

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Berdasarkan hasil kevalidan pengembangan media pohon pintar dari keempat validator para ahli median dan materi diperoleh nilai sangat valid, hal ini diperoleh dari nilai rata-rata dari keempat validator ahli media dan ahli materi sehingga media pohon pintar dinyatakan sangat valid.
2. Berdasarkan hasil kepraktisan media pohon pintar yang telah diuji cobakan sebagian sampel sebanyak 6 peserta didik di kelas IV B SD Negeri 07 Manggelewa dengan cara memeberikan angket respon peserta didik, berdasarkan perolehan dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dan observasi ketelaksanaan pembelajaran juga menunjukan sangat praktis.
3. Berdasarkan hasil keefektifan produk pengembangan media pohon pintar, berdasarkan tingkat motivasi belajar peserta didik dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria keefektifan dengan nilai skor rata-rata dalam kategori sangat efektif dengan nilai gain standar dengan kategori tinggi.

5.2 Saran

1. Pendidik tidak hanya bertugas memberikan materi dalam pembelajaran akan tetapi guru juga harus melihat karakter dan hambata-hambatan yang dialami peserta didik pada saat proses

pembelajaran, guru juga harus membangun suasana kelas dengan baik dengan begitu ketertarikan peserta didik mengikuti proses pembelajaran juga akan meningkat. Pendidik juga bisa menggunakan berbagai media pembelajaran seperti media pohon pintar dalam proses pembelajaran.

2. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pohon pintar ini lebih lanjut sesuai dengan perkembangan kurikulum, materi tematik, dan dengan adanya media ini peneliti selanjutnya bisa menjadikan media ini sebagai referensi untuk membantu agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pohon pintar lebih baik lagi dari peneliti ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cinta Rahmalia Ulfa 2019. *Media Pohon Pintar Dalam Pembelajaran Kooperatif Untuk Menstimulasi Sikap Ilmiah Siswa. oduk Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar*. Unnes Physics Education Journal. Terakreditasi Sinta 3 di ambila bulan januari di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upje>.
- Daryanto, 2014. *pembelajaran tematik ,terpadu, terintegrasi (kurikulum 2013)*
Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Djamarah, S.B., & Zain, A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. 2014. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media
- Fathurrohman, pupuh dan Sobri Sutikno. 2010. *Strategi belajar mengajar*.
Bandung: PT Refika Aditama
- Majid. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi. 2013. *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: referensi.
- Ni Wayan Sri Damayanti, Linda Sekar Utami, Atik Puspita, M. Isnain. 2018. *Pengembangan media pembelajaran pohon pintar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMPN 19 Mataram,*

Vol.4 Nomor 1 mei 2018. Diakses pada tanggal 19 januari 2021

<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6865>

Rika Zahroil Batul 2017/2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar*. Unes Physics Education Journal. Terakreditasi Sinta 3 di ambila bulan januari di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upje>.

Rusman 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta. Raja Grapindo Perseda.

Ricardo, Rini Intansari Meilani. *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 2 No. 2, Juli 2017, Hal. 188-201. Diambil bulan januari dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>

Sugiyono 2013. *Penelitian Kulitatif, Kuantitatif dan R & D (Research and Development)* Bandung : penerbit ALFABETA

Suprihatiningrum. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta : Penertit AR-Ruzz Media

Teguh Darsono, Ellianawati Ellianawati, Cinta Rahmalia Ulfa 2019. *Media Pohon Pintar dalam Pembelajaran Kooperatif untuk Menstimulasi Sikap Ilmiah Peserta didik*.

Widiasworo, Erwin 2019. *19 sukses membangkitkan motivasi belajar peserta didik*. jogjakarta : Penerbit AR-Ruzz Media.

