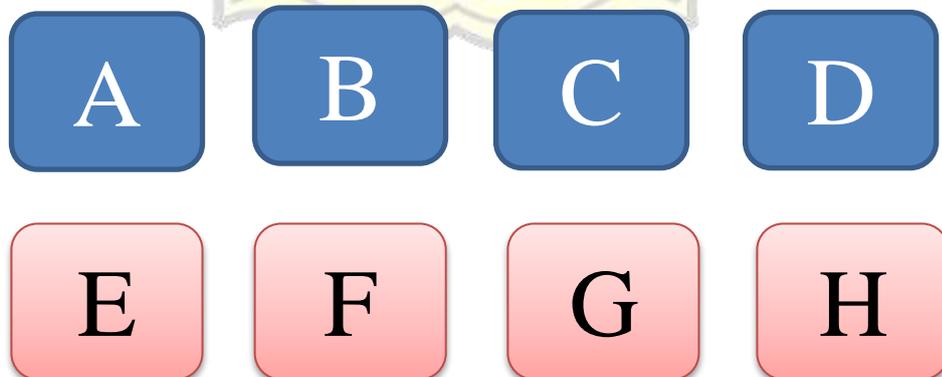
.....

.....

- Kemudian baliklah kartu *puzzle* dan Susunlah gambar-gambar benda hidup dan benda tak hidup dari kartu *puzzle* tersebut.

Perhatikan gambar apa yang kamu susun

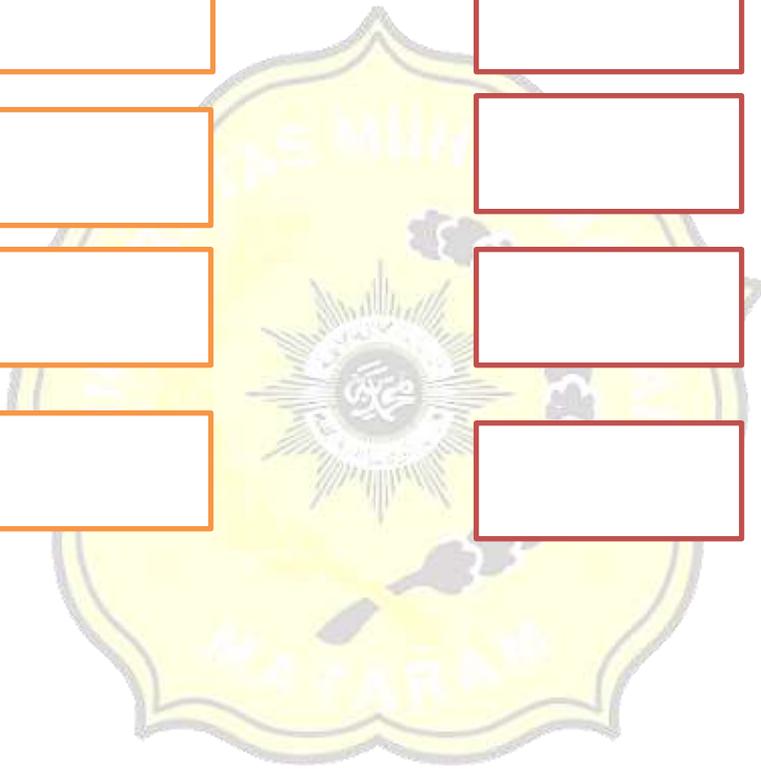
- Susun huruf dari benda hidup dan benda tak hidup dan benda tak hidup



Tulislah huruf-huruf yang membentuk nama dari benda hidup dan benda tak hidup pada kotak dibawah ini.

Benda hidup

benda tak hidup



Lampiran 19. Lembar Kerja Siswa Pada Uji Lapangan

Lembar Kerja Siswa
BENDA HIDUP DAN BENDA TAK HIDUP DISEKITAR KU

Nama kelompok :

Nama anggota kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

INDIKATOR YANG INGIN DICAPAI
BAHASA INDONESIA

- Mengidentifikasi benda-benda yang berada disekita
- Memberikan tanggapan tentang pengelompokkan benda hidup dan benda tak hidup.

