

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini memperoleh produk pembelajaran berupa media pohon misteri. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *4D* (*define, design development, and disseminate*). Materi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu tema 2 sub tema 1 materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Pengembangan media pohon misteri ini divalidasi pada ahli desain media, ahli isi materi, serta guru kelas 3 di SD Negeri Wadukopa sebagai praktisi pembelajaran. Data hasil penilaian oleh seluruh validator menyatakan bahwa media pembelajaran pohon misteri layak/valid untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk siswa kelas 3 di SD Negeri Wadukopa. Pencapaian ini dinyatakan/dibuktikan dengan data hasil yang didapatkan dari masukan semua validator maupun praktisi pembelajaran dan angket tanggapan siswa terhadap media pohon misteri.

Data yang didapatkan dari validator ahli desain media dengan persentase 72,5% yang artinya pengembangan media pohon misteri ini layak/valid untuk digunakan. Hasil dari validator ahli desain materi yang diperoleh dengan persentase 87,5% yang artinya pengembangan media pohon misteri sangat layak/sangat valid untuk dipakai. Kemudian hasil dari praktisi pembelajaran, data yang diperoleh adalah dengan persentase 96,25%, maka dapat disimpulkan bahwa media pohon misteri sangat praktis. Sedangkan dari

hasil respon siswa pada uji coba kepraktisan mendapatkan persentase 95,85%. Dari hasil-hasil yang dijelaskan dapat disimpulkan bahwa media pohon misteri layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas 3 pada tema 2 sub tema 1 materi "manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia".

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang disampaikan peneliti, berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, antara lain:

1. Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media sebaiknya disampaikan dulu petunjuk penggunaannya. Agar nantinya siswa tidak bingung dengan media yang digunakan ketika kegiatan belajarmengajar berlangsung.
2. Usahakan setiap pembelajaran guru harus mengajar dengan menggunakan media yang menarik, supaya menumbuhkan minat maupun motivasi siswa dalam belajarnya.
3. Penggunaan media pembelajaran harus lebih sering dilakukan, supaya materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.
4. Penggunaan media pembelajaran semestinya harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.
5. Dalam penggunaan media pembelajaran harus meningkatkan hasil belajar siswa.
6. Penggunaan media jangan hanya memfokuskan pada motivasi saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Aisyah, Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*.
Jakarta: PT. Depdiknas
- Alwi, H. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pepsada
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada
- Endang, S.A. 2010. *Pengertian Motivasi Belajar*. Bandung : PT. Nusa Media
- Hermawan, H. 2007. *Media Pembelajaran SD*. Bandung: Upi Press
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018. *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2018: Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018. *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2018: Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: PT. Gaung Pepsada Perss
- Lutfiani, A. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Misteri Untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Fluida Dinamis". di skripsi

- Mutia, S.D. 2018. *"Pengaruh Media Pohon Pintar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur"*. di skripsi
- Febyanita, Icha. 2020. *"Pengembangan Media PUZZLE Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa"*. di jurnal. Volume 1.Nomor 6.
- Nahria, N. 2019. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Booklet Pada Materi Hidrolisis Garam "*. di skripsi
- Ratnasari, D. 2015. *"Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Anak Kelas IV Tema Makananku Sehat Dan Bergizi Subtema Kebiasaan Makananku Di Sekolah"*. di skripsi
- Rika, Z.B. *"Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk"*. di skripsi
- Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. CV Wacana Prima
- Sadiman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Sadirman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pepsada
- Sardiman, A.M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Uno, H. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara



Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



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 : 0184/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/XI/2020
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala Sekolah SDN Wadukopa
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 : Jumiaty
 NIM : 117180061
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : Pengembangan media Pohon Misteri Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 2 Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar
Tempat Penelitian : SDN Wadukopa

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

Wabillahirtaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 27 November 2020

An. Dekan,
 Wakil Dekan II



Agus Herianto, S.Pd., M.Pd.
 NIDN 0831128220

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



PEMERINTAH KABUPATEN BIMA
DINAS PENDIDIKAN KEBUDAYAAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI WADUKOPA
KECAMATAN SOROMANDI
Alamat : Jl.Lintas Sarita-Wadukopa Desa Wadukopa

SURAT KETERANGAN PENARIKAN PENELITIAN

Nomor : 014/249 /01.1/17-SDN Wadukopa/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Wadukopa Kecamatan Soromandi :