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/>

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/>





Lampiran 1**SILABUS K.13**

Satuan Pendidikan /Sekolah	: SDN 07 Manggelewa
Kelas / Semester	: IV/II
Tema 7	: Indahnya Keragaman Di Negeriku
Sub Tema 2	: Indahnya Keragaman Budaya Di Negeriku
Pembelajaran Ke	: 2
Muatan Terpadu	: SBdP, IPA Dan Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (4 x 35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 :Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

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

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

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

Muatan Pembelajaran	Kompetensi dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
SBdP	3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah 4.4 Mempragakan gerak tari kreasi daerah	3.3.1 Menjelaskan pengertian gerak tari kreasi 4.4.1 Menyebutkan contoh gerak tari kreasi	➤ Gerak tari kreasi	➤ Peserta didik dapat mengenal dan membedakan pola gerak tarian yang ada di NTB. ➤ Peserta didik dapat mempraktekan contoh gerak tarian kreasi.	➤ Sikap ➤ Pengetahuan ➤ Keterampilan	4 x 35 Menit	Media pohon pintar
IPA	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain	3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya otot dan	➤ Macam-macam gaya	➤ Peserta didik dapat mengetahui			

	<p>gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan</p> <p>4.3 Mendemostrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan</p>	<p>mejelaskan manfaatnya.</p> <p>4.3.1 Menyebutkan contoh gaya dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.3.2 Menjelaskan manfaat gaya gerak otot dalam kehidupan sehari-hari</p>		<p>macam-macam gaya</p> <p>➤ Peserta didik dapat mengetahui manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari</p>			
Bahasa Indonesia	<p>4.5 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>	<p>4.5.1 Menulis pengetahuan baru yang ada dalam teks bacaan</p> <p>4.7.1 Menemukan pokok pikiran dari pengetahuan baru yang terdapat dari teks nontifikasi kedalam bahasa sendiri</p>	<p>➤ Menulis pengetahuan baru yang terdapat pada teks</p> <p>➤ Menemukan pokok pikiran baru yang terdapat pada teks</p>	<p>➤ Peserta didik dapat mengetahui pengetahuan baru yang terdapat pada teks</p>			

Lampiran 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)****Kelas/Semester : IV/2****Tema 7 : Indahnnya Keragaman Di Negeriku****Sub Tema 2 : Indahnnya Keragaman Budaya di Negeriku****Pembelajaran ke : 2****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 factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan

anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah	3.3.1 Menjelaskan pengertian gerak tari kreasi
4.3 Mempragakan gerak tari kreasi daerah	4.3.1 Menyebutkan contoh gerak tari kreasi

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya otot dan menjelaskan manfaatnya.
4.3 Mendemostrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	3.4.1 Menyebutkan contoh gaya dalam kehidupan sehari-hari
	3.4.2 Menjelaskan manfaat gaya gerak otot dalam kehidupan sehari-hari

BAHASA INDONESIA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.4 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	4.4.1 Menulis pengetahuan baru yang ada dalam teks bacaan
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menemukan pokok pikiran dari pengetahuan baru yang terdapat dari teks nontifikasi kedalam bahasa sendiri

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mempragakan pola gerakan tarian daerah peserta didik dapat meningkatkan rasa percaya diri.

2. Dengan mengamati gambar, peserta didik dapat menemukan pengetahuan baru tentang perbedaan pola gerakan tari di NTB.
3. Dengan berdiskusi peserta didik dapat membangun kerja sama dan mendapatkan pengetahuan baru yang mereka dapatkan dari berbagai pendapat teman kelompoknya.
4. Dengan mengetahui berbagai macam-macam gaya, peserta didik dapat mempragakan berbagai gerakan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan gaya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Gerak Tari kreasi