PPKN

- Menjelaskan sila-sila pancasila sebagai lambang negara
- Memahami simbol dan bunyi sila keempat pancasila

MATEMATIKA

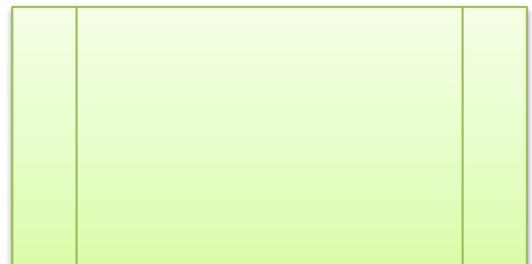
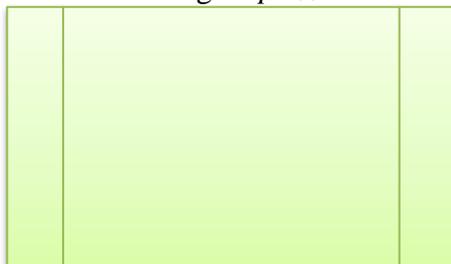
- Mengurutkan bilangan 41- 91.
- Menuliskan lambang bilangan dua angka

PETUNJUK PENGGUNAAN

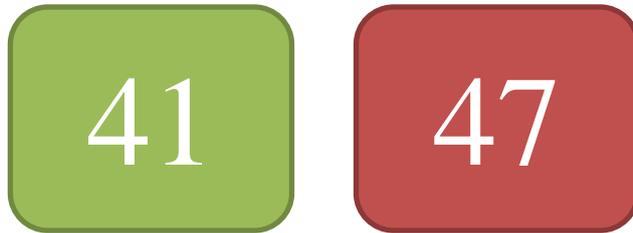
3. Berdo'alah sebelum mengerjakan LKS
4. Lakukan secara berdiskusi u untuk mengerjakan LKS

Langkah-Langkah Kegiatan

- Perhatikan bingkai *puzzle* tersebut



- Ambilah dua kartu berbeda yang terdiri dari kartu bernomor warna hijau dan merah.



- Kemudian urutkan kartu *puzzle* berdasarkan warna dan bilangan pada bingkai *puzzle*.

Catat hasil angka-angka yang diurutkan

.....

.....

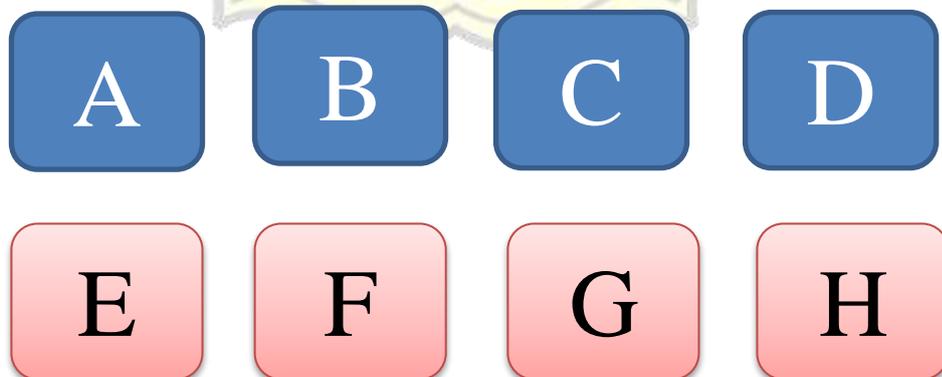
.....

.....

- Kemudian baliklah kartu *puzzle* dan Susunlah gambar-gambar benda hidup dan benda tak hidup dari kartu *puzzle* tersebut.

