

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian media kartu bergambar yang dikembangkan yang dilihat dari penilaian validator dan siswa, maka peneliti menyimpulkan bahwa :

1. Kevalidan media kartu bergambar dilihat dari hasil validasi praktisi, data presentase dari validasi materi diperoleh rata-rata yaitu 91,77 pada kategori sangat valid dan data presentase dari validasi media diperoleh rata-rata 94,67 pada kategorisangat valid. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan media kartu bergambar yang dikembangkan Valid.
2. Kepraktisan media kartu bergambar berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data persentase 97,65 pada kategori sangat praktis. Dengan demikian media kartu bergambar yang dikembangkan Praktis.
3. Keefektifan media kartu bergambar dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa diperoleh data hasil uji lapangan di kelas I SDN 2 Pakuan, dengan persentase rata-rata nilai siswa 0,74 pada kategori N-Gain tinggi, Selain itu Keefektifan media kartu bergambar dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 93,75 pada kategori sangat terlaksana. Sehingga dengan demikian media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SDN 2 Pakuan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal:

1. Penelitian ini terbatas hanya pada tema 7 subtema 1 pembelajaran ke 1, disarankan untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media kartu bergambar pada tema dan materi yang berbeda.
2. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media kartu bergambar disarankan menggunakan 2 rangkap media dalam 1 kelompok supaya semua siswa bisa lebih termotivasi lagi dalam belajar
3. Ketika proses pembelajaran guru disarankan untuk menggunakan media yang bervariasi supaya siswa bisa termotivasi ketika belajar
4. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tapi juga bisa untuk meningkatkan kemampuan/ variabel terikat yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguslimayanti. 2017. *Implementasi Pembelajaran Tematik Dalam Pemahaman Konsep Pidato Peserta Didik Kelas Iii Mi Madani Alauddin Pao-Pao*. UIN Alauddin Makassar. Diambil pada bulan januari 2021 dari <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/7252/>
- Aini,dkk 2016. *Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Berprestasi Anak Tenaga Kerja Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Blitar)*. Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 9, Bln September, Thn 2016. Diambil pada bulan januri dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6865>
- Andro.2017. *Pegembangan Media Konvensional Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesiapada Subtema Hewan Disekitarku Untuk Kelas II Sekolah Dasar*. Universitas Sanata Dharma. Diambil pada bulan januari 2021 dari https://repository.usd.ac.id/11789/2/131134278_full.pdf
- Astuti. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Motivasi Belajar Ipa Konsep Struktur Bagian Tumbuhan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kaluku Bodoa Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar. Diambil pada bulan desember 2020 dari <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3402-Full Text.pdf>
- Atikah Muthoharoh dan Tety Nur Cholifah, 2020. *Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Oktober 2020. Diambil pada bulan januari dari <https://jurnal.stkipersada.ac.i/jurnal/index/JPDP/article/view/856>
- Fatimah, 2015. “*Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas IV SD Wonosari IV*”. Universitas Negeri Yogyakarta. Diambil Pada Bulan Oktober 2020 Dari <https://eprints.uny.ac.id/24214/>
- Hanisan. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas Vii Smp Muhammadiyah Parepare*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Diambil pada bulan November dari <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/1795/>
- Iawandono, 2017. *Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Sarikarya Dalam Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping*. Skripsi Universitas Sanata Dharma. Diambil pada bulan januari dari <https://repository.usd.ac.id/16951/>

