

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut: Media pembelajaran media 3 Dimensi (3D) yang dikembangkan diperoleh hasil persentase ahli materi dengan rata-rata yaitu 84,10% berdasarkan kriteria validitas valid sangat, ahli media yaitu 85,99 % dengan kriteria validitas sangat valid, rata-rata respon siswa yaitu 86,66% dengan kriteria sangat praktis kemudian keterlaksanaan pembelajaran 96,66 sangat efektif dan nilai uji *N-Gain* pada uji lapangan yaitu 0,74 dengan nilai tinggi.

5.2. Saran

Peneliti menyarankan yaitu yaitu

1. Bagi Guru

Disarankan bagi guru untuk dapat mengembangkan Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, media pembelajaran dan membaca siswa.

2. Bagi Siswa

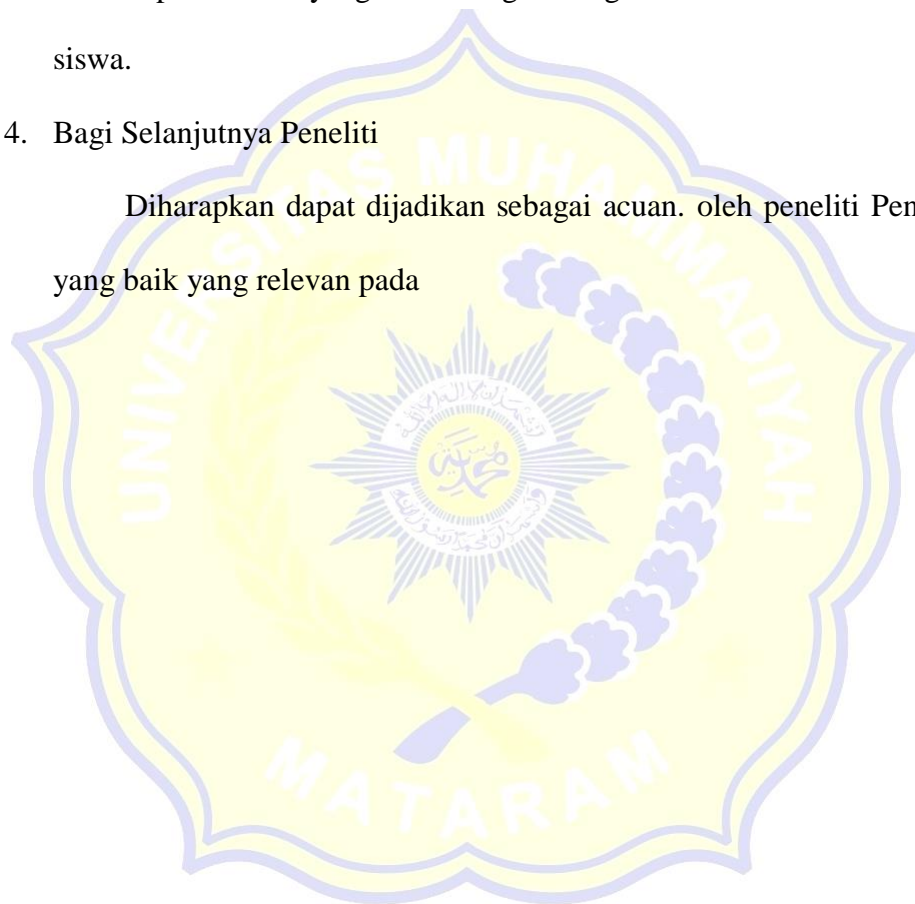
Siswa dapat belajar dan memahami belajar mengenal huruf dan membaca dengan sebuah alternatif yaitu menggunakan media 3 Dimensi (3D) yang telah dikembangkan.

3. Sekolah Bagi

Penelitian melalui pengembangan Hal inilah yang harus diperhatikan oleh pihak sekolah. dapat memahami bahwa pengembangan media 3 Dimensi (3D) bukan hanya sekedar sebuah media pembelajaran akan tetapi media tersebut Ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan Anda yang berhubungan dengan huruf. dan membaca pada siswa.

4. Bagi Selanjutnya Peneliti

Diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan. oleh peneliti Penelitian yang baik yang relevan pada



DAFTAR PUSTAKA

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi, Achmad. Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi, Jakarta.

R. Affandi, R Volume 1 Nomor 1 Mei 2015, hal. 77-89 in JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran).

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyah Bustanul Athfal Tengahan Minggir Sleman, P. D. Ajeng, P. D. Ajeng, P. D. Ajeng, P. D. Ajeng, P. D. Ajeng, P. D Skripsi. FIP UNY, Yogyakarta

Arsyad, A. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Auli Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Hoki untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir Tanggal 13 Januari 2020 diunduh dari http://eprints.radenfatah.ac.id/692/1/AULIA_TarPai.pdf.