Saat penari memeragakan suatu tarian, penari kadang bergerak ke kiri, ke kanan, maju, mundur, atau bergerak membentuk lingkaran. Jika digambarkan, seolah-olah ada satu garis imajiner yang dilalui penari selama menyajikan satu tarian. Garis imajiner ini juga dapat kita gambarkan dengan melihat formasi para penari dalam memeragakan tarian. Para penari dapat membentuk formasi garis lurus, lengkung, segitiga, atau lingkaran. Bentuk formasi garis ini dapat berubah-ubah selama penari menampilkan sebuah tarian. Garis imajiner yang dilalui oleh penari saat melakukan gerak tari disebut **pola lantai**. Pola lantai juga merupakan garis imajiner yang dibuat oleh formasi penari kelompok. Secara umum, pola lantai berupa garis lurus atau garis lengkung. Bentuk pola garis lurus dapat dikembangkan menjadi berbagai pola lantai, di antaranya horizontal, diagonal, garis lurus ke depan, zig-zag, segitiga, segi empat, dan segi lima. Bentuk pola garis lengkung dapat dikembangkan menjadi berbagai pola lantai, di antaranya

lingkaran, angka delapan, garis lengkung ke depan, dan garis lengkung ke belakang. Perhatikan gambar berikut.

2. Listrik Statis dan Listrik Dinamis

Muatan listrik yang terkandung pada penggaris plastik setelah digosok pada rambut kering tidak mengalir, sehingga disebut **listrik diam** atau **listrik statis**. Gaya listrik statis pada penggaris plastik itu hanya berlangsung sementara. Selama potongan kertas menempel pada penggaris plastik, terjadi perpindahan muatan listrik. Setelah muatan listrik pada potongan kertas dan penggaris plastik sama, kedua benda itu akan saling menolak atau melepaskan diri.

Akibatnya, potongan-potongan kertas akan terlepas dari penggaris plastik. Jika ada listrik statis, ada pula **listrik dinamis**. Pada listrik dinamis terjadi aliran muatan listrik. Listrik dinamis dapat diamati dari kegiatan mematikan atau menyalakan lampu dengan menekan sakelar. Saat sakelar ditekan dan lampu menyala, artinya pada saat itu terjadi aliran listrik. Sebaliknya, saat sakelar ditekan dan lampu mati, artinya tidak terjadi aliran listrik.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : Saintifik

Metode pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, dan penugasan

F. MEDIA/ALAT PEMBELAJARAN

Media : Pohon Pintar

Buku Guru Buku Peserta didik Tema 7 : *"Indahnya Keragaman diNegeriku"*

Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam dan mengodisikan kelas. ➤ Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin do'a ➤ Guru mengajak peserta didik untuk melakukan tepuk semangat dan menyanyikan lagu kebangsaan untuk memeriahkan suasana kelas. ➤ Guru menyampaikan kompetensi mengenai materi yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan dan menyebutkan contoh gerak tari kreasi ➤ Guru menjelaskan tentang listrik statis dan listrik dinamis ➤ Peserta didik mendengarkan penjelasan Guru ➤ Guru memperlihatkan media pohon pintar ➤ Guru menjelaskan cara bermain media pohon pintar ➤ Peserta didik diminta mengamati penjelasan Guru mengenai cara bermain media pohon pintar <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta peserta didik untuk maju kedepan dengan teman sebangkunya untuk bermain memutar roda yang ada dipohon pintar dan menghitung buah mangga sebanyak angka yang berhenti di jarum, peserta didik mengambil buah mangga, dan peserta didik menyusun secara berurut gambar yang didapatkan dari media pohon pintar. Setelah itu peserta didik mengambil lagi buah di tempat yang sama. <p>Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik membacakan teks yang didapatkan Pada media pohon pintar. <p>Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setelah semua peserta didik maju didepan kelas memutar roda dan mengambil buah yang ada dipohon pintar dan sudah mengatahui gambar gerak tari daerah NTB dan macam-macam gaya, Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok dalam satu kelompok terdiri dari 4 orang. ➤ Guru membagikan LKS tentang teks tarian kreasi dan macam-maca gaya kepada masing-masing kelompok. ➤ Peserta didik mengerjakan LKS yang diberikan guru dengan seksama ➤ Setelah semua kelompok selesai menjawab soal, guru meminta masing-masing kelompok secara bergilir mempresentasikan hasil diskusi jawabanya. 	120 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik melakukan reflesing mengenai kegiatan proses pembelajaran. • Guru memberi motivasi terhadap peserta didik agar tetap semangat dalam belajar • Guru meminta peserta didik untuk membaca do,a pentupan pembelajaran • Guru mengucapkan salam 	10 Menit

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap
2. Rubrik mencari informasi tentang alat-alat elektronik serta fungsinya.