Perhatikan gambar apa yang kamu susun

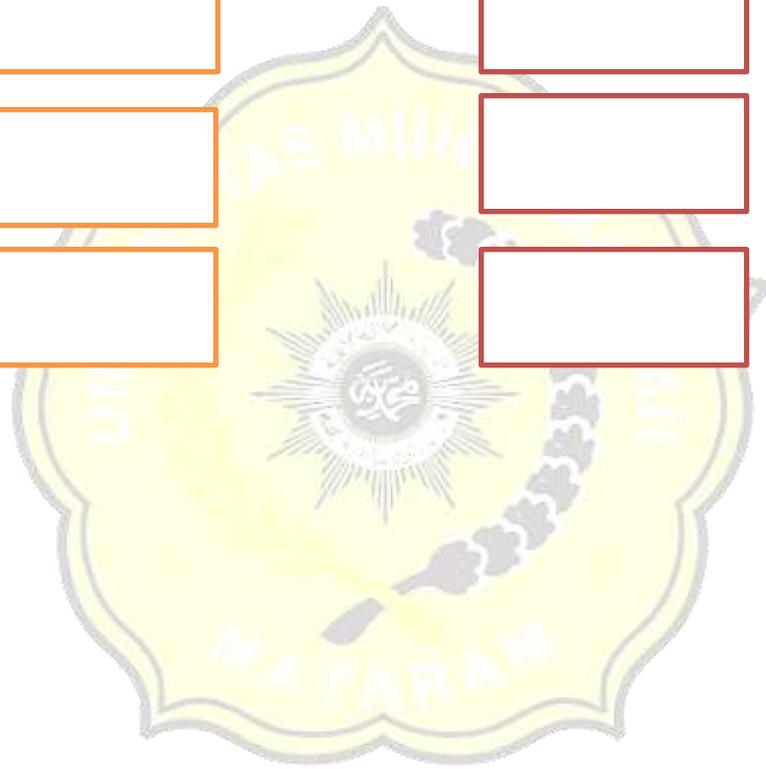
- Susun huruf dari benda hidup dan benda tak hidup dan benda tak hidup



Tulislah huruf-huruf yang membentuk nama dari benda hidup dan benda tak hidup pada kotak dibawah ini.

Benda hidup

benda tak hidup



Lampiran 20. Kartu konsultasi



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

E-mail : ummataram@telkom.net

Website : <http://unmuhmataram.com>

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

KARTUKONSULTASI

Nama : LISA INDRIANTI
 NIM : 116180081
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pembimbing I : Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd.
 Pembimbing II : Sintayana Muhandini, M.Pd.
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PADA TEMA 7 SUB TEMA 1 MATERI BENDA HIDUP DAN BENDA TAK HIDUP DISEKITAR KITA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 1 SDN 38 MATARAM

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	
			I	II
1	26/11/2019	- Bimbingan judul - Bimbingan BAB I		<i>[Signature]</i>
2	9/12/2019	Bimbingan BAB I dan BAB II		<i>[Signature]</i>
3	9/12/2019	Bimbingan BAB II		<i>[Signature]</i>
4	12/12/2019	Bimbingan BAB III		<i>[Signature]</i>
5	16/12/2019	Bimbingan BAB III		<i>[Signature]</i>
6	17/12/2019	Ace		<i>[Signature]</i>
7	19/12/2019	BAB I di perbaiki beberapa catatan BAB III saya minta instrumen penelitiannya		<i>[Signature]</i>

8	27/12-19	Ace untuk di lakukan seri mau proposal.	<i>re</i>	
9		Bimbingan luhume		<i>Syha</i>
10		Ace luhume		<i>Syha</i>
11		BABIV dan BABV (Menambahkan rumus ganti standar dan kualitas angket)		<i>Syha</i>
12		Ace BABI-V		<i>Syha</i>

Mataram, 19 November 2019
Ketua Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar



Haidarrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