- Janah,dkk.2020. *Survei Motivasi Belajar Peserta Didik SMP Terhadap Pengadaan Praktikum Pada Mata Pelajaran Ipa*. Juni 2020. Diambil pada bulan januari dari <https://edarxiv.org/d4u8k/>
- Loesita Sari, dkk 2017. *Penggunaan Media Kartu Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini di Pos Paud Mutiara Bundaku Malang*. Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya Vol 23, No 1, Januari - Juni 2017. Diambil pada bulan Oktober 2017 dari <https://www.researchgate.net/scintific-contibutions/Loesita-Sari-2165119906>
- Loysiana, 2016. *Tingkat Motivasi Belajar Siswa (Studi Deskriptip Pada Siswa Kelas VI SD Maria Immaculate Cilacap Tahun Ajaran 2015/2016 Dan Implikasinya Terhadap Penyusunan Topik Bimbingan Belajar)*. Skripsi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Diambil pada bulan januari dari <http://repository.usd.ac.id/8146/>
- Lutfiyani, 2016. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kepek Kulon Progo*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. Diambil pada bulan januari dari <https://eprints.uny.ac.id/33074/>
- Muklis 2012. *Pembelajaran Tematik*. Jurnal penelitian Fenomena Vol. IV No 1, 2012. Diambil pada bulan November dari <https://journal.iain-samarnda.ac.id/index.php/fenomena/article/view/279/224t>
- Nisa,dkk 2016. *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan. Oktober 2016. Diambil pada bulan September dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/15897/14418>
- Nurul Ain & Maris Kurniawati 2013. *Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang. Vol.3 No.2. Oktober 2013. Diambil pada bulan November dari <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/view/373>
- Patricia. 2014. *Peningkatan Keterampilan Belajar Pada Pembelajaran Tematik Melalui Permainan Kotak Misteri Siswa Kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang*. Universitas Negeri Yogyakarta. Diambil pada bulan desember 2020 dari <https://eprints.uny.ac.id/14332/1/SKRIPSI-%20PATRICIA%20P%20A-%20PGSD-%2010108241107.pdf>

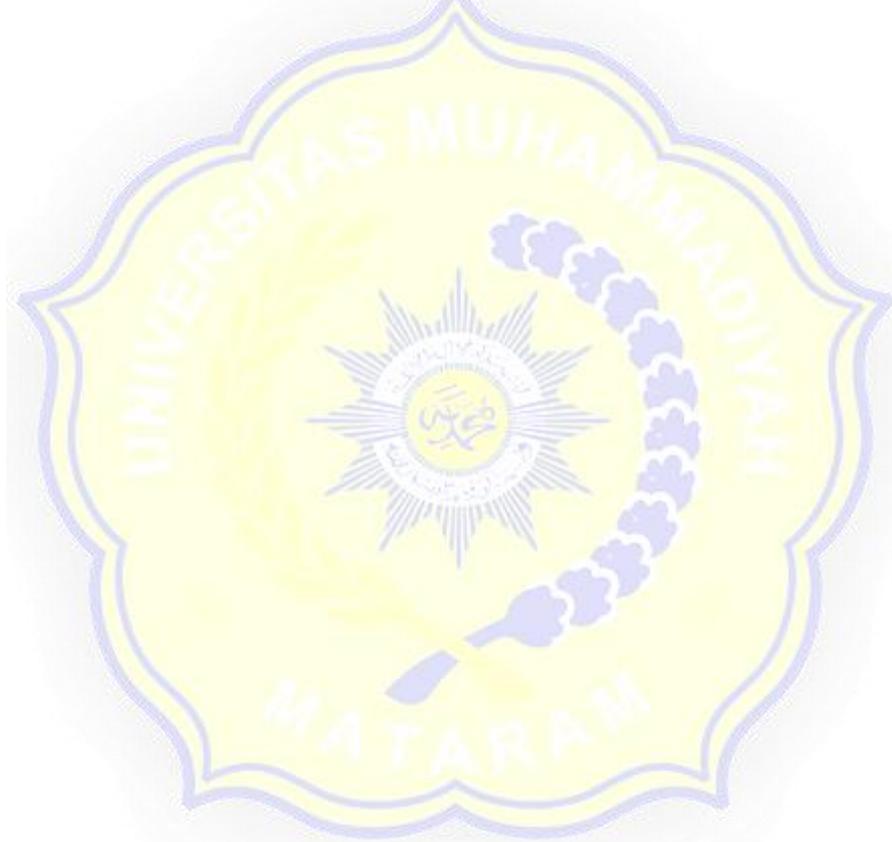
- Rumidjan,dkk 2017. *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD*. No 1, Mei 2017, hal 62-68. Diambil pada bulan September dari <https://jurnal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/1331>
- Sandya, 2016. *Penerapan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Boga Dasar Kelas X Tata Boga Di SMK Negeri 3 Wonosari*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. Diambil pada bulan januari dari <https://eprints.uny.ac.id/46214/>
- Santosa. 2019. *Pengembangan Media Magic Puzzle Berbasis Vak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Muatan Ipa Siswa Kelas V SDN Ngemplak Simongan 02*. Universitas Negeri Semarang. Dimbil pada bulan oktober 2020 dari https://lib.unnes.ac.id/33491/1/1401415163_Optimized.pdf
- Saragih, 2019. “*Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan Di Sekolah Dasar*”. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 2 Nomor 2, Desember 2019. Diambil pada bulan januari dari <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/457>
- Sari, Nursina. (2015). *Pengembangan media pembelajaran IPA Komik Model Inkuiri Terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir aplikatif dan sikap ilmiah peserta didik SMP*. Tesis tidak diterbitkan. UNY
- Solekhah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari*. Universitas Negeri Yogyakarta. Diambil pada bulan desember dari <https://core.ac.uk/download/pdf/33517837.pdf>
- Suharjo. 2010. *Penerapan Metode Global Dengan Kaeru Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tuna Grahita Ringan Kelas V SLB Negeri Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Diambil pada bulan November dari <https://eprints.uns.ac.id/3152/>
- Susanto. 2019. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Toharudin dan Hida. 2019. *Implementasi Media Permainan Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa SD*. Jurnal Ilmiah – Vidya Vol. 26 No. Maret 2019. Diambil pada bulan januari dari <https://vidya.wisnuwardhana.ac.id/index.php/vidya/view/105>
- Warway, 2019. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 2019. Diambil pada bulan Mei dari <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://osf.io/9gdbv/>