Cucu, E. 2005. Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Daryanto. 2013. Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Diyah, S. 2014. Penggunaan Media Film Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMAN 1 Wonosari Klaten.

Dodo, S. 2016. Penggunaan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Untuk Meningkatkan Keterampilan Meyimak Siswa Kelas III SDN. 3 Telangkah”, Skripsi (Palangkaraya, Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMP.

Hake, R, R. 1999. Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education. Research Association's Devision. D, Measurement.

Hamalik, O. 2014. Proses Belajar Mengajar. Bumi Aksara. Jakarta.

Hanafiah dan Suhana. 2010. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Refika Aditama.

Jaelani, M. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Al Qur'an Melalui Penggunaan Media 3D Siswa Kelas II SD Negeri 2 Pegulon Kendal*. Diunduh dari <http://eprints.walisongo.ac.id/490/4/103111142/Coverdll.pdf> pada tanggal 13 Januari 2020.

Khairunnisa. 2017. *Pengembangan Media Permainan Roda hoki Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta didik Kelas Xi Sma Angkasa Adisutjipto*. *Junal. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta* 2017.

Pengembangan Media Permainan Roda Hoki Tentang Bahaya Merokok Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-12 Tahun, Maulita, 2018. Universitas Muhammadiyah Semarang, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Jurnal.

Nataliya, P. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar*. Diakses dari <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/download/3536/4069> pada tanggal 2 Januari 2020.

Pateda, M. 2010. *Aspek-aspek Psikolinguistik*. Ende Flores: Nusa Indah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016.

Prihatin, E. 2008. *Guru Sebagai Fasilitator*. Bandung: Karsa Mandiri Persada.

Panjaitan, M. B. Nur M, dan Jatmiko, B. 2015. *Model Pembelajaran Sains Berbasis Proses Kreatif-Inkuiri Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Dan Pemahaman Konsep Siswa SMP*. *Jurnal*, vol. 11, no. 1 Tahun: 2015 Halaman: 8-22

Rosady. 2007. *Manajemen Public Realtions & Media Komunikasi: Konsepsi dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman. 2013. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo.

Sadiman, S. A, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Samudera, W, Wildan, W, Hadisaputra, S, dan Gunawan, G. 2019.

Development of Chemistry Learning Instruments Based on Reading Questioning And Answering Strategy Mixed With Creative Problem Solving. Journal of Physics: Conference Series, 1364 (2019) 012002I, doi:10.1088/1742-6596/1364/1/012002.

Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.

Tarigan. 2008. Kemampuan Berbahasa. Jakarta: Rineka Cipta.



Lampiran 1

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Inpres Sampung
Kelas/Semester : I/II
Tema 7 : Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku
Sub Tema 1 : Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN IPK

Bahasa Indonesia

- 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.
 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.

Indikator :

1. Menunjukkan kosa kata tentang berbagai jenis benda dilingkungan sekitar secara lisan dengan tepat.
2. Menunjukkan kosa kata yang berkaitan dengan benda hidup dan tak hidup dengan benar.
3. Menggunakan kosa kata tentang berbagai jenis benda dilingkungan sekitar secara lisan dengan tepat.
4. Menggunakan kosa kata tentang berbagai jenis benda dilingkungan sekitar secara ltertulis dengan tepat.

PPKn

- 1.1. Mensyukuri diterapkannya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.
- 2.1. Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
- 3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila
- 4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda sila Pancasila.

Indikator :

1. Menyebutkan simbol sila ke- 4 Pancasila dengan benar. Menunjukkan symbol sila ke- 4 Pancasila dengan benar.
2. Mendeklamasikan bunyi sila ke- 4 Pancasila.

SBdP

- 3.2. Mengenal elemen musik melalui Lagu.
- 4.2. Menirukan elemen musik melalui lagu.

Indikator :

1. Membedakan panjang pendek bunyi dengan benar.
2. Mempraktikkan panjang pendek bunyi dalam sebuah lagu dengan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

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. Setelah membaca teks, siswa dapat menunjukkan kosa kata yang berkaitan dengan nama benda.
4. Melalui kegiatan membaca , siswa dapat menggunakan kosa kata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar.
5. Setelah membaca, siswa dapat menggunakan kosa kata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar,
6. Setelah mengamati gambar lambang negara Pancasila, siswa dapat menyebutkan simbol sila keempat dengan benar.
7. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mendeklamasikan bunyi sila kelima Pancasila.