1. Nama : **H.SAINU,S.Pd**
2. NIP : 19601231 198203 1 630
3. Jabatan : Kepala Sekolah
4. Pangkat/Golongan : Pembina Utama IV/b

Menerangkan bahwa :

1. Nama : Jumiati
2. NIM : 117180061
3. Jurusan/Prodi : Pendidikan/PGSD
4. Judul : Pengembangan Media Pohon Misteri Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Tema 2 Kelas 3 SD
5. Tempat Sekolah : SD Negeri Wadukopa

Memang benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Wadukopa Kecamatan Soromandi, dari tanggal 5 – 8 Desember 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wadukopa, 8 Desember 2020
Kepala Sekolah



Lampiran 3. Analisis Angket Respon Siswa

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	11	12	13				
1.	AS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100	Sangat setuju
2.	AA	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	49	94	Sangat setuju
3.	AFR	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	48	92	Sangat setuju
4.	AAA	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	46	88	Sangat setuju
5.	A	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	48	92	Sangat setuju
6.	A	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	47	90	Sangat setuju
7.	A	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	50	96	Sangat setuju	
8.	DD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100	Sangat setuju	
9.	FA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100	Sangat setuju	
10.	BS	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	50	96	Sangat setuju	
11.	H	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	51	98	Sangat setuju	
12.	LH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100	Sangat setuju	
13.	N	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51	98	Sangat setuju	
14.	RS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	51	98	Sangat setuju	
Jumlah															651	1.342		
Rata-rata klasikal																95,85%	Sangat setuju	

Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Kegiatan wawancara dengan guru kelas



Kegiatan validasi dengan ahli materi



Kegiatan menjelaskan cara menggunakan media pohon misteri



Kegiatan pembelajaran di kelas



Kegiatan diskusi siswa



Kegiatan melakukan perhitungan penjumlahan pertukaran



Kegiatan pembelajaran



Kegiatan melakukan perhitungan penjumlahan pertukaran dengan salah satu perwakilan tiap kelompok



Kegiatan mengisi angket



Kegiatan menjelaskan tata cara membaca dongeng

Lampiran 5. Pedoman Penggunaan Media

PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA POHON MISTERI

1. Memperhatikan media pohon misteri yang ditampilkan di depan kelas.
2. Membuka buku siswa pada subtema 1 pembelajaran 1 materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.
3. Membaca teks dongeng secara bersama.
4. Guru membaca kembali teks dongen dan sambil menunjukan bagian media disesuaikan dengan isi dongen yang dibacakan.
5. Perwakilan kelompok mengambil soal pada buah apel yang ada pada media untuk dikerjakan.
6. Setiap jawaban dari soal dimasukan kembali ke dalam buah apel pada media
7. Mengecek secara bersama jawaban dari tiap kelompok, dengan membuka kembali soal pada buah apel.
8. Melakukan perhitungan penjumlahan komutatif (pertukaran) menggunakan daun pada media.
9. Menghitung kesamaan jumlah dari contoh perhitungan komutatif
10. Melakukan perhitungan ulang dengan contoh soal yang lain.
11. Menceritakan tentang manfaat tumbuhan dengan menunjuk bagian-bagian yang ada pada media.
12. Menyanyikan lagu pohon cemara secara bersama.

Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Wadukopa
Kelas / Semester : 3 (Tiga) / 1
Tema 2 : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan
Sub Tema 1 : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (4 x 35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 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 (KD)

Bahasa Indonesia

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1 Membaca dongeng dengan lafal, intonasi, dan ekspresi.
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.8.1 Mengidentifikasi informasi isi dongeng yang didengar.

SBdP

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.1 mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dengan bernyanyi.
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.2.1 memeragakan pola irama sederhana pada lagu "Cemara".