[download&ved=2ahUKEwjYy9bojszxAhWHfn0KHZ43A54QFjAAegQIAxAC&usg=AOvVaw0BhjGlyRtAYzm6WlqeMNGZ&cshid=1625494719695](https://www.youtube.com/watch?v=vVaw0BhjGlyRtAYzm6WlqeMNGZ&list=PL625494719695)

Widiasworo. 2019. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.

Zahroh, 2019. *Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pemberian Reward Kartu Bergambar Anak Di Kelompok B3 Taman Kanak-Kanak Plus Gapuro Gresik*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Diambil pada bulan januari dari <http://digilib.uinsby.ac.id/33685/>

Zainal. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin 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 : 046/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/III/2021
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : Permohonan Rekomendasi Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 2 Pakuan
di
Tempat

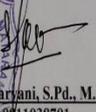
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Titik Hariani
NIM : 117180022
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita Kelas 1 di Sekolah Dasar
Tempat Penelitian : SDN 2 Pakuan

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

Wabillahaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 16 Maret 2021
An. Dekan,
Wakil Dekan I,

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

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

Lampiran 2: Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah


PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 PAKUAN
KECAMATAN NARMADA
Jln. Lingkar Sesaot Keru Km4, Jurang Mekar, Pakuan, Kec. Narmad, Loba, NTB, Pos 83371
E-mail: sdn2pakuan1984@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor: 070/627/SDN.2-Pkn/III/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: JAELANI,S.Pd.
NIP	: 19800804 200801 1 010
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SDN 2 PAKUAN

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama	: TITIK HARIANI
NIM	: 117180022
Jurusan	: PGSD

Memang benar telah melakukan Penelitian Skripsi yang berjudul

“ PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TEMA 7 SUBTEMA 1 BENDA HIDUP DAN TAK HIDUP DI SEKITAR KITA KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Narmada, 29 Maret 2021
Kepala SDN 2 PAKUAN

JAELANI, S.Pd.
19800804 200801 1 010

Lampiran 3: Lembar Validasi Materi Praktisi 1

LEMBAR VALIDASI
AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Subtema Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita Kelas I di Sekolah Dasar

Peneliti : Titik Hariani

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : *Haifahurrahmah, M.Pd*

Hari/tanggal : *10-03-2021*

A. Tujuan
Untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya materi tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

B. Petunjuk
1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Relevansi					
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa			✓	
2	Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa			✓	
3	Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				✓
4	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum				✓
Keakuratan					
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				✓
Kelengkapan Sajian					
6	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa				✓
7	Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa				✓

Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Terpusat pada Siswa					
8	Mendorong keingin tahuan siswa				✓
9	Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar				✓
10	Mendorong siswa membangun pengetahuan				✓
Cara Penyajian					
11	Mendukung kepedulian terhadap motivasi belajar				✓
12	Mendukung meningkatnya motivasi belajar				✓
Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar					
13	Ketepatan penggunaan huruf				✓
14	Ketepatan penyusunan huruf				✓
Keterbacaan dan Kekomunikasian					
15	Panjang kata sesuai dengan tingkat pemahaman anak				✓
16	Penyusunan huruf sesuai dengan pemahaman siswa				✓
Jumlah Skor					

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

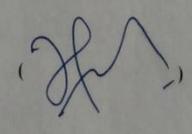
.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN
Berdasarkan penilaian di atas, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan ini dinyatakan:
a. Layak diujicobakan tanpa revisi
b. Layak diujicobakan dengan revisi
c. Tidak layak diujicobakan
(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan).