Bahasa Indonesia KD 3.3 dan 4.3

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cakup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kerja sama antar anggota kelompok	Semua anggota kelompok dapat bekerja sama dengan baik.	Sebagian besar anggota kelompok dapat bekerja sama dengan baik.	Hanya sedikit anggota kelompok dapat bekerja sama dengan baik.	Semua anggota kelompok tidak dapat bekerja sama dengan baik.
2.	Banyak informasi yang diperoleh	Dapat mengumpulkan lebih dari 15 macam alat elektronik dan fungsinya.	Dapat mengumpulkan lebih dari 10 macam alat elektronik dan fungsinya.	Dapat mengumpulkan lebih dari 5 macam alat elektronik dan fungsinya.	Dapat mengumpulkan kurang dari 5 macam alat elektronik dan fungsinya.

3. Rubrik mencari informasi tentang alat-alat elektronik serta fungsinya.

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cakup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kemampuan menjelaskan informasi baru dari teks	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam berdiskusi	Menunjukkan antusias tetapi tidak aktif dalam berdiskusi	Menunjukkan keaktifan hanya jika ditanya	Sama sekali tidak menunjukkan keterlibatan dalam berdiskusi
2.	Keaktifan	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas dan mudah dimengerti	Pengucapan kalimat di beberapa bagian, jelas dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas tapi masih bisa dipahami maksudnya	Pengucapan kalimat tidak jelas dan tidak dapat dimengerti
3.	Keterampilan dalam menjawab soal	Menggunakan bahasa baku, mudah dipahami dan tulisannya rapi	Menggunakan bahasa baku, mudah dipahami dan tulisannya kurang rapi tapi mudah dimengerti	Menggunakan bahasa baku, mudah dipahami, tulisannya kurang jelas	Tidak menggunakan bahasa baku, mudah dipahami, tulisannya tidak rapih

LAMPIRAN 3

Angket Validasi Ahli Media

Angket Validasi Ahli Media

Judul : Pengembangan media pohon pintar pada tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 2 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD

Peneliti : Nurmila

Nama Validator :

Alamat :

Pendidikan :

Ahli Media :

Petunjuk Pengisian :

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran berupa pohon sub tema indahny keragaman di Negeriku. Pendapat kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapa/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.


Keterangan Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Instrumen Angket Validasi Guru

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Desain media pohon pintar sesuai dengan isi materi yang ada didalamnya	✓				
2.	Tampilan media rapi, dan menarik	✓				
3.	Jenis dan bahan media pohon pintar gampang ditemukan	✓				
4.	Ukuran media pohon pintar gampang dibawa	✓				
5.	Media pohon pintar memotivasi peserta didik untuk belajar					
6.	Tingkat keawetan dan kemenarikan desain media pohon pintar tidak mudah rusak sehingga dapat disimpan dengan waktu yang lama dan bisa di pakai berulang-ulang		✓			
7.	Kesederhanaan dan kejelasan tampilan media membuat peserta didik memahami materi pembelajaran dengan baik	✓				
Jumlah Skor						

Mataram.....²⁷ April.....2021


 (.....³.....)
 HIDAAYATI, M. Husni

LAMPIRAN 4

Angket Validasi Ahli Materi

Angket Validasi Ahli Materi

Judul : Pengembangan media pohon pintar pada tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 2 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD

Peneliti : Nurmila

Nama Validator : _____

Alamat : _____

Pendidikan : _____

Ahli Media : _____

Petunjuk Pengisian :

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai kelayakan materi pada media pembelajaran berupa pohon sub tema indahny keragaman di Negeriku. Pendapat kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapa/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

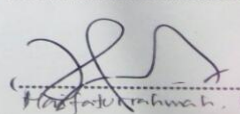
Instrumen Angket Validasi Guru

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang dikembangkan	✓				
2.	Jabaran materi	✓				
3.	Mendukung meningkatkan motivasi belajar	✓				
4.	Contoh-contoh penjelasan jelas	✓				
5.	Panjang materi sesuai	✓				
6.	Mendorong peningkatan pengetahuan siswa	✓				
Jumlah Skor						

B. Kritik dan Saran

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Mataram.....2021


 (.....)
 Hafidukrahmah, M.Pd

LAMPIRAN 5

Angket Validasi Guru Untuk Ahli Media Dan Materi

Angket Validasi Guru

Judul : Pengembangan media pohon pintar pada tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 2 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD

Peneliti : Nurmila

Nama Validator :

Alamat :

Pendidikan :

Ahli Media :

Petunjuk Pengisian :

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai kelayakan materi pada media pembelajaran berupa pohon sub tema indahny keragaman di Negeriku. Pendapat kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapa/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

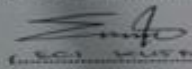
Instrumen Angket Validasi Guru

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang dikembangkan	✓				
2.	Jabaran materi	✓				
3.	Mendukung meningkatkan motivasi belajar	✓				
4.	Contoh-contoh penjelasan jelas	✓				
5.	Panjang materi sesuai	✓				
6.	Mendorong peningkatan pengetahuan siswa		✓			
Jumlah Skor						

B. Kritik dan Saran

No	Uraian Kesalahan	Saran Perbaikan

Mataram.....2021


 (.....)

Angket Validasi Guru

Judul : Pengembangan media pohon pintar pada tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 2 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD

Peneliti : Nurmila

Nama Validator :

Alamat :

Pendidikan :

Ahli Media :

Petunjuk Pengisian :

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran berupa pohon sub tema indahny keragaman di Negeriku. Pendapat kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapa/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Instrumen Angket Validasi Guru

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Desain media pohon pintar sesuai dengan isi materi yang ada didalamnya	✓				
2.	Tampilan media rapi, dan menarik	✓				
3.	Jenis dan bahan media pohon pintar gampang ditemukan	✓				
4.	Ukuran media pohon pintar gampang dibawa	✓				
5.	Media pohon pintar memotivasi peserta didik untuk belajar	✓				
6.	Tingkat keawetan dan kemenarikan desain media pohon pintar tidak mudah rusak sehingga dapat disimpan dengan waktu yang lama dan bisa di pakai berulang-ulang		✓			
7.	Kesederhanaan dan kejelasan tampilan media membuat peserta didik memahami materi pembelajaran dengan baik	✓				
Jumlah Skor						

B. Kritik dan Saran

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Mataran.....2021

(Siti Nurjanti, S.Pd)

LAMPIRAN 6

Angket Respon Peserta didik Untuk Mengetahui Kepraktisan Media Pohon Pintar

Identitas responden

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk pengisian pengerjaan

1. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai dan kegiatan peserta didik disekolah
2. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media pohon pintar, pilihlah salah satu respon penilaian terhadap media pohon pintar dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang sudah disediakan.

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media pohon pintar yang digunakan dalam pembelajaran menurut saya menarik	√				
2.	Desain media pohon pintar menurut saya mudah untuk digunakan	√				
3.	Media pohon pintar menjadikan saya lebih semangat dan senang dalam belajar.	√				
4.	Media pohon pintar membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.	√				
5.	Kalimat yang digunakan dalam media pohon pintar tidak membingungkan.	√				
6.	Materi yang disajikan dalam media pohon pintar mudah saya pahami.		√			
7.	Media pohon pintar membantu saya memahami materi pembelajaran tarian adat dan macam-macam gaya.	√				
Jumlah Skor						

LAMPIRAN 7

Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Pemakaian Media

Identitas responden

Nama : Aflan Satryo
 Kelas : IVA
 Sekolah : SDN 07 Manggelewa
 Petunjuk pengisian pengerjaan

3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai dan kegiatan peserta didik disekolah

4. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media pohon pintar, pilihlah salah satu respon penilaian terhadap media pohon pintar dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5 SS	4 S	3 KS	2 TS	1 ST S
1.	Menggunakan media pohon pintar membuat saya termotivasi untuk belajar.	✓				
2.	Saya sangat senang ketika guru membuka sesi tanya jawab.	✓				
3.	Saya senang ketika guru membuka sesi diskusi kelompok.	✓				
4.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena pembelajaran ini menarik bagi saya.	✓				
5.	Saya selalu menyimak dengan baik ketika pembelajaran berlangsung.	✓				
6.	Saya antusia ketika guru memjelaskan tentang gaya otot, gaya listrik dan gaya lainnya.	✓				
7.	Menyelesaikan pembelajaran ini dengan presentasi yang baik sangat penting bagi saya.					
8.	Setelah saya menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini, saya merasa puas dengan apa yang telah saya kerjakan.	✓				
9.	Saya senang ketika guru mengumumkan kelompok terbaik pada saat pembelajaran ini.	✓				
10.	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan guru pada pembelajaran ini.		✓			
11.	Media pohon pintar membuat saya paham bahwa tarian di NTB itu berbeda-beda dan banyak gaya.	✓				
	Jumlah Skor					

LAMPIRAN 8

Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pemakaian Media

Angket Motivasi Untuk Mengetahui Keefektifan Media Pohon Pintar

Identitas responden

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk pengisian pengerjaan

- Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai dan kegiatan peserta didik disekolah
- Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media pohon pintar, pilihlah salah satu respon penilaian terhadap media pohon pintar dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan Penilaian					
Jawaban	Skor				
Sangat setuju	5				
Setuju	4				
Kurang setuju	3				
Tidak setuju	2				
Sangat Tidak Setuju	1				

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5 SS	4 S	3 KS	2 TS	1 STS
1.	Menggunakan media pohon pintar membuat saya termotivasi untuk belajar.		✓			
2.	Saya sangat senang ketika guru membuka sesi tanya jawab.			✓		
3.	Saya senang ketika guru membuka sesi diskusi kelompok.				✓	
4.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena pembelajaran ini menarik bagi saya.					✓
5.	Saya selalu menyimak dengan baik ketika pembelajaran berlangsung.			✓		
6.	Saya antusia ketika guru memjelaskan tentang gaya otot,gaya listrik dan gaya lainnya.					✓
7.	Menyelesaikan pembelajaran ini dengan presentasi yang baik sangat penting bagi saya.				✓	
8.	Setelah saya menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini, saya merasa puas dengan apa yang telah saya kerjakan.			✓		
9.	Saya senang ketika guru mengumumkan kelompok terbaik pada saat pembelajaran ini.					✓
10.	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang diberika guru pada pembelajaran ini.			✓		
11.	Media pohon pintar membuat saya paham bahwa tarian di NTB itu berbeda-beda dan banyak gaya.				✓	
Jumlah Skor						

LAMPIRAN 9

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Peserta didik yang diobservasi :

Mata pelajaran :
 Materi : Tema 7 sub tema 2
 Kelas/semester : IV/2

Nilai proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom skor :

Keterangan :

SS : Sangat Setuju (5) TS : Tidak Setuju (2)
 S : Setuju (4) STS : Sangat Tidak Setuju (1)
 KS : Kurang Setuju (3)

Menilai proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom skor.

No	Aspek-Aspek Yang Ditilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pendahuluan						
1.	Guru mengucapkan salam					✓
2.	Guru meminta siswa untuk memimpin do'a					✓
3.	Guru mengajak peserta didik untuk bertepuk semangat					✓
4.	Guru menyampaikan kompetensi mengenai pembelajaran yang akan dicapai				✓	
Kegiatan Inti						
Mengamati						
5.	Guru menyampaikan materi pembelajaran					✓
6.	Guru memperlihatkan media pohon pintar					✓
Mencoba						
7.	Guru meminta peserta didik untuk maju kedepan dengan teman sebangkunya untuk bermain memutar roda yang ada dipohon pintar dan menghitung buah mangga sebanyak angka yang berhenti di jarum, peserta didik mengambil buah mangga, dan peserta didik menyusun secara berurut gambar yang didapatkan dari media pohon pintar. Setelah itu peserta didik mengambil lagi buah di tempat yang sama.					✓
Membaca						
8.	Peserta didik membacakan teks yang didapatkan Pada media pohon pintar					✓
Berdiskusi						

10.	Setelah semua peserta didik maju kedepan kelas memutar roda dan mengambil buah yang ada dipohon pintar dan sudah mengetahui gambar gerak tari daerah NTB dan macam-macam gaya, Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok dalam satu kelompok terdiri dari 4 orang.					✓
11.	Guru membagikan LKS tentang teks tarian kreasi dan macam-maca gaya kepada masing-masing kelompok.					✓
12.	Peserta didik mengerjakan LKS yang diberikan guru dengan seksama					
13.	Setelah semua kelompok selesai menjawab soal, guru meminta masing-masing kelompok secara bergilir mempresentasikan hasil diskusi jawabanya.				✓	
Penutup						
14.	Guru dan Peserta didik melakukan reflesing mengenai kegiatan proses pembelajaran.					✓
15.	Guru memberi motivasi terhadap peserta didik agar tetap semangat dalam belajar					✓
16.	Guru meminta peserta didik untuk membaca do,a penutupan pembelajaran.				✓	
17.	Guru mengucapkan salam					✓

Mataram.....2021

Reni Anggriani

LAMPIRAN 10

Lembar Kerja Peserta didik (LKS)


Lembar Kerja Siswa (LKS)

Kelas : IV (empat)

Tema : 7 Indah nya Keragaman Di Negeriku

Nama kelompok : *Bunda mawar*

1. <i>ANDY</i>	3. <i>Alfan</i>
2. <i>Naifa</i>	4. <i>Dian</i>





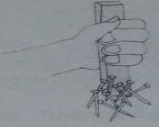
Aktivitas yang telah kamu lakukan terhadap meja sehingga bergeser disebut gaya. Aktivitas yang kamu lakukan terhadap tas sekolah yang kamu angkat disebut gaya. Aktivitas yang kamu lakukan terhadap kertas sehingga bentuknya berubah disebut gaya.

Gerak Tari terdapat dari Tari Legong. Penari Tari Legong membawa kipas. Kipas digunakan sebagai penunjang gerak tari dan unsur keindahan penampilan tari. Dalam kehidupan sehari-hari kita menggunakan kipas saat udara panas. Namun, saat ini manusia telah banyak menggunakan kipas angin atau alat pendingin ruangan. Kipas angin dan alat pendingin ruangan merupakan contoh alat elektronik, yaitu alat yang bekerja menggunakan listrik.

Energi listrik dapat diubah menjadi energi lain. Saat arus listrik mengalir melewati bohlam, bohlam akan menyala. Energi listrik berubah menjadi energi cahaya.

Uang logam dan benda apa pun yang kamu lemparkan ke atas akan kembali lagi ke bumi karena adanya gaya gravitasi. Gaya gravitasi adalah gaya yang disebabkan oleh gaya tarik yang dihasilkan oleh bumi. Gaya gravitasi ini akan menyebabkan semua benda yang berada di permukaan bumi selalu tertarik menuju bumi.

3.