MATEMATIKA

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	3.1.1 Menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan.
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	4.1.1 menggunakan sifat pertukaran pada penjumlahan untuk menyelesaikan masalah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui penggunaan media pohon misteri, siswa :

1. Mampu memahami manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.
2. Mampu membaca dongeng dengan jelas.
3. Mampu mengidentifikasi informasi isi dongeng yang didengar dengan tepat.
4. Mampu melakukan perhitungan penjumlahan dengan sifat pertukaran.
5. Mampu menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan dengan tepat.
6. Mampu mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dengan bernyanyi dengan tepat.
7. Mampu memeragakan pola irama sederhana pada lagu "Cemara" dengan tepat.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Menjelaskan pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu yang dapat membangkitkan semangat sebelum belajar. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuandan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan 	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dikembangkan dalam pembelajaran.</p> <p>8. Guru memperkenalkan media pohon misteri dan menjelaskan cara penggunaannya</p> <p>9. Guru melakukan apersepsi, siswa diingatkan kembali tentang hal-hal yang perlu diperhatikan ketika membaca teks dengan suara lantang.</p> <p>10. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membaca teks:</p> <p>a. Lafal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan kata dengan tepat - Menggunakan frasa yang tepat (bukan kata demi kata) <p>b. Intonasi suara</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kalimat yang diakhiri dengan tanda titik intonasi suaranya datar. - Kalimat yang diakhiri tanda tanya intonasi suaranya menurun. Kalimat yang diakhiri tanda seru intonasi suaranya agak naik. <p>c. Ekspresi</p> <p>Siswa membaca dengan penuh perasaan.</p> <p>d. Tanda baca</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jika saat membaca bertemu tanda koma (,) maka pembaca berhenti membaca sebentar, lalu dilanjutkan kembali. - Jika saat membaca bertemu tanda titik (.) maka pembaca berhenti membaca kemudian pembaca mulai membaca 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kalimat berikutnya.</p> <p>e. Suara lantang dan dapat didengar oleh orang lain dengan jelas.</p>	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 11. Guru membagi kelompok siswa menjadi 5 kelompok. 12. Perwakilan tiap kelompok atau salah satu siswa membaca teks dongeng dengan suara lantang. 13. Guru membaca kembali teks dongeng dan sambil menunjukan bagian media disesuaikan dengan isi dongeng yang dibacakan. 14. Perwakilan tiap kelompok maju ke depan dengan mengambil kertas soal pada kantong buah apel yang ada pada media pohon misteri. 15. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi dongeng yang telah dibacanya hasil kerja sama kelompok. 16. Setiap jawaban dari soal dimasukan kembali ke dalam buah apel pada media pohon misteri 17. Mengecek secara bersama jawaban dari tiap kelompok, dengan membuka kembali soal pada buah apel. 18. Siswa menyimak penjelasan guru tentang sifat pertukaran pada penjumlahan. 19. Guru memberikan contoh penjumlahan pertukaran dengan menunjukan daun-daun yang ditempelkan pada media. 20. Guru menunjukan papan kecil yang ada pada media pohon misteri, yang digunakan oleh tiap kelompok untuk melakukan perhitungan materi 	1 Jam 45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pejumlahan pertukaran.</p> <p>21. Guru melemparkan soal dan kelompok yang bisa disuruh angkat tangan.</p> <p>22. Guru memberikan kesempatan kepada siswa jika ada hal yang ingin ditanyakan.</p> <p>23. Guru menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa.</p> <p>24. Siswa dan guru mendiskusikan pohon cemara sebagai tumbuhan yang banyak memiliki manfaat. Dengan menunjukan bagian-bagian dari media pohon misteri <i>Communication</i></p> <p>25. Kayu cemara dapat digunakan untuk membuat perabot rumah tangga. Daun cemara dapat dijadikan teh yang banyak mengandung vitamin C. Pohon cemara dapat diolah menjadi minyak yang dapat digunakan untuk mengobati penyakit, seperti batuk.</p> <p>26. Guru mencontohkan cara menyanyi lagu Cemara ciptaan AT. Mahmud yang diikuti oleh siswa. Pada saat guru menyanyikan lagu Cemara pada bait pertama dan kedua, sambil menunjukkan buah apel berwarna biru.</p> <p style="text-align: center;"> 0 . $\overline{12}$ 3 3 3 5 . $\overline{43}$ 2 . . Ce ma ra po ho ram ping Ke ti ka a nain la lu </p> <p style="text-align: center;"> 0 . $\overline{23}$ 4 4 4 6 . $\overline{54}$ 3 . . Da un nya ha lus lang sing Me nyen tuh da un cema ra </p> <p>Saat guru menyanyikan bait ketiga, guru menunjukkan buah apel berwarna kuning.</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>0 . $\overline{34}$ 5 3 2 1 . $\overline{1}$ 1 4 5 Ber ge rak ge rak ki an ke ma Ter de ngar de sir di te li nga</p> <p>Guru menunjukkan buah apel berwarna hijau saat menyanyikan bait keempat. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengenalkan pola irama yang ada pada lagu cemara.</p> <p>6 . 5 5 5 2 2 3 2 1 . . ri Se per ti ta ngan pe na ri ku Se bu ah la gu mer du</p> <div style="border: 2px dashed pink; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Cemara</p> <p style="text-align: center;">$\frac{3}{4}$ Ciptaan: AT Mahmud</p> <p>0 . $\overline{12}$ 3 3 3 5 . $\overline{43}$ 2 . . Ce ma ra po ho ram ping Ke ti ka a ngin la lu</p> <p>0 . $\overline{23}$ 4 4 4 6 . $\overline{54}$ 3 . . Da un nya ha lus lang sing Me nyen tuh da un cema ra</p> <p>0 . $\overline{34}$ 5 3 2 1 . $\overline{1}$ 1 4 5 Ber ge rak ge rak ki an ke ma Ter de ngar de sir di te li nga</p> <p>6 . 5 5 5 2 2 3 2 1 . . ri Se per ti ta ngan pe na ri ku Se bu ah la gu mer du</p> </div> <p>27. Siswa menyanyikan lagu Cemara bersama-sama yang dipandu oleh guru. <i>Mandiri</i></p> <p>28. Guru membimbing siswa menyanyikan lagu Cemara dimana syair diganti dengan senandung la...la...la...la.....la sambil menepuk meja. Siswa melakukan kegiatan ini untuk memeragakan pola irama sederhana pada lagu.</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	29. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar. <i>Integritas</i> 30. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 31. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. <i>Communication</i> 32. Membaca doa sesudah belajar yang dipimpin oleh salah satu perwakilan siswa. <i>Religius</i>	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sumber Belajar : Buku Guru dan Siswa Tema 2 : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Media Pembelajaran : Pohon Misteri

F. MATERI PEMBELAJARAN

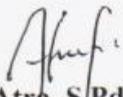
1. Membaca dongeng dengan nyaring.
2. Menjawab pertanyaan dari teks dongeng.
3. Menyelesaikan soal-soal pertukaran pada penjumlahan.
4. Bernyanyi lagu dengan pola irama sederhana.

G. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

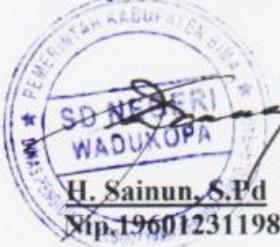
Guru kelas 3


Atra, S.Pdi
Nip. 196503142006041011

Wadukopa,.....2020
Peneliti


Jumiati
NIM. 117180061

Mengetahui
Kepala SDN Wadukopa


H. Sainun, S.Pd
Nip. 196012311982031630



Lampiran 7. Pedoman Wawancara Untuk Guru

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU

Nama Guru : Atra, S.Pdi

NIP : 196503142006041011

Sekolah : SDN WADUKOPA

a. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran pohon misteri pada tema 2 SDN Wadukopa maka peneliti bermaksud mengadakan wawancara terkait dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/ibu agar bersedia menjawab pertanyaan dibawah ini. Tujuan menjawab pertanyaan ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan materi pembelajaran yang dikembangkan. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan.

b. Pertanyaan-pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa lama bapak/ibu mengajar di SDN Wadukopa ?	
2	Berapa lama bapak/ibu belajar di kelas 3 ?	
3	Berapa jumlah siswa yang belajar di kelas 3	

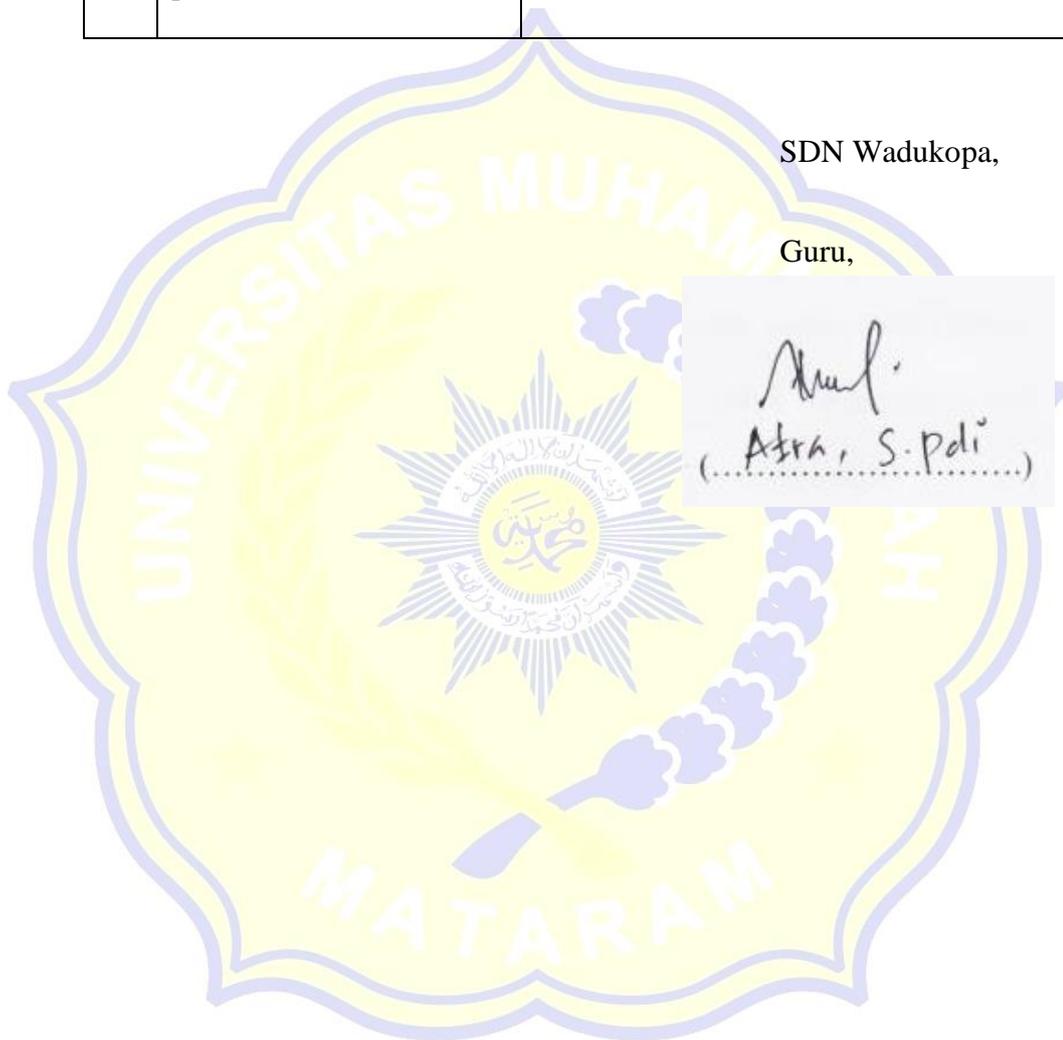
	yang bapak/ibu ngajar ?	
4	Bagaimana motivasi belajar belajar siswa di kelas dalam pembelajaran tematik ?	
5	Bagaimana cara bapak/ibu menyampaikan materi kepada siswa ?	
6	Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran ?	
7	Media pembelajaran apakah yang bapak/ibu ketahui ?	
8	Apakah media pembelajaran yang sering bapak/ibu pakai saat proses pembelajaran ?	
9	Bagaimana respon siswa terhadap media yang bapak/ibu terapkan pada pembelajaran tematik ?	

10	Apakah dalam proses pembelajaran bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran pohon misteri ?	
----	--	--

SDN Wadukopa,

Guru,

Atra, S.Pd
(...Atra, S.Pd...)



Lampiran 8. Lembar Praktisi

**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN POHON MISTERI
MATERI “MANFAAT TUMBUHAN BAGI KEHIDUPAN MANUSIA”
UNTUK AHLI MATERI**

- a. Sehubung dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran pohon misteri manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia bagi siswa kelas 3 SDN Wadukopa. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media yang membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 terkait materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran

Nama : Atra, S.Pdi

NIP/NIDN : 1965031420060410011

Pendidikan : S1

Alamat : Wadukopa

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pohon misteri 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.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak menarik, Tidak mudah.	2
3.	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.	3
4.	Sangat Tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4

c. Pernyataan-pernyataan angket

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi pada media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013			✓	
2.	Materi pada media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013				✓
3.	Materi pada media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan				✓
4.	Media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan konsep materi tema 2 sub tema 1 pembelajran 1				✓
5.	Materi yang dikembangkan dalam media pohon misteri ini dapat meningkatkan motivasi siswa				✓
6.	Bahasa dan angka-angka yang digunakan dalam media pohon misteri sesuai dengan usia siswa				✓
7.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran pohon misteri sudah tepat				✓
8.	Kesesuain materi dengan panduan penggunaannya				✓
9.	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi				✓
10.	Media pembelajaran pohon misteri ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif				✓

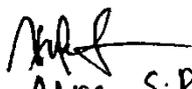
d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik

Saran

Warna yang digunakan untuk melatih contoh
pertukaran usahakan dibedakan

Wadukopa,.....20


.....Aera, S.P.d.....



Lampiran 9. Validasi Media Untuk Ahli Desain Media

**INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN POHON MISTERI MATERI
“MANFAAT TUMBUHAN BAGI KEHIDUPAN MANUSIA”
UNTUK AHLI DESAIN MEDIA**

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran pohon misteri materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia bagi siswa kelas 3 SDN Wadukopa. 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 di bawah 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 2 Sub tema 1 pembelajaran 1 terkait materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain media

Nama : *Dr. Intan Dwi Hashuti, M.Pd.*

NIP/NIDN : *0823078802*

Pendidikan : *S3*

Alamat : *Perum Elt*

- b. Petunjuk Pengisian Angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pohon misteri 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.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak	2

	menarik, Tidak mudah.	
3.	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.	3
4.	Sangat Tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4

c. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Desain utama media pembelajaran pohon misteri dengan isi materi menarik dan memotivasi minat siswa untuk belajar lebih lanjut			✓	
2.	Desain isi media pembelajaran pohon misteri sesuai dengan materi didalamnya			✓	
3.	Tampilan media pohon misteri ini menarik dan sesuai dengan materi "manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia"			✓	
4.	Ukuran media pohon misteri ini sesuai dengan ukuran siswa			✓	
5.	Warna dan bentuk media pohon misteri ini sangat menarik dan motivasi siswa			✓	
6.	Pohon misteri ini tepat untuk digunakan di siswa kelas 3 SD			✓	
7.	Bahan pembuatan media pohon misteri ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan pada siswa			✓	
8.	Bagian-bagian yang ada di media pohon misteri pada materi "manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia" sangat jelas		✓		
9.	Tampilan dan cara menggunakan media				

	“manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia” ini sangat menarik dan memotivasi siswa			✓	
10.	Keseluruhan desain media pada materi “manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia” ini sangat tepat digunakan oleh siswa kelas 3 SD			✓	

d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik

Buatkan pelekat kain sehingga bisa dibongkar pasang

Saran

Mataram,20



Dr. Intan Dwi H. M. Pd.

Lampiran 10. Validasi Media Untuk Ahli Materi

INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN POHON MISTERI MATERI
“MANFAAT TUMBUHAN BAGI KEHIDUPAN MANUSIA”
UNTUK AHLI MATERI

- a. Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran pohon misteri manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia bagi siswa kelas 3 SDN Wadukopa. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media yang membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 terkait materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi.

Nama : Yuni Mariyati, M.Pd .
 NIP/NIDN : 0806068802
 Pendidikan : S2 pend. Matematika SD.
 Alamat : Gunung Sari

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media pohon misteri 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.	Tidak tepat, Tidak sesuai, Tidak jelas, Tidak	2

	menarik, Tidak mudah.	
3.	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.	3
4.	Sangat Tepat, Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah	4

c. Pernyataan-pernyataan angket

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi pada media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013				✓
2.	Materi pada media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013				✓
3.	Materi pada media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan				✓
4.	Media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan konsep materi tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1			✓	
5.	Materi yang dikembangkan dalam media pohon misteri ini dapat meningkatkan motivasi siswa			✓	
6.	Bahasa dan angka-angka yang digunakan dalam media pohon misteri sesuai dengan usia siswa				✓
7.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran			✓	

	pohon misteri sudah tepat				
8.	Kesesuaian materi dengan panduan penggunaannya			✓	
9.	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi			✓	
10.	Media pembelajaran pohon misteri ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif				✓

Skor : $\frac{40}{45} \times 100 = 87,5\%$

d. Lembar Kritik dan Saran

Kritik dan Saran :

- 1) Tambahkan pohon cemara terkait SBdP.
- 2) konsep pertukaran utk mtk lebih disederhanakan & benar-benar menggunakan pohon misteri.

Saran

Boleh penelitian & sedikit revisi.

Mataram,.....20201

.....

 Yuni Mariyati, M.Pd
 0806068802.

Lampiran 11. Instrumen Angket Untuk Siswa

INSTRUMEN ANGKET UNTUK SISWA

Nama : ANGGI ANGGRIANI

Sekolah : SDN WADUKOPA

Kelas : 3

Waktu :

Petunjuk

1. Pada kusioner ini terdapat 13 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan kaitanya dengan media pembelajaran pohon misteri.
2. Pertimbangkan pernyataan secara terpisah jawabanmu dan jangan terpengaruh dengan jawaban teman anda.
3. Silahkan anda memberikan tanda centang (√) pada skor yang terdapat pada pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
4. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :
 - 1 : Sangat Tidak Setuju 3 : Setuju
 - 2 : Tidak Setuju 4 : Sangat Setuju
5. Selamat mengisi, terimakasih.

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Warna media pohon misteri ini menarik				✓
2	Menurut saya bentuk media pohon misteri sangat bagus dan menambah motivasi dalam belajar			✓	
3	Media pohon misteri sangat menarik dan menumbuhkan motivasi saya untuk belajar				✓
4	Bahan yang dipakai dalam media pohon misteri sangat mudah didapatkan dan mudah digunakan				✓
5	Media pohon misteri ini sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran				✓
6	Saya sangat senang belajar menggunakan media pohon misteri				✓

7	Media pohon misteri tidak membosankan dan saya tambah semangat untuk belajar			✓	
8	Media pohon misteri membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas				✓
9	Materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya			✓	
10	Dengan menggunakan media pohon misteri menurut saya pembelajaran ini lebih menyenangkan				✓
11	Media pohon misteri ini membuat saya lebih paham tentang materi pembelajaran tematik				✓
12	Dengan menggunakan media pohon misteri saya semangat untuk belajar				✓
13	Saya lebih mudah belajar dengan menggunakan media pohon misteri				✓

g 40 = 49



INSTRUMEN ANGKET UNTUK SISWA

Nama : **FATIHAHATUL AZAHRA**

Sekolah : SDN WADUKOPA

Kelas : 3

Waktu :

Petunjuk

1. Pada kusioner ini terdapat 13 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan kaitanya dengan media pembelajaran pohon misteri.
2. Pertimbangkan pernyataan secara terpisah jawabanmu dan jangan terpengaruh dengan jawaban teman anda.
3. Silahkan anda memberikan tanda centang (✓) pada skor yang terdapat pada pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
4. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :
 - 1 : Sangat Tidak Setuju 3 : Setuju
 - 2 : Tidak Setuju 4 : Sangat Setuju
5. Selamat mengisi, terimakasih.

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Warna media pohon misteri ini menarik				✓
2	Menurut saya bentuk media pohon misteri sangat bagus dan menambah motivasi dalam belajar				✓
3	Media pohon misteri sangat menarik dan menumbuhkan motivasi saya untuk belajar				✓
4	Bahan yang dipakai dalam media pohon misteri sangat mudah didapatkan dan mudah digunakan				✓
5	Media pohon misteri ini sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran				✓
6	Saya sangat senang belajar menggunakan media pohon misteri				✓

7	Media pohon misteri tidak membosankan dan saya tambah semangat untuk belajar				✓
8	Media pohon misteri membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas				✓
9	Materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya				✓
10	Dengan menggunakan media pohon misteri menurut saya pembelajaran ini lebih menyenangkan				✓
11	Media pohon misteri ini membuat saya lebih paham tentang materi pembelajaran tematik				✓
12	Dengan menggunakan media pohon misteri saya semangat untuk belajar				✓
13	Saya lebih mudah belajar dengan menggunakan media pohon misteri				✓