Siswa yang diharapkan: mandiri

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bernyanyi Topi Saya Bundar.
2. Membedakan panjang pendek bunyi.
3. Membedakan benda hidup dan benda tak hidup.
4. Mengenal simbol dan bunyi sila ke- 4 Pancasila.
5. Mendeklamasikan bunyi sila ke- 4 Pancasila

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Metode : Refleksi, resitasi, tanya jawab, ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan salam. ✓ Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. ✓ Guru mengecek kehadiran siswa. ✓ Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. ✓ Guru menyampaikan apa saja yang akan dilakukan dalam pembelajaran kali ini. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Bernyanyi (SBDP)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mendengarkan guru menyanyikan lagu” Topi Saya Bundar”, siswa mengidentifikasi perbedaan panjang bunyi dari lagu yang diperdengarkan. <div data-bbox="612 864 1104 1496" style="text-align: center;"> <p>The image shows a worksheet titled 'Ayo Bernyanyi' with a cartoon character. The main title is 'Topi Saya Bundar' by Pak Kasur. It contains musical notation for three lines of the song. Below the notation, there are instructions: 'Perhatikan lirik lagu tersebut. Apakah topimu juga berbentuk bundar? Kemudian perhatikan tanda yang ada di bawah syair lagu berikut ini.' The second instance of the musical notation has green circles under the lyrics, likely representing a rhythm or pitch exercise.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengamati guru yang memberikan contoh cara menyanyi lagu “Topi Saya Bundar.” ✓ Siswa berlatih menyanyikan lagu “Topi Saya Bundar.” (<i>Kemandirian dalam mengembangkan wawasan melalui kegiatan penerapan konsep</i>) ✓ Siswa memperhatikan tanda yang ada pada lirik lagu. 	120 menit

Topi Saya Bundar

Ciptaan: Pak Kasur

| 0 . 5 | 5 . 3 | i . 5 | 4 . . | 0 . 4 | 4 . 6 |
 to pi sa ya bun dar bun dar to
 | 5 . 4 | 3 . . | 0 . 5 | 5 . 3 | i . 5 | 4 . . |
 pi sa ya ka lau ti dak bun dar
 | 0 . 1 | 7 . 5 | 6 . 7 | i . . |
 bu kan to pi sa ya

- ✓ Siswa membaca kembali teks lagu dan teks tentang benda hidup dan benda tak hidup.

Ayo Berlatih (BAHASA INDONESIA)

- ✓ Setelah mengenal perbedaan benda hidup dan tak hidup,
- ✓ Siswa mengamati berbagai gambar benda, lalu menggunting dan menempel pada tempat yang tersedia.



- ✓ Siswa mengidentifikasi keberadaan benda di kelas sesuai daftar yang diberikan.
- ✓ Siswa melengkapi kalimat sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. (*Kemandirian dalam mengembangkan wawasan melalui kegiatan penerapan konsep*)

Ayo Mengamati (PKN)


- ✓ Salah satu benda yang ada di kelas adalah lambang negara Garuda Pancasila.



- ✓ Lambang negara Garuda Pancasila memiliki 5 sila dengan bunyi dan lambang masing-masing.
- ✓ Lambang sila ke-4 adalah kepala banteng.
- ✓ Bunyi sila ke-4 adalah Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
Sebagai tambahan, bisa juga dilakukan kegiatan lomba menunjukkan atau menyusun gambar lambang negara Pancasila. (*Kemandirian dalam mengembangkan wawasan melalui kegiatan penerapan konsep*)

Ayo Berlatih

- ✓ Siswa mengamati contoh mendeklamasikan sila ke-4.
- ✓ Siswa mendeklamasikan bunyi sila ke-4 secara bergantian.

		
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa membuat kesimpulan dibimbing guru kemudian dilaksanakan kegiatan remedial. ✓ Kegiatan diakhiri dengan mencatat apa yang dibutuhkan untuk keesokan harinya tugas pembelajaran keesokan harinya. ✓ Kegiatan ditutup dengan membaca doa penutup sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. (<i>Religius dengan mengimplementasikan nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari</i>) ✓ Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	<p>10 Menit</p>

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku* Kelas I (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Siswa Tema : *Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku* Kelas I (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
3. Benda-benda di sekitar lingkungan kelas.
4. Gambar benda hidup dan tak hidup
5. Lem dan gunting

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Lembar Tes

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sampungu, 15 Pebruari 2021
Guru Kelas I

A B A S , S.Pd
NIP.19701005 199302 1 002

AMINAH,S.Pd
NIP.19770409 2005012 013



LAMPIRAN 2

Angket Validasi Materi

1. Dosen

A. Identitas Responden

Nama	Drs. Achmad H. Mus, M. Hum
Instansi	F. KIP Prodi PPSI

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

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

Keterangan Penilaian:

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

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

1. Bahasa

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Ketepatan tata bahasa sesuai EYD		✓			
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	✓				
3	Ketepatan penggunaan istilah dalam media		✓			
4	Keserasian antara warna, gambar, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan pada sampul	✓				
5	Kesantunan penggunaan bahasa		✓			
6	Bahasa yang digunakan mudah di mengerti	✓				

2. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Ketepatan pemilihan <i>font</i>		✓			
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan	✓				
3	Jarak dan spasi teks yang digunakan		✓			
4	Keterbacaan teks	✓				
5	Penempatan gambar dan teks		✓			
6	Kemenarikan tampilan, warna dan tata letak gambar yang digunakan dalam media.	✓				
7	Kemenarikan seluruh tampilan media dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran		✓			

3. Aspek Isi

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian gambar dengan konsep materi	✓				
2	Unsur visual mendukung materi		✓			
3	Isi yang dibuat dapat membantu penggunaan media 3 Dimensi	✓				
4	Media mudah dioperasikan		✓			
5	Kesesuaian gambar dengan konsep materi		✓			

4. Aspek Kontruks

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			
2	Dengan media 3D dapat			✓		

	mengenal huruf					
3	Dengan media 3D dapat menyebutkan nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.		✓			

Kolom Komentar dan Saran Perbaikan

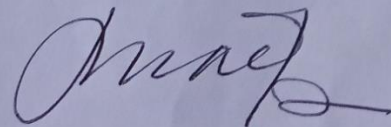
Setiap penyusunan Daftar Pertanyaan
 baik kalimat maupun paragraf
 usahakan menggunakan KUPI
 agar istilah yang digunakan
 tepat, jelas, logis, dan mantik

Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian secara menyeluruh, maka instrumen soal dinyatakan:

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

Mataram, 28 Januari 2021



Validator *Dr. Akhmad, M.Hum*
 NID 0822086002

2. Guru

A. Identitas Responden

Nama	: Sofiyah Azzahro S.Pd
Instansi	:

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

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

Keterangan Penilaian:

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

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

1. Bahasa

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Ketepatan tata bahasa sesuai EYD			✓		
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa		✓			
3	Ketepatan penggunaan istilah dalam media		✓			
4	Keserasian antara warna, gambar, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan pada sampul	✓				
5	Kesantunan penggunaan bahasa		✓			
6	Bahasa yang digunakan mudah di mengerti	✓				

2. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Ketepatan pemilihan <i>font</i>		✓			
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan	✓				
3	Jarak dan spasi teks yang digunakan		✓			
4	Keterbacaan teks	✓				
5	Penempatan gambar dan teks		✓			
6	Kemenarikan tampilan, warna dan tata letak gambar yang digunakan dalam media.	✓				
7	Kemenarikan seluruh tampilan media dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran		✓			

3. Aspek Isi

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian gambar dengan konsep materi	✓				
2	Unsur visual mendukung materi		✓			
3	Isi yang dibuat dapat membantu penggunaan media 3 Dimensi	✓				
4	Media mudah dioperasikan		✓			
5	Kesesuaian gambar dengan konsep materi		✓			

4. Aspek Kontruks

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			
2	Dengan media 3D dapat			✓		

	mengenal huruf		✓			
3	Dengan media 3D dapat menyebutkan nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.		✓			

Kolom Komentar dan Saran Perbaikan

Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian secara menyeluruh, maka instrumen soal dinyatakan:

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

Mataram, 18 Maret 2021



Validator

3. Guru

A. Identitas Responden

Nama	: Junratin A.Ma
Instansi	:

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

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

Keterangan Penilaian:

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

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

1. Bahasa

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Ketepatan tata bahasa sesuai EYD	✓				
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	✓				
3	Ketepatan penggunaan istilah dalam media		✓			
4	Keserasian antara warna, gambar, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan pada sampul		✓			
5	Kesantunan penggunaan bahasa		✓			
6	Bahasa yang digunakan mudah di mengerti		✓			

2. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Ketepatan pemilihan <i>font</i>			✓		
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan		✓			
3	Jarak dan spasi teks yang digunakan		✓			
4	Keterbacaan teks	✓				
5	Penempatan gambar dan teks		✓			
6	Kemenarikan tampilan, warna dan tata letak gambar yang digunakan dalam media.	✓				
7	Kemenarikan seluruh tampilan media dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran	✓				

3. Aspek Isi

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian gambar dengan konsep materi	✓				
2	Unsur visual mendukung materi		✓			
3	Isi yang dibuat dapat membantu penggunaan media 3 Dimensi	✓				
4	Media mudah dioperasikan		✓			
5	Kesesuaian gambar dengan konsep materi		✓			

4. Aspek Kontruks

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			
2	Dengan media 3D dapat					

	mengenali huruf		✓			
3	Dengan media 3D dapat menyebutkan nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.		✓			

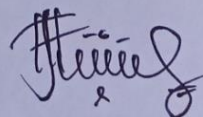
Kolom Komentar dan Saran Perbaikan

Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian secara menyeluruh, maka instrumen soal dinyatakan:

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

Mataram, 18 Maret 2021



Validator

Lampiran 3

Angket Validasi Ahli Media

1. Dosen

A. Identitas Responden

Nama	: Johri Sabaryati, M.Pfis
Instansi	: Universitas Muhammadiyah Mataram

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

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

Keterangan Penilaian:

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

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

1. Aspek Desain

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Desain media 3D sesuai dengan meteri dalam meningkatkan kemapun belajar siswa			✓		
2	Tampilan dan ukuran media 3D menarik dan sesuai dengan ukuran siswa		✓			
3	Cara penggunaan media sesuai		✓			
4	Warna media 3D ini menarik	✓				
5	Bahan yang digunakan pada media 3D aman digunakan		✓			

2. Aspek Isi atau materi

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media 3D ini tepat digunakan pada siswa kelas 1			✓		
2	Media 3D sangat jelas atau sesuai dengan materi		✓			

Kolom Komentar dan Saran Perbaikan

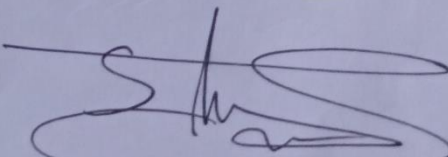
Diberikan judul pada tampilan awal.

Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian secara menyeluruh, maka instrumen soal dinyatakan:

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

Mataram, 28 Januari 2021


Validator

2. Guru

A. Identitas Responden

Nama : Sofyah Azzahro S. Pd
 Instansi :

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

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

Keterangan Penilaian:

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

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

1. Aspek Desain

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Desain media 3D sesuai dengan materi dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa	✓				
2	Tampilan dan ukuran media 3D menarik dan sesuai dengan ukuran siswa	✓				
3	Cara penggunaan media sesuai		✓			
4	Warna media 3D ini menarik		✓			
5	Bahan yang digunakan pada media 3D aman digunakan		✓			

2. Aspek Isi atau materi

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media 3D ini tepat digunakan pada siswa kelas 1	✓				
2	Media 3D sangat jelas atau sesuai dengan materi	✓				

Kolom Komentar dan Saran Perbaikan

Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian secara menyeluruh, maka instrumen soal dinyatakan:

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

Mataram, 18 Maret 2021



Validator

3. Guru

A. Identitas Responden

Nama	: Junratin A. Ma
Instansi	:

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

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

Keterangan Penilaian:

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

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

1. Aspek Desain

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Desain media 3D sesuai dengan meteri dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa		√			
2	Tampilan dan ukuran media 3D menarik dan sesuai dengan ukuran siswa	√				
3	Cara penggunaan media sesuai		√			
4	Warna media 3D ini menarik	√				
5	Bahan yang digunakan pada media 3D aman digunakan		√			

2. Aspek Isi atau materi

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media 3D ini tepat digunakan pada siswa kelas 1		✓			
2	Media 3D sangat jelas atau sesuai dengan materi	✓				

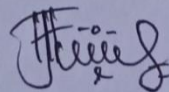
Kolom Komentar dan Saran Perbaikan

Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian secara menyeluruh, maka instrumen soal dinyatakan:

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

Mataram, 18 Maret 2021



Validator

Lampiran 4

Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa Terhadap Media 3 Dimensi

A. Identitas Responden

Nama	: Asinah
Kelas	: 1
Usia	:
Sekolah	: SDN Impres sampung

B. PETUNJUK PENGISIAN/PENGERJAAN

- Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai anda
- Setelah mengikuti pembelajaran tema 1 dengan menggunakan media 3 Dimensi, berikan penilaian yang sesuai dengan apa yang anda alami dan rasakan
- Pilihlah satu respon penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan Penilaian:

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

C. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

- Kemenarikan Media 3 Dimensi pada tema 1

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan dalam media 3 Dimensi ini menarik	✓				
2	Gambar yang digunakan dalam Media 3 Dimensi ini menarik		✓			
3	Teks dalam media 3 Dimensi ini sangat jelas		✓			
4	Animasi-animasi dalam media 3 Dimensi ini					

menarik	✓			
---------	---	--	--	--

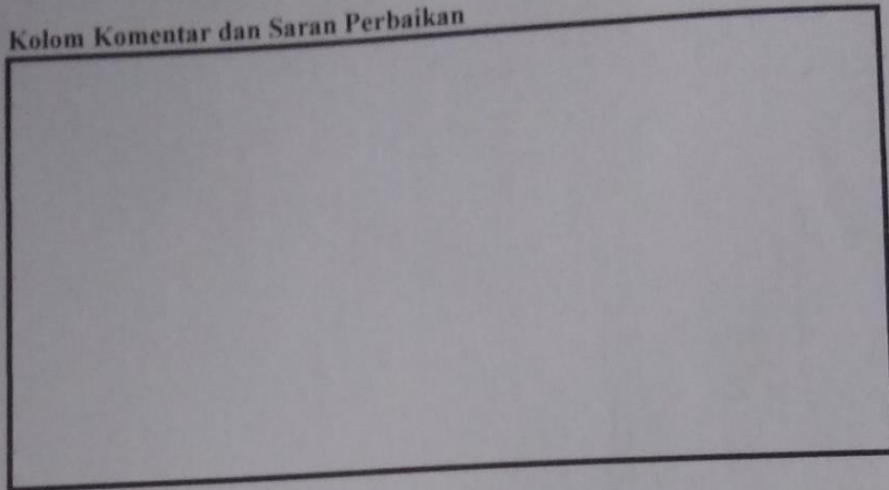
2. Kemudahan Penggunaan

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
5	Materi dalam media 3 Dimensi ini lengkap	✓				
6	Langkah-langkah mengeporasikan dalam media 3 Dimensi ini mudah		✓			
7	Media 3 Dimensi ini mudah dioperasikan		✓			
8	Petunjuk dalam media 3 Dimensi ini jelas		✓			

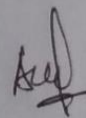
3. Peran Media 3 Dimensi dalam Proses Pembelajaran

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
9	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat mengenal huruf	✓				
10	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menyanyi bersama temannya		✓			
11	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menyusun huruf		✓			
12	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menebak tulisan	✓				
13	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menulis dengan posisi benar		✓			
14	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat mengenal Susunan Huruf Nama Teman	✓	1			

Kolom Komentar dan Saran Perbaikan



Mataram, 18 Maret 2021
Siswa



(Asriah.....)



Lampiran 5

Kiri-kisi lembar Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Nama observer : Murida
 Hari/tanggal :
 Pertemuan :
 Guru yang diamati : -

Petunjuk:

- Mohon ketersediaan saudara/I untuk mengisi tabel sesuai dengan apa yang diamati
- Berikan tanda centang dalam tabel kolom skor.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1	Kegiatan Awal		
	1. Guru memberikan salam.	✓	
	2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.	✓	
	3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.	✓	
	4. Guru mengecek kehadiran siswa.	✓	
	5. Menyanyikan lagu nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.	✓	
	6. Guru melakukan pembiasaan membaca 15 menit kepada siswa	✓	
	7. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak.	✓	
	8. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.	✓	
	9. Guru melakukan apersepsi.	✓	
	10. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	✓	
	11. Guru menyampaikan apa saja yang akan dilakukan dalam pembelajaran kali ini.	✓	

2	Kegiatan Inti		
	1. Mendengarkan guru menyanyikan lagu dan siswa mengidentifikasi perbedaan panjang bunyi dari lagu yang diperdengarkan.	✓	
	2. Siswa mengamati guru yang memberikan contoh cara menyanyi lagu "Topi Saya Bundar."	✓	
	3. Siswa berlatih menyanyikan lagu	✓	
	4. Siswa memperhatikan tanda yang ada pada lirik lagu.	✓	
	5. Siswa membaca kembali teks lagu dan teks tentang benda hidup dan benda tak hidup.	✓	
	6. Siswa berdiskusi benda yang disebutkan dalam teks lagu. Selanjutnya, menentukan termasuk benda hidup atau tak hidup.	✓	
	7. Siswa berdiskusi tentang benda lain yang memiliki kesamaan dengan topi, baik kesamaan fungsi ataupun kesamaan ciri.		✓
	8. Setelah mengenal perbedaan benda hidup dan tak hidup, siswa mengamati berbagai benda yang ada di sekitar. Kemudian siswa mengelompokkan ke dalam benda hidup dan tak hidup.		
	9. Siswa mengamati berbagai gambar benda, lalu menggunting dan menempel pada tempat yang tersedia.	✓	
	10. Siswa mengidentifikasi keberadaan benda di kelas sesuai daftar yang diberikan.	✓	
	11. Siswa melengkapi kalimat sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.	✓	
	12. Salah satu benda yang ada di kelas adalah lambang negara Garuda Pancasila.	✓	
	13. Siswa mengamati contoh mendeklamasikan sila ke-4.	✓	
	14. Siswa mendeklamasikan bunyi sila ke- 4 secara bergantian.	✓	
3	Kegiatan Akhir		
	1. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi hari itu.	✓	
	2. Siswa membuat kesimpulan dibimbing guru kemudian dilaksanakan kegiatan remedial dan pengayaan.	✓	

	3. Kegiatan diakhiri dengan mencatat apa yang dibutuhkan untuk keesokan harinya tugas pembelajaran keesokan harinya.	✓	
	4. Kegiatan ditutup dengan membaca doa penutup sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.	✓	
	5. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓	

Catatan Observer

Empty dashed box for observer notes.

Lampiran 6

Hasil Angket Validasi Ahli Materi

Aspek		Validasi Materi		
		V1	V2	V3
A. Aspek Bahasa				
1	Ketepatan tata bahasa sesuai EYD	4	5	3
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	5	5	4
3	Ketepatan penggunaan istilah dalam media	4	4	4
4	Keserasian antara warna, gambar, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan pada sampul	5	4	5
5	Kesantunan penggunaan bahasa	4	4	4
6	Bahasa yang digunakan mudah di mengerti	5	4	5
Total		27	26	25
Persentase		90	86,66	83,33
B. Aspek Tampilan dan Penyajian				
1	Ketepatan pemilihan <i>font</i>	4	5	3
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan	5	5	4
3	Jarak dan spasi teks yang digunakan	4	4	4
4	Keterbacaan teks	5	4	5
5	Penempatan gambar dan teks	4	4	4
6	Kemenaarikan tampilan, warna dan tata letak gambar yang digunakan dalam media.	5	4	5
7	Kemenaarikan seluruh tampilan media dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran	4	4	5
Total		31	30	30
Persentase		88.57	85.71	85.71
C. Aspek isi				
1	Kesesuaian gambar dengan konsep materi	5	4	5
2	Unsur visual mendukung materi	4	4	4
3	Isi yang dibuat dapat membantu penggunaan media 3 Dimensi	5	4	5
4	Media mudah dioperasikan	4	4	4
5	Kesesuaian gambar dengan konsep materi	4	4	4
Total		22	20	22
Persentase		88	80	88
D. Aspek Kontruks				
1	Media dapat meningkatkan motivasi belajar	4	4	4
2	Dengan media 3D dapat mengenali huruf	3	4	4
3	Dengan media 3D dapat menyebutkan nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.	4	4	4
Total		11	12	12
Skor Total		73.3	80	80

Lampiran 7

Hasil Angket Validasi Ahli Media

Aspek		Validasi Materi		
		V1	V2	V3
A. Aspek Desain				
1	Ketepatan tata bahasa sesuai EYD	4	5	3
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	5	5	4
3	Ketepatan penggunaan istilah dalam media	4	4	4
4	Keserasian antara warna, gambar, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan pada sampul	5	4	5
5	Kesantunan penggunaan bahasa	4	4	4
Total		22	22	20
Persentase		88	88	80
B. Aspek Isi atau materi				
1	Ketepatan pemilihan <i>font</i>	4	5	3
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan	5	5	4
Total		9	10	7
Persentase		90	100	70

Lampiran 8

Hasil Perhitungan Gain

Untuk mengetahui perbedaan nilai pre-test dan test dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain Standar} = \frac{\text{Nilai pos test} - \text{nilai pre test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pre test}}$$

$$N\text{-Gain Standar} = \frac{0.87-0.59}{100-0.59}$$

$$N\text{-Gain Standar} = \frac{0.28}{99.41}$$

$$N\text{-Gain Standar} = 0,74$$

No	Nama siswa	Nilai		N-GAIN
		Prest-test	Past -test	
1.	HA	50	95	0.89
2.	FA	30	90	0.32
3.	FA	30	85	0.68
4.	CI	30	80	0.76
5.	CA	30	85	0.68
6.	AR	25	95	0.76
7.	AS	20	100	0.55
8.	AM	40	75	0.76
9.	AF	55	70	0.37
10.	AB	60	60	0.73
11.	TE	50	75	0.73
12.	WA	50	95	0.76
13.	JU	50	65	0.76
14.	HA	40	100	0.32
15.	JA	40	90	0.52
16.	M.R	30	85	0.61
17.	MA	40	80	0.62
18.	NU	15	90	88
Jumlah		685	1.515	
Rata-rata		38,05	84,16	

Lampiran 9

Angket Respon Siswa Terhadap Media 3 Dimensi

A. BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

1. Kemenarikan Media 3 Dimensi pada tema 1

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan dalam media 3 Dimensi ini menarik	5				
2	Gambar yang digunakan dalam Media 3 Dimensi ini menarik		4			
3	Teks dalam media 3 Dimensi ini sangat jelas		4			
4	Animasi-animasi dalam media 3 Dimensi ini menarik		4			
Total		17				
Persentase		85				

2. Kemudahan Penggunaan

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
5	Materi dalam media 3 Dimensi ini lengkap	5				
6	Langkah-langkah mengoperasikan dalam media 3 Dimensi ini mudah		4			
7	Media 3 Dimensi ini mudah dioperasikan		4			
8	Petunjuk dalam media 3 Dimensi ini jelas		4			
Total		17				
Persentase		85				

3. Peran Media 3 Dimensi dalam Proses Pembelajaran

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
9	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat mengenal huruf	5				
10	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menyanyi bersama temannya		4			
11	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menyusun huruf		4			
12	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menebak tulisan	5				
13	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menulis dengan posisi benar		4			
14	Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat mengenal Susunan Huruf Nama Teman	5				
Total		27				
Persentase		90				


Lampiran 10

Hasil Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran RPP

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1	Kegiatan Awal		
	1. Guru memberikan salam.	√	
	2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.	√	
	3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.	√	
	4. Guru mengecek kehadiran siswa.	√	
	5. Menyanyikan lagu nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.	√	
	6. Guru melakukan pembiasaan membaca 15 menit kepada siswa	√	
	7. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak.	√	
	8. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.	√	
	9. Guru melakukan apersepsi.	√	
	10. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.		
	11. Guru menyampaikan apa saja yang akan dilakukan dalam pembelajaran kali ini.	√	
2	Kegiatan Inti		
	12. Mendengarkan guru menyanyikan lagu dan siswa mengidentifikasi perbedaan panjang bunyi dari lagu yang diperdengarkan.	√	
	13. Siswa mengamati guru yang memberikan contoh cara menyanyi lagu "Topi Saya Bundar."	√	
	14. Siswa berlatih menyanyikan lagu	√	
	15. Siswa memperhatikan tanda yang ada pada lirik lagu.	√	
	16. Siswa membaca kembali teks lagu dan teks tentang benda hidup dan benda tak hidup.	√	
	17. Siswa berdiskusi benda yang disebutkan dalam teks lagu. Selanjutnya, menentukan termasuk benda hidup atau tak hidup.	√	

	<p>18. Siswa berdiskusi tentang benda lain yang memiliki kesamaan dengan topi, baik kesamaan fungsi ataupun kesamaan ciri.</p> <p>19. Setelah mengenal perbedaan benda hidup dan tak hidup, siswa mengamati berbagai benda yang ada di sekitar. Kemudian siswa mengelompokkan ke dalam benda hidup dan tak hidup.</p> <p>20. Siswa mengamati berbagai gambar benda, lalu menggunting dan menempel pada tempat yang tersedia.</p> <p>21. Siswa mengidentifikasi keberadaan benda di kelas sesuai daftar yang diberikan.</p> <p>22. Siswa melengkapi kalimat sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.</p> <p>23. Salah satu benda yang ada di kelas adalah lambang negara Garuda Pancasila.</p> <p>24. Siswa mengamati contoh mendeklamasikan sila ke-4.</p> <p>25. Siswa mendeklamasikan bunyi sila ke- 4 secara bergantian.</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	<p>√</p>
3	Kegiatan Akhir		
	<p>26. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi hari itu.</p> <p>27. Siswa membuat kesimpulan dibimbing guru kemudian dilaksanakan kegiatan remedial dan pengayaan.</p> <p>28. Kegiatan diakhiri dengan mencatat apa yang dibutuhkan untuk keesokan harinya tugas pembelajaran keesokan harinya.</p> <p>29. Kegiatan ditutup dengan membaca doa penutup sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <p>30. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	
			30

Lampiran 11


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 : 029/IL.3.AU/FKIP-UMMat/F/II/2021
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah SDN Inpres Sampung
 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 : Nurfaridah
 NIM : 117180069
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
 Judul : Pengembangan Media 3 Dimensi (3D) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dan Bacaan Pada Siswa Kelas Kelas 1 SDN Inpres Sampung
 Tempat Penelitian : SDN Inpres Sampung

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

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 08 Februari 2021
 An. Gekan,
 Dekan I

F. M. Maryani, S.Pd., M.Pd.
 NIDN 0811038701

Tembusan:

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