Mataram, *10-03-2021*
Validator


Lampiran 4: Lembar Validasi Materi Praktisi 2

**LEMBAR VALIDASI
AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Subtema Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita Kelas I di Sekolah Dasar

Peneliti : Titik Hariani
Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Validator : SAPARUDIN, S.Pd
Hari/tanggal : Rabu, 17 Maret 2020

A. Tujuan
Untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya materi tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

B. Petunjuk
1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Relevansi					
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				✓
2	Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				✓
3	Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				✓
4	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum				✓
Keakuratan					
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				✓
Kelengkapan Sajian					
6	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa				✓
7	Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa				✓

Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Terpusat pada Siswa					
8	Mendorong keingin tahu siswa				✓
9	Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar				✓
10	Mendorong siswa membangun pengetahuan				✓
Cara Penyajian					
11	Mendukung kepedulian terhadap motivasi belajar				✓
12	Mendukung meningkatnya motivasi belajar				✓
Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar					
13	Ketepatan penggunaan kata				✓
14	Ketepatan penyusunan struktur kata				✓
Keterbacaan dan Kekomunikasian					
15	Panjang kata sesuai dengan tingkat pemahaman anak				✓
16	Struktur kata sesuai dengan pemahaman siswa				✓
Jumlah Skor					

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....
.....

D. KESIMPULAN
Berdasarkan penilaian di atas, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan ini dinyatakan.
 a. Layak diujicobakan tanpa revisi
 b. Layak diujicobakan dengan revisi
 c. Tidak layak diujicobakan
 (Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan).

Pakuan, 17 Maret 2020
Validator
Saparudin
(SAPARUDIN, S.Pd)
Nip : 147312312011001006

Lampiran 6: Lembar Validasi Materi Praktisi 4

LEMBAR VALIDASI
AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Subtema Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita Kelas I di Sekolah Dasar

Peneliti : Titik Hariani

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : SUMIATI, S.Pd

Hari/tanggal : Kamis, 18 Maret 2021

A. Tujuan
Untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya materi tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

B. Petunjuk
1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Relevansi					
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				✓
2	Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa			✓	
3	Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai			✓	
4	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum			✓	
Keakuratan					
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan			✓	
Kelengkapan Sajian					
6	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa				✓
7	Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa				✓

Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Terpusat pada Siswa				
8	Mendorong keingin tahun siswa			✓
9	Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar			✓
10	Mendorong siswa membangun pengetahuan			✓
Cara Penyajian				
11	Mendukung kepedulian terhadap motivasi belajar			✓
12	Mendukung meningkatnya motivasi belajar			✓
Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar				
13	Ketepatan penggunaan kata			✓
14	Ketepatan penyusunan struktur kata			✓
Keterbacaan dan Kekomunikasian				
15	Panjang kata sesuai dengan tingkat pemahaman anak			✓
16	Struktur kata sesuai dengan pemahaman siswa			✓
Jumlah Skor				21/36

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN
Berdasarkan penilaian di atas, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan ini dinyatakan.
a. Layak diujicobakan tanpa revisi
b. Layak diujicobakan dengan revisi
c. Tidak layak diujicobakan
(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

Pakuan, 18 Maret 2021

Validator

(SUMIATI, S.Pd)

57
64 x 100
89

Lampiran 10: Lembar Validas Media Praktisi 4

LEMBAR VALIDASI
AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Subtema Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita Kelas I di Sekolah Dasar

Peneliti : Titik Hariani

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : SUMIATI, S.Pd

Hari/tanggal : Kamis, 18 Maret 2021

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

B. Petunjuk
1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:
1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Keterbacaan Teks					
1	Ketepatan pemilihan warna kata			✓	
2	Ketepatan pemilihan jenis kata				✓
3	Ketepatan pemilihan ukuran kata				✓
Kualitas Gambar					
4	Kejelasan bentuk gambar				✓
5	Ketepatan ukuran gambar				✓

6	Kejelasan warna gambar				✓
Keserasian Warna					
7	Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i>				✓
8	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>				✓
Bentuk					
9	Ketepatan ukuran kartu bergambar				✓
10	Bentuk Pisik Kartu				✓
Tekstur					
11	Keamanan Bentuk Permukaan Media Kartu Bergambar				✓
Ruang atau space					
12	Ketepatan jarak antara <i>background</i> dengan huruf			✓	
Bahan					
13	Ketepatan jenis kertas yang digunakan				✓
14	Keawetan bahan yang digunakan				✓
Penggunaan Media					
15	Kesesuaian kartu bergambar dengan tujuan pembelajaran				✓
16	Kesesuaian kartu bergambar sebagai sumber belajar				✓
17	Kemampuan kartu kata bergambar untuk dapat menciptakan rasa senang siswa				✓
18	Kemampuan kartu bergambar untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi				✓
19	Kemampuan kartu bergambar untuk umpan balik dengan segera				✓
20	Kualitas kartu bergambar				✓
Jumlah Skor					

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN
Berdasarkan penilaian di atas, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan ini dinyatakan

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan dengan revisi
- Tidak layak diujicobakan

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

Pakuan,
Validator

Sumiati
(SUMIATI, S.Pd)

Lampiran 12: Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Media

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : *Yufun Arimi*
 Kelas :
 Hari/tanggal :

A. PENGANTAR
 Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar. Pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui peningkatan motivasi. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

B. PETUNJUK
 1. Berikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju

C. TABEL PENILAIAN

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Attention (Perhatian/ Rasa Ingin Tahu)					
1	Saya memiliki rasa ingin tau yang tinggi dalam belajar		✓		
2	Saya mengerjakan tugas tanpa disuruh guru		✓		
3	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi			✓	
Relevance (Keterkaitan)					
4	Saya semangat dalam belajar menggunakan media kartu bergambar		✓		
5	Saya tekun dalam belajar menggunakan media kartu bergambar		✓		
6	Saya memahami materi pembelajaran				✓

7	Saya menjadi lebih semangat dalam belajar ketika guru memberikan pujian		✓		
8	Saya aktif dalam proses pembelajaran			✓	
Confidence (Percaya Diri)					
9	Saya menguasai pembelajaran		✓		
10	Saya jujur dalam mengerjakan soal latihan		✓		
11	Saya rajin bertanya dalam proses pembelajaran			✓	
12	Saya selalu menjawab pertanyaan guru			✓	
13	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus		✓		
Satisfaction (kepuasan)					
14	Saya bekerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas kelompok		✓		
15	Saya senang ketika tugasnya dinilai			✓	
16	Saya senang ketika guru mengumumkan kelompok terbaik saat pembelajaran		✓		
17	Saya senang ketika guru mengumumkan nilai terbaik saat pembelajaran berlangsung			✓	
Jumlah Skor					44

D. KOMENTAR

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : *Muhammad Hasbi*
 Kelas :
 Hari/tanggal :

A. PENGANTAR
 Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar. Pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui peningkatan motivasi. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

B. PETUNJUK
 1. Berikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju

C. TABEL PENILAIAN

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Attention (Perhatian/ Rasa Ingin Tahu)					
1	Saya memiliki rasa ingin tau yang tinggi dalam belajar				✓
2	Saya mengerjakan tugas tanpa disuruh guru		✓		
3	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi			✓	
Relevance (Keterkaitan)					
4	Saya semangat dalam belajar menggunakan media kartu bergambar			✓	
5	Saya tekun dalam belajar menggunakan media kartu bergambar		✓		
6	Saya memahami materi pembelajaran				✓

7	Saya menjadi lebih semangat dalam belajar ketika guru memberikan pujian		✓		
8	Saya aktif dalam proses pembelajaran			✓	
Confidence (Percaya Diri)					
9	Saya menguasai pembelajaran		✓		
10	Saya jujur dalam mengerjakan soal latihan			✓	
11	Saya rajin bertanya dalam proses pembelajaran			✓	
12	Saya selalu menjawab pertanyaan guru		✓		
13	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus			✓	
Satisfaction (kepuasan)					
14	Saya bekerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas kelompok		✓		
15	Saya senang ketika tugasnya dinilai			✓	
16	Saya senang ketika guru mengumumkan kelompok terbaik saat pembelajaran			✓	
17	Saya senang ketika guru mengumumkan nilai terbaik saat pembelajaran berlangsung			✓	
Jumlah Skor					40

D. KOMENTAR

Lampiran 14: Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

**LEMBAR OBSERVASI
KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN**

SEKOLAH : SDN 2 Pakuan
 KELAS/SEMESTER : I/II (dua)
 TEMA : 7. Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
 SUBTEMA : 1. Benda Hidup Dan Tak Hidup di Sekitar Kita
 PEMBELAJARAN KE : 1
 FOKUS PEMBELAJARAN : SBdP, Bahasa Indonesia, PKN
 ALOKASI WAKTU : 5 x 35 menit (1 JP)
 Hari/ Tanggal : Rabu, 24 Maret 2021

A. Pentunjuk

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

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
a. Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan doa.				✓	
2.	Guru memantau kehadiran, ketertihan dan keisapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran			✓		
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		
4.	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi inti			✓		
5.	Guru melakukan apersepsi. - Menyebutkan benda-benda yang digunakan saat pergi ke sekolah.			✓		
b. Inti						
6.	Guru menunjukkan media kartu bergambar dan menjelaskan cara penggunaan media kartu bergambar				✓	
7.	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait dengan cara penggunaan media kartu bergambar, kemudian membuat kelompok				✓	
8.	Guru membagikan media kartu bergambar kepada setiap kelompok				✓	
9.	Siswa mencari gambar topi yang ada pada media kartu bergambar kemudian menyusun huruf sesuai dengan kata topi				✓	

10.	Mendengarkan guru menyayikan lagu "Topi Saya Bundar" siswa mengidentifikasi perbedaan Panjang dan pendek bunyi pada lagu yang didengarkan			✓		
11.	Siswa berlatih bernyayi "Topi Saya Bundar" tanda yang ada pada lirik lagu				✓	
12.	Siswa menyusun huruf sesuai dengan nama benda yang ada pada media kartu bergambar				✓	
13.	Siswa mulai membaca benda hidup dan tak hidup dengan media kartu bergambar				✓	
14.	Siswa mengamati berbagai gambar, lalu mengurutkan gambar benda hidup dan tak hidup				✓	
15.	Siswa mengidentifikasi keberadaan benda di kelas sesuai daftar yang diberikan kemudian menyusun kata sesuai materi yang sedang dipelajari			✓		
16.	Siswa mengamati gambar Garuda Pancasila, Garuda Pancasila memiliki 5 sila dengan bunyi dan lambing masing-masing				✓	
17.	Siswa mencari lambang Garuda Pancasila yang ada pada kartu bergambar dan menyusun kata sesuai nama lambang bilangan				✓	
18.	Siswa mengurutkan lambang Garuda Pancasila dari 1-5 kemudian menuliskan nama lambang Garuda Pancasila				✓	
c. Penutup						
19.	Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan perasaan siswa setelah melakukan kegiatan, kegiatan yang paling disukai, dan info yang ingin diketahui lebih lanjut				✓	
20.	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama				✓	
Jumlah skor					75	

Pakuan, 24 Maret 2021
 Observer

 (Suciati)

Lampiran 15. RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

SEKOLAH	: SDN 2 Pakuan
KELAS/SEMESTER	: I/II (dua)
TEMA	: 7. Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
SUBTEMA	: 1. Benda Hidup Dan Tak Hidup di Sekitar
PEMBELAJARAN KE	Kita
	: 1
FOKUS PEMBELAJARAN	: SBdP, Bahasa Indonesia, PKN
ALOKASI WAKTU	: 5 x 35 menit (1 JP)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI SBdP

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu.	3.2.1 Memberikan penjelasan tentang cara bernyayi
	3.2.2 Memberikan penjelasan tentang tinggi rendahnya nada
	4.2.1 memberikan contoh nada tinggi dan rendah pada lagu

4.2 Menirukan elemen musik melalui lagu	4.2.1 menyanyikan lagu topi saya bundar dengan nada yang benar
---	--

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
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	3.6.1 menjelaskan benda hidup dan tak hidup di sekitar
	3.6.2 memberikan contoh benda hidup dan tak hidup di sekitar
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	4.6.1 menyebutkan contoh benda hidup dan tak hidup di sekitar dengan ejaan yang tepat
	4.6.2 mengklompokkan benda hidup dan tak hidup

PKN

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila	3.2.1 menjelaskan berbagai simbol-simbol pancasila
	3.2.2 memberikan contoh symbol-simbol Pancasila melalui gambar.
4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda Pancasila.	4.2.1 mencontohkan lambang garuda pancasila
	4.2.2 menyebutkan lambing garuda pancasila

C. TUJUAN

1. Setelah menyanyikan lagu, siswa dapat membedakan panjang pendek bunyi dengan benar.
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan panjang pendek bunyi dalam sebuah lagu dengan benar.
3. Melalui kegiatan identifikasi gambar benda, siswa dapat menggunakan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar secara tertulis dengan tepat.
4. Melalui kegiatan identifikasi siswa dapat membedakan benda hidup dan tak hidup di sekitar kita.

5. Setelah berdiskusi, siswa dapat menggunakan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar secara tertulis.
6. Setelah mengamati gambar lambang negara Pancasila, siswa dapat mengenal lambang Garuda Pancasila.
7. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mengenal lambang Garuda Pancasila dengan gambar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Tinggi Rendahnya Nada, Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar, dan Lambang Garuda Pancasila.

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintifik*

Metode : Tanya Jawab, Diskusi, dan Ceramah, Penugasan

F. SUMBER BELAJAR

- a. Buku Guru kelas I
- b. Buku Siswa Kelas I.
- c. Media kartu bergambar

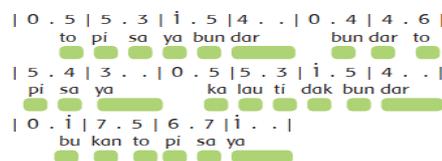
G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan doa. 2. Guru memantau kehadiran, ketertiban dan keisapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini 5. Guru melakukan apersepsi. <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan benda-benda yang digunakan saat pergi ke sekolah. 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1 Guru menunjukkan media kartu bergambar dan menjelaskan cara penggunaan media kartu bergambar 2 Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait dengan cara penggunaan media kartu bergambar, kemudian membuat kelompok 3 Guru membagikan media kartu bergambar kepada setiap kelompok <p>Ayo Bernyayi</p>	

- 4 Mendengarkan guru menyanyikan lagu” Topi Saya Bundar”, siswa mengidentifikasi perbedaan panjang bunyi dari lagu yang diperdengarkan.
- 5 Siswa mengamati guru yang memberikan contoh cara menyanyi lagu “Topi Saya Bundar.”
- 6 Siswa berlatih menyanyikan lagu “Topi Saya Bundar.”
- 7 Siswa memperhatikan tanda yang ada pada lirik lagu.
- 8 Siswa mencari gambar topi pada media kartu bergambar kemudian menyusun huruf sesuai kata “TOPI”

Topi Saya Bundar

Ciptaan: Pak Kasur



Lirik lagu dengan tanda bunyi nadanya pendek, sedangkan lirik dengan tanda bunyi nadanya panjang.

Ayo Membaca

- 9 Siswa menyusun huruf sesuai dengan nama benda yang ada pada media kartu bergambar
- 10 Siswa mulai membaca benda hidup dan tak hidup dengan media kartu gambar

Ayo Berlatih

- 11 Setelah mengenal perbedaan benda hidup dan tak hidup, siswa mengamati berbagai benda yang ada di media kartu bergambar. Kemudian siswa mengelompokkan ke dalam benda hidup dan tak hidup.
- 12 Siswa mengamati berbagai gambar benda, lalu mengurutkan benda hidup dan tak hidup .
- 13 Siswa mengidentifikasi keberadaan benda di kelas sesuai daftar yang diberikan.
- 14 Siswa menyusun kata sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Ayo Mengamati

- 15 Salah satu benda yang ada di kelas adalah lambang negara Garuda Pancasila.
- 16 Lambang negara Garuda Pancasila memiliki 5 sila dengan bunyi dan lambang masing-masing.
- 17 Lambang sila dalam garuda Pancasila ada 5.
- 18 Lambang-lambang sila Pancasila dari 1-5 ada pada media kartu bergambar

Ayo Berlatih

- 19 Siswa mengurutkan lambing garuda Pancasila dari 1-5.

	20 Siswa menuliskan nama lambing Garuda Pancasila dari 1-5.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan perasaan siswa setelah melakukan kegiatan, kegiatan yang paling disukai, dan info yang ingin diketahui lebih lanjut. 2. mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya 3. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama. 	15 menit

H. PENILAIAN

a. Rubrik Penilaian motivasi belajar

Indikator Motivasi Belajar	Penilaian Indikator	Skor	Deskripsi
Hasrat dan keinginan berhasil	Keinginan siswa dalam proses pembelajaran	4	Siswa sangat berkeinginan/antusias dalam belajar.
		3	Siswa berkeinginan/antusias dalam belajar.
		2	Siswa kurang berkeinginan/antusias dalam belajar..
		1	Siswa tidak berkeinginan/antusias dalam belajar.
		0	Siswa tidak mau belajar
Waktu kegiatan belajar,	Kemampuan siswa dalam memanfaatkan waktu belajar.	4	Siswa sangat cepat dalam menjawab soal
		3	Siswa cepat dalam menjawab soal
		2	Siswa lambat dalam menjawab soal
		1	Siswa sangat lambat dalam menjawab soal
		0	Siswa tidak menjawab soal
Tekun menghadapi tugas	Perilaku siswa dalam menjawab/mengerjakan soal	4	Siswa sangat fokus dalam menjawab/mengerjakan
		3	Siswa fokus dalam menjawab/mengerjakan
		2	Siswa kurang fokus dalam menjawab/mengerjakan

		1	Siswa sangat kurang fokus dalam menjawab/mengerjakan
		0	Tidak menyelesaikan/menjawab soal
Adanya penghargaan dalam belajar	Guru menghargai setiap prose belajar siswa	4	Guru sangat sering memberika riwarde pada siswa
		3	Guru sering memberika pada riwarde siswa
		2	Guru jarang memberika riwarde pada siswa
		1	Guru sangat jarang memberika riwarde pada siswa
		0	Guru tidak memberika riwarde pada siswa
Ulet menghadapi kesulitan	Siswa giat bertanya dalam menyelesaikan tugas	4	Siswa sangat sering bertanya apabila tidak mengerti cara menjawab soal
		3	Siswa sering bertanya apabila tidak mengerti cara menjawab soal
		2	Siswa tidak bertanya apabila tidak mengerti cara menjawab soal
		1	Siswa sama sekali tidak bertanya apabila tidak mengerti cara menjawab soal
		0	Tidak mengerjakan soal

b. Penilaian Skor motivasi belajar siswa tiap individu

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

xi = skor individu

x = skor yang diperoleh tiap individu

= skor maksimum

c. Penilaian Skor motivasi belajar siswa secara Keseluruhan

$$S = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

S = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh individu

n = jumlah siswa

skor	Predikat	Klarifikasi
100 - 85	A	Sangat termotivasi
84 - 75	B	Termotivasi
74 - 65	C	Cukup termotivasi
64 - 55	D	Kurang termotivasi
54 - 0	E	Sangat Kurang termotivasi

d. Rekap Skor Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Motivasi Belajar yang Dinilai																				Skor
		Hasrat dan keinginan berhasil				Waktu kegiatan belajar,				Tekun menghadapi tugas				Adanya penghargaan dalam belajar				Ulet menghadapi kesulitan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																						
2.																						
3.																						
4.																						
5.																						
6.																						
7.																						
8.																						
9.																						
10.																						
11.																						
12.																						

I. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

1. Kegiatan remedial diberikan kepada siswa yang masih memiliki kesulitan dalam memahami Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1. ini dapat dilakukan secara kelompok.

2. Guru memberikan tugas tambahan kepada siswa.
- b. Pengayaan
1. Siswa dapat mencari tambahan informasi tentang Tema 7 Subtema Pembelajaran 1
 2. Guru dapat menambahkan soal-soal yang lebih menantang.

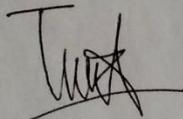
Refleksi Guru

Refleksi Guru

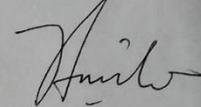
a. Hal-Hal yang perlu menjadi perhatian.

b. Siswa perlu mendapat perhatian khusus.

Pakuan, 24 Maret 2021

Mahasiswa


Titik Hariani
NIM.117180022

Guru Kelas I


Rabitah,
NIP. 19610915198505 2 001

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 2 Pakuan



Lampiran 16: Dokumentasi Penelitian Sistem BDR



(Menjelaskan Cara Penggunaan Media Kartu Bergambar kelas I)



(Absensi kelas I)



(Absensi kelas II)



(menyayikan lagu topi saya bundar kelas II)



(mencari huruf sesuai dengan nama gambar kelas II)



(membagikan media kartu bergambar kelas II)



(menyayikan lagu topi saya bundar kelas I)



(mencari huruf sesuai dengan nama gambar kelas I)