		<p>Apa yang menyebabkan lampu dapat menyala? Karena listrik dan stok tenaga (saya listrik IF)</p>
		<p>Apa yang menyebabkan buah jatuh dari pohon? Karena angin bertiup (saya gravitasi)</p>
		<p>Apa yang menyebabkan jarum menempel pada batang magnet? Karena magnet bisa menarik alat besi (saya magnet)</p>

2. Alat elektronik apa yang ada di rumahmu? Apa fungsinya? Tuliskan dalam bentuk tabel seperti contoh berikut.

No	Nama Alat Elektronik	Fungsi
1.	Lampu	Sebagai Alat Penerang
2.	Televisi	Sebagai Alat Nonton
3.	Sampo	Sebagai Alat Pemencas Baju
4.	Kulkas	Sebagai alat Pendingin
5.	cas	Sebagai alat pengisi baterai

3. Informasi apa yang kalian dapatkan ketika membaca teks?

- Informasi apa yang kalian dapatkan ketika membaca teks?
- energi listrik dapat diubah menjadi energi lain. Saat arus listrik mengalir melewati bahan akan menyala

2. gaya gravitasi akan membuat semua benda yg berada di permukaan bumi selalu tertarik menuju bumi.

LAMPIRAN 11

Hasil Hitung Validasi Para Ahli Media

a. Cara menghitung hasil validasi ahli media perindividu

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

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

$$XI = \frac{34}{35} \times 100\%$$

$$= 97,14\% \text{ (Sangat valid)}$$

Keterangan :

1. Jumlah skor yang di peroleh
2. Jumlah indikator dikali jumlah indikator skor maksimal
3. Kemudian dibagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah indikator dibagi jumlah skor maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = (sangat valid).

No	Indikator Desain Media	X	Y	XI	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Jenis media pohon pintar sesuai dengan isi materi yang ada didalamnya	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Tampilan media rapi, dan menarik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Jenis dan bahan media pohon pintar gampang ditemukan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Ukuran media pohon pintar gampang dibawa	5	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Media pohon pintar memotivasi peserta didik untuk belajar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Tingkat keawetan dan kemenarikan desain media pohon pintar tidak mudah rusak sehingga dapat disimpan dengan waktu yang lama dan bisa di pakai berulang-ulang	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Kesederhanaan dan kejelasan tampilan media membuat peserta didik memahami materi pembelajaran dengan baik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
Jumlah		34	35	97,14%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

b. Cara menghitung rata-rata validasi ahli media

$$\text{XI} \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \square &= \frac{97,14+97,14+100+100}{4} \\ &= \frac{394,28}{4} = 98,57\% \text{ (sangat valid)} \end{aligned}$$

Keterangan :

Jumlah skor yang diperoleh = 394,28 dari keempat validator ahli media kemudian dibagi 4 validator ahli media sehingga menghasilkan skor total 98,57% (sangat valid).



LAMPIRAN 12

Hasil Hitung Validasi Para Ahli Materi

c. Cara menghitung hasil validasi ahli materi perindividu

$$XI = \frac{\square}{\square} \times 100\%$$

$$XI = \frac{\square}{\square} \times 100\%$$

$$XI = \frac{29}{30} \times 100\%$$

$$= 96,66\% \text{ (Sangat valid)}$$

Keterangan :

1. Jumlah skor yang di peroleh
2. Jumlah indikator dikali jumlah indikator skor maksimal
3. Kemudian dibagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah indikator dibagi jumlah skor maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = (sangat valid).

No	Indikator Desain Media	X	Y	XI	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Jabaran materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Mendukung meningkatkan motivasi belajar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Contoh-contoh penjelasan jelas	5	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Panjang materi sesuai	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Mendorong peningkatan pengetahuan siswa	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
	Jumlah	34	35	97,14%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Lampiran 12

Hasil Hitung Validasi Para Ahli Materi

a. Cara menghitung rata-rata validasi ahli materi

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

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

$$XI = \frac{29}{30} \times 100\%$$

$$= 96,66\% \text{ (Sangat valid)}$$

Keterangan :

4. Jumlah skor yang di peroleh
5. Jumlah indikator dikali jumlah indikator skor maