

BAB V

PENUTUP

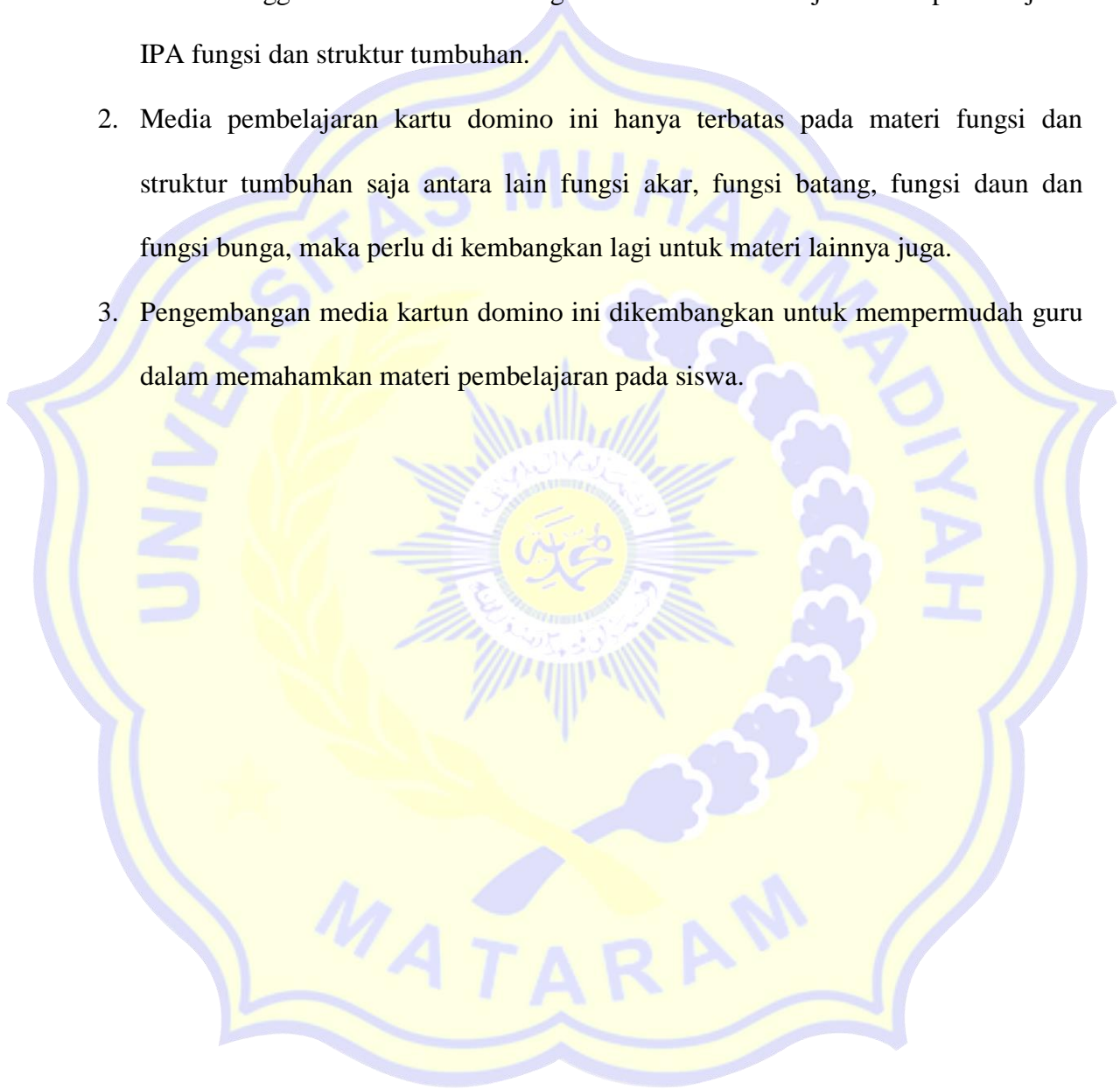
5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan alat peraga kartu domino pada siswa kelas IV SDN 2 Jembatan Kembar yang dikembangkan baik penilaian dari validator maupun penilaian dari siswa, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan alat peraga kartu domino pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*). Namun peneliti hanya melakukan penelitian sampai tahap uji terbatas ke beberapa siswa dikarenakan oleh keadaan atau covid 19 ini sehingga tidak ada kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. Alat peraga kartu domino yang sudah dikembangkan berdasarkan validasi ahli dapat dikatakan sangat layak untuk di gunakan
3. Pengembangan alat peraga kartu domino berdasarkan angket respon siswa diperoleh presentasi sebesar 86% Sehingga alat peraga kartu domino yang di kembangkan sangat layak untuk digunakan.

5.2 Saran

1. Pengembangan media kartu domino ini sudah diujikan kelayakannya dengan uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan maka peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan media ini sebagai alternative bahan ajar dalam pembelajaran IPA fungsi dan struktur tumbuhan.
2. Media pembelajaran kartu domino ini hanya terbatas pada materi fungsi dan struktur tumbuhan saja antara lain fungsi akar, fungsi batang, fungsi daun dan fungsi bunga, maka perlu di kembangkan lagi untuk materi lainnya juga.
3. Pengembangan media kartun domino ini dikembangkan untuk mempermudah guru dalam memahamkan materi pembelajaran pada siswa.



Daftar Pustaka

- Al-Tabani, T. T.-T. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Ardian Asyhari, H. A. (2015). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu. *ejournal.radenintan.ac.id*.
- Djamrah, s. s. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fatmawati, A. (2016). *Pengembangan perangkat pembelajaran konsep pencemaran lingkungan menggunakan medel pembelajaran berdasarkan masalah untuk SMA kelas x*, <https://www.neliti.com>.
- ginnis, p. p. (2008). *trik & taktik mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- hestuaji, y. y. (2012, maret). pengaruh media kartu domino terhadap pemahaman konsep pecahan. <http://eprints.uns.ac.id>.
- Iis Ernawati, T. I. (2017). *Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server*, <https://journal.uny.ac.id>.
- Indarti, c. d. (2006). penerapan pendekatan sains teknologi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar IPA. <https://eprints.uns.ac.id>.
- irwandani, s. i. (2016). pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media instagram sebagai alternatif pembelajaran. *ejournal.radenintan.ac.id*.
- khasanah, p. p. (2014). upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris melalui penggunaan media kartu bergambar siswa kelas V as. *jurnal.fkip.uns.ac.id*.
- Luh pt diva, w. l. (2013). <http://ejournal.undiksha.ac.id>. *penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV*.
- maistika, r., & ratih, m. m. (2018). *pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis model paikem gembrot di kels IV seolah asar*, <https://www.researchgate.net/publication/330010539>.
- Sri Handayani, N. S. (2018). *Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematika*, <https://journal.ipm2kpe.or.id>.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: ALFABETA, cv .
- Sugiyono. (2019). *metode penelitian dan pengembangan (research and development/r&d)*. Bandung: ALFABETA cv.
- Suprihatin, s. s. (2015). upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *upayah guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*, www.ojs.fkip.ummetro.ac.id.
- Suprihatiningrum, j. j. (2016). *setrategi pembelajaran*. *setrategi pembelajaran*, repo.iain.tulungagung.ac.id.
- Suprijono, a. a. (2009). *cooperative learning*. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Syahrir. (2010). *Metodelogi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Naufan Pustaka.
- wahyono, b. b. (2008). *ilmu pengetahuan alam4*. Depok: cv.arya duta.



LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : fkp.um.mataram@telkom.net. Website [http : //fkp.ummat.ac.id](http://fkp.ummat.ac.id)

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

Nomor : 0165/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/X/2020
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 2 Jembatan Kembar
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 : Nurhayati
NIM : 116180102
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Tema 3 Sub 1 Untuk Siswa Sekolah Dasar
Tempat Penelitian : SDN 2 Jembatan Kembar

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

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 27 Oktober 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



**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT DIKBUD KECAMATAN LEMBAR
SDN 2 JEMBATAN LEMBAR**

Jl. Yos sudarso Bawak Bunut Jembatan Gantung Kec. Lembar Kode Pos : 83364

NPSN : 50200231 NSS : 101230113008

SURAT KETERANGAN

Nomor : A.II/6/ 01 /sdn2jkm/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Jembatan Lembar Kecamatan Lembar Kabupaten Lombok Barat Propinsi Nusa Tenggara Barat, menerangkan bahwa :

Nama : **NURHAYATI**
NIM : 116180102
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Tema 3 Sub
1 Untuk Siwa Sekolah Dasar

Memang benar telah mengadakan penelitian di Sekolah kami mulai tanggal 27 Oktober sampai dengan 28 Oktober 2020 di SDN 2 Jembatan Kembar Kecamatan Lembar Kabupaten Lombok Barat Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lembar, 2 November 2020
Kepala Sekolah



Hj. SCHAEMLS.Pd.SD
NIP. 19620831 198403 2 012

LAMPIRAN 3.

**LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
KARTU DOMINO**

A. Identitas

Nama : Nursina Sari, M.Pd
 Jabatan :
 Judul : Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada kelas 5 sub 1
 Tanggal : untuk siswa setelah dasar

B. Tujuan 30/10/2020

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan " Media Pembelajaran kartu domino"

C. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia
2. Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warna pada media kartu domino tersebut menarik				✓	
2.	Media aman untuk digunakan					✓
3.	Media mudah dioperasikan					✓
4.	Kualitas tampilan media sangat baik					✓
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan dan indikator					✓
6.	Kesesuaian materi terhadap kebutuhan siswa				✓	
7.	Alat dan bahan yang digunakan pada media kartu domino mudah dijangkau				✓	
8.	Alat dan bahan yang digunakan pada media kartu domino tahan lama dalam jangka waktu yang lama					✓
9.	Keamanan penggunaan media kartu domino				✓	
10.	Penggunaan media kartu domino dirancang secara praktis			✓	✓	
11.	Media yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut dalam proses pembelajaran				✓	
12.	Kemampuan media untuk mengulang apa				✓	

	yang telah dipelajari					
13.	Media dapat digunakan oleh guru dan siswa				✓	
Total Skor		56				

E. Saran Validator

1. Tambahkan pengait / pengunci Gox
2. Buatlah buku petunjuk penggunaan media dg bahan yg awet & gambar yg sesuai identitas dari media yg dibuat
3. Bagian sisi samping kartu yg kosong bisa ditambahkan dg gambar / tulisan sbg penghias / anah SD spt poin no. 2
4. Kotak / box penyimpanan juga dibuat spt point 2

Mataram, 02 Oktober 2020

Validator

 (.....Nursina Sari, M.Pd.....)



LAMPIRAN 4.

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO

A. Identitas

Nama : M. Zakaria, S.Pd
 Jabatan : Guru
 Judul : pengembangan media pembelajaran kartu domino pada tema 3 sub 1
 Tanggal : untuk siswa sekolah dasar
 28/10/2020

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan "Media Pembelajaran kartu domino"

C. Petunjuk

- Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia
- Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warna pada media kartu domino tersebut menarik					✓
2.	Media aman untuk digunakan					✓
3.	Media mudah dioperasikan					✓
4.	Kualitas tampilan media sangat baik				✓	
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan dan indikator				✓	
6.	Kesesuaian materi terhadap kebutuhan siswa				✓	
7.	Alat dan bahan yang digunakan pada media kartu domino mudah dijangkau				✓	
8.	Alat dan bahan yang digunakan pada media kartu domino tahan lama dalam jangka waktu yang lama					✓
9.	Keamanan penggunaan media kartu domino					✓
10.	Penggunaan media kartu domino				✓	

	dirancang secara praktis					
11.	Media yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut dalam proses pembelajaran				✓	
12.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang telah dipelajari				✓	
13.	Media dapat digunakan oleh guru dan siswa					✓
Total Skor		58				

E. Saran Validator

Mediannya cukup menarik sehingga siswa belajar dengan antusias

Mataram, 26. 10. 2020

Validator

M. Zakaria S.Pd.
(M. Zakaria S.Pd.)



LAMPIRAN 5.

**LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
KARTU DOMINO**

A. Identitas

Nama : Rian Pratiwi S.Pd
 Jabatan : Guru
 Judul : Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada tema 3 / sub 1
 Tanggal : untuk siswa sekolah dasar
 20/10/2020

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan “ Media Pembelajaran kartu domino”

C. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia
2. Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warna pada media kartu domino tersebut menarik					✓
2.	Media aman untuk digunakan					✓
3.	Media mudah dioperasikan					✓
4.	Kualitas tampilan media sangat baik					✓
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan dan indikator					✓
6.	Kesesuaian materi terhadap kebutuhan siswa				✓	
7.	Alat dan bahan yang digunakan pada media kartu domino mudah dijangkau				✓	
8.	Alat dan bahan yang digunakan pada media kartu domino tahan lama dalam jangka waktu yang lama					✓
9.	Keamanan penggunaan media kartu domino					✓
10.	Penggunaan media kartu domino				✓	

	dirancang secara praktis					
11.	Media yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut dalam proses pembelajaran				✓	
12.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang telah dipelajari				✓	
13.	Media dapat digunakan oleh guru dan siswa					✓
Total Skor					60	

E. Saran Validator

Mataram, 28, 10, 2020

Validator

Mr.
(Rian Pratiwi, S.Pd.)



LAMPIRAN 6.

**LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
KARTU DOMINO**

A. Identitas

Nama : Suparman, S.Pd
 Jabatan : Guru
 Judul : pengembangan media pembelajaran kartu domino pada tema 3 sub 1
 Tanggal : Untuk siswa sekolah dasar
 28/10/2020

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan “ Media Pembelajaran kartu domino”

C. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia
2. Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warna pada media kartu domino tersebut menarik					✓
2.	Media aman untuk digunakan					✓
3.	Media mudah dioperasikan					✓
4.	Kualitas tampilan media sangat baik				✓	
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan dan indikator					✓
6.	Kesesuaian materi terhadap kebutuhan siswa				✓	
7.	Alat dan bahan yang digunakan pada media kartu domino mudah dijangkau					✓
8.	Alat dan bahan yang digunakan pada media kartu domino tahan lama dalam jangka waktu yang lama					✓
9.	Keamanan penggunaan media kartu domino					✓
10.	Penggunaan media kartu domino				✓	

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Nama : Muhammad Nizar
 Jabatan :
 Judul : Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada tema 3 sub tema
 Tanggal : 30/10/2020 untuk siswa sekolah dasar

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan "Media Pembelajaran kartu domino"

C. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia
2. Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

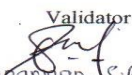
D. Tabel Penilaian

No	Aspek penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian dengan SK, KD, dan Tujuan					✓
		2. Kebenaran substansi materi pembelajaran					✓
		3. Manfaat untuk menambah wawasan					✓
2.	Kebahasaan	4. Kejelasan informasi/tidak membingungkan				✓	
		5. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)				✓	
		6. Bahasa dalam buku di sesuaikan dengan tahap perkembangan siswa				✓	
		7. Kejelasan tujuan yang ingin di capai			✓		
3.	Penyajian	8. Urutan sajian				✓	
		9. Memberi motivasi dan daya Tarik			✓		
		10. Interaksi (pemberian stimulus dan respon)			✓		

	dirancang secara praktis					
11.	Media yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut dalam proses pembelajaran				✓	
12.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang telah dipelajari				✓	
13.	Media dapat digunakan oleh guru dan siswa					✓
Total Skor					60	

E. Saran Validator

Mataram, 28.10.2020

Validator

 (...Suparman, S.Pd....)



LEMPIRAN 7.

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Nama : Muhammad Nizar
 Jabatan :
 Judul : Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada tema 3 sub tema
 Tanggal : 30/10/2020 untuk siswa sekolah dasar

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan “ Media Pembelajaran kartu domino”

C. Petunjuk

- Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia
- Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Tabel Penilaian

No	Aspek penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian dengan SK, KD, dan Tujuan					✓
		2. Kebenaran substansi materi pembelajaran					✓
		3. Manfaat untuk menambah wawasan					✓
2.	Kebahasaan	4. Kejelasan informasi/tidak membingungkan				✓	
		5. Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar (EYD)				✓	
		6. Bahasa dalam buku di sesuaikan dengan tahap perkembangan siswa				✓	
		7. Kejelasan tujuan yang ingin di capai			✓		
3.	Penyajian	8. Urutan sajian				✓	
		9. Memberi motivasi dan daya Tarik			✓		
		10. Interaksi (pemberian stimulus dan respon)			✓		

LEMBAR ANGGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Nama : Suparman, S.Pd
 Jabatan : Guru
 Judul : Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada tema 3 sub 1
 Tanggal : Untuk siswa sekolah dasar

B. Tujuan

28/10/2020
 Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan "Media Pembelajaran kartu domino"

C. Petunjuk

- Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia
- Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Tabel Penilaian

No	Aspek penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian dengan SK, KD, dan Tujuan					✓
		2. Kebenaran substansi materi pembelajaran					✓
		3. Manfaat untuk menambah wawasan				✓	
2.	Kebahasaan	4. Kejelasan informasi/tidak membingungkan					✓
		5. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)					✓
		6. Bahasa dalam buku disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa				✓	
		7. Kejelasan tujuan yang ingin dicapai					✓
3.	Penyajian	8. Urutan sajian					✓
		9. Memberi motivasi dan daya Tarik					✓
		10. Interaksi (pemberian stimulus dan respon)				✓	

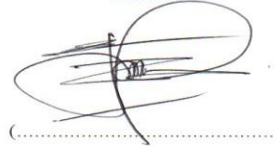
		11. Gambar yang di sajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi						✓
Total Skor			45					

E. Saran Validator

Sesuaikan rencana pembelajaran (RPP) dengan materi yang akan diajarkan.

Mataram, 30 Oktober 2020

Validator



(.....)



LEMPIRAN 8.

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Nama : M. Zakaria, S.Pd
 Jabatan : Guru
 Judul : Pengembangan media pembelajaran domino pada tema 3 sub 1
 Tanggal : Untuk siswa sekolah dasar
 28/10/2020

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan “ Media Pembelajaran kartu domino”

C. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia
2. Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Tabel Penilaian

No	Aspek penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian dengan SK, KD, dan Tujuan					✓
		2. Kebenaran substansi materi pembelajaran				✓	
		3. Manfaat untuk menambah wawasan				✓	
2.	Kebahasaan	4. Kejelasan informasi/tidak membingungkan				✓	
		5. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)					✓
		6. Bahasa dalam buku di sesuaikan dengan tahap perkembangan siswa				✓	
		7. Kejelasan tujuan yang ingin di capai				✓	
3.	Penyajian	8. Urutan sajian					✓
		9. Memberi motivasi dan daya Tarik					✓
		10. Interaksi (pemberian stimulus dan respon)					✓

		11. Gambar yang di sajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi					✓	
Total Skor			49					

E. Saran Validator

Media yang digunakan cukup baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena sudah sesuai dengan materi yang disampaikan.

Mataram, 28, 10, 2020

Validator

(M. Zakaria, S.Pd)



LAMPIRAN 9.

LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Nama : Rian Prahwi S.Pd
 Jabatan : Guru
 Judul : Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada tema 3 sub 1
 Tanggal : untuk siswa sekolah dasar

B. Tujuan

28/10/2020
 Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan “ Media Pembelajaran kartu domino”

C. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia
2. Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Tabel Penilaian

No	Aspek penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian dengan SK, KD, dan Tujuan					✓
		2. Kebenaran substansi materi pembelajaran					✓
		3. Manfaat untuk menambah wawasan					✓
2.	Kebahasaan	4. Kejelasan informasi/tidak membingungkan				✓	
		5. Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar (EYD)					✓
		6. Bahasa dalam buku di sesuaikan dengan tahap perkembangan siswa				✓	
		7. Kejelasan tujuan yang ingin di capai					✓
3.	Penyajian	8. Urutan sajian					✓
		9. Memberi motivasi dan daya Tarik				✓	
		10. Interaksi (pemberian stimulus dan respon)					✓

		11. Gambar yang di sajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi						✓
Total Skor			52					

E. Saran Validator

Mataram, 28.10, 2020

Validator

Mr.
 (Rian Pratiwi, S.Pd.)

LAMPIRAN 10.

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Nama : Suparman, S.Pd
 Jabatan : Guru
 Judul : Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada tema 3 sub 1
 Tanggal : Untuk siswa sekolah dasar
 28/10/2020

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan “ Media Pembelajaran kartu domino”

C. Petunjuk

- Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia
- Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Tabel Penilaian

No	Aspek penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian dengan SK, KD, dan Tujuan					✓
		2. Kebenaran substansi materi pembelajaran					✓
		3. Manfaat untuk menambah wawasan				✓	
2.	Kebahasaan	4. Kejelasan informasi/tidak membingungkan					✓
		5. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)					✓
		6. Bahasa dalam buku disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa				✓	
		7. Kejelasan tujuan yang ingin dicapai					✓
3.	Penyajian	8. Urutan sajian					✓
		9. Memberi motivasi dan daya Tarik					✓
		10. Interaksi (pemberian stimulus dan respon)				✓	

		11. Gambar yang di sajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi					✓	
Total Skor			51					

E. Saran Validator

Mataram, 20, 10, 2020

Validator


 (S. Suparman, S.Pd.....)

LAMPIRAN 11.

LEMBAR ANGKET PENILAIAN
KARTU DOMINO OLEH GURU

Nama : M. Zakaria, S.Pd.
 Jabatan : Guru
 Judul : Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada tema 3 sub 1
 Tanggal : untuk siswa sekolah dasar
 28 / 10 / 2020

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan "Media kartu domino"

B. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia
2. Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

C. Tabel Penilaian

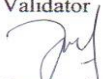
No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan media kartu domino untuk memperjelas materi					✓
2.	Kesesuaian materi pada kartu domino dengan Kompetensi Dasar				✓	
3.	Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku				✓	
4.	Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas					✓
5.	Kejelasan materi yang dikemas untuk mempermudah siswa dalam memahami materi				✓	
6.	Kemudahan dalam menentukan materi fungsi dan truktur tumbuhan dengan menggunakan media kartu domino				✓	
7.	Interaksi siswa dengan media					✓
8.	Memudahkan guru dan siswa				✓	
Total Skor		35				

D. Saran Validator

Baik materi maupun mediannya sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Mataram 28.10.2020

Validator


(M. Zakaria, S.Pd.)



LAMPIRAN 12.

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

A. Identitas

Nama : Drs. Akhmad, M. Hum
 Jabatan :
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pp tema 3 Sub 1
 Tanggal : Untuk siswa sekolah dasar
 25, Oktober 2020

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan "Media Pembelajaran kartu domino"

C. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia
2. Makna point validasi adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Tabel Penilaian

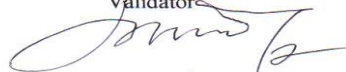
No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan Bahasa yang baik dan benar					✓
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pokok bahasan				✓	
3.	Bahasa yang di gunakan mudah di pahami oleh siswa					✓
4.	Bahasa yang di gunakan sudah komunikatif				✓	
5.	Ketetapan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi					✓
6.	Kalimat yang di pakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan					✓
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran					✓
8.	Ketepatan ejaan					✓
9.	Konsistensi penggunaan istilah				✓	
10.	Kombinasi penggunaan simbol atau ikon				✓	
Total Skor		46				

E. Saran Validator

Karya ilmiah yang benar menambahkan sebuah kamus seperti kita untuk mengartikan suatu istilah.

Mataram, 25. Oktober 2020

Validator



(Drs Akhmad, M Hum)



LAMPIRAN 13.

LEMBAR ANGKET RESPONDEN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK SISWA

A. Identitas

Nama : Nurhaini
 Kelas : 4) empat
 Hari/tanggal :

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui respon pengguna (siswa) di lapangan dari "Media Pembelajaran kartu domino".

C. Petunjuk

- a) Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.
 b) Makna poin penilaian adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang Baik 4 = Baik

D. Pernyataan-pernyataan Angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media menarik					✓
2	Huruf yang di gunakan sederhana dan mudah di fahami				✓	
3	Media kartu domino tidak membosankan				✓	
4.	Penyampaian materi dalam media kartu domino IPA berkaitan dengan kehidupan sehari-hari			✓		
5.	Materi yang di sajikan dalam media kartu domino mudah di pahami					✓
6.	Penyajian materi dalam media kartu domino IPA ini mendorong saya untuk bekerja sama antar tim			✓		
7.	Media kartu domino ini memuat pikiran yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi fungsi dan struktur tumbuhan					✓
8.	Kalimat yang digunakan dalam media kartu domino ini jelas dan mudah di pahami			✓		
9.	Bahasa yang di gunakan dalam media kartu domino sederhana dan mudah di mengerti			✓		
Total skor				35		

F. Komentar dan saran untuk responden

Media ya kurang besar

Mataram, Oktober 2020

Responden

(.....*A. A. A.*.....)

LAMPIRAN 14.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas/Semester : 4/2
Mata Pelajaran : IPA
Materi : Fungsi dan struktur tumbuhan
Pertemuan : 1
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1. Menerima dan menjelaskan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konsep dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI4. Mengelola, menyaji dan menalar dalam rana konkret (menggunakan, menguraikan, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan rana abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Menganalisis keterkaitan struktur jaringan dan fungsinya serta teknologi yang terinspirasi oleh struktur tumbuhan
- 4.4 Menyajikan karya dari hasil penelusuran sebagai sumber informasi tentang teknologi yang terinspirasi dari hasil pengamatan struktur tumbuhan

C. INDIKATOR

- 3.1.1 Mengidentifikasi macam-macam organ penyusun tumbuhan.
- 4.4.1 Mengaitkan struktur dan fungsi organ penyusun tumbuhan

D. TUJUAN

- 1. Setelah melakukan kegiatan belajar kelompok materi tumbuhan pada siswa IV dapat mengidentifikasi macam-macam organ penyusun tumbuhan
- 2. Setelah melakukan kegiatan belajar kelompok materi tumbuhan pada siswa kelas IV dapat mengaitkan struktur dan fungsi organ penyusun tumbuhan

E. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Akar
- 2. Batang
- 3. Daun
- 4. Bunga

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : *Diskusi , kerja kelompok dan Tanya jawab*

G. Alat/Media/Bahan

Alat/Media : kartu domino

Bahan : Buku guru dan siswa,

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Tahapan Inkuiri	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none">➤ Kelas dibuka dengan salam➤ Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh ketua kelas➤ Mengecek kehadiran siswa.➤ Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dipelajari yaitu fungsi dan struktur tumbuhan➤ Siswa menerima informasi tentang kompetensi dasar dan tujuan		10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut, jenis kelamin, suku, dll)➤ Guru menyampaikan pelajaran tentang fungsi dan struktur tumbuhan➤ Guru membagikan satu paketan alat peraga <i>kartu domino</i>➤ Guru memberikan tata cara bermain dengan alat peraga kartu domino➤ Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok mengerti. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru memfasilitasi peserta didik untuk bertanya ketika belum mengerti berkaitan tentang “fungsi		50 menit

	<p>dan struktur tumbuhan”</p> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dan guru menyimpulkan tentang materi yang sudah di ajari 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam. 		10 menit

Mengetahui
Kepala Sekolah,



(Hj. Sufiemi, S.Pd.SD)
NIP/NIK 196208311984032012

Mataram, 28 Oktober 2020

Guru Kelas II

(M. Zakaria, S.Pd)
NIP/NIK



LAMPIRAN 15.



KEGIATAN WAWANCARA DENGAN GURU KELAS



PROSES PENJELAAAN CARA BERMAIN KARTU DOMINO



KEGIATAN BERDISKUSI



PROSES PEMBAGIAN KARTU DOMINO



PROSES BERMAIN KARTU DOMINO



PROSES PENGISIAN ANGKET

LAMPIRAN 16.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 E-mail : ummataram@telkom.net
 Website : <http://ummuhamataram.com>

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

KARTU KONSULTASI

Nama : NURHAYATI
 NIM : 116180102
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pembimbing I : Nanang Rahman, M.Pd
 Pembimbing II : Johri Sabaryati, M.Pfis
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
 DOMINO PADA TEMA 3 SUB 1 UNTUK SISWA SEKOLAH
 DASAR

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	
			I	II
1	20/11/2020	Berikan ket. tabel, uraikan hasilnya dlm pembahasan		
2	25/11/2020	Perbaiki grafik dan kesimpulannya		
3	2/12/2020	Susun Abstrak dan Bagian Lampiran		
4	22/12/20	- perbaiki data - dan lampiran		
5	7/1/21	- perbaiki data - perbaiki pustaka		
6	6/1/21	ACC		
7				



8				
9				
10				
11				
12				

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



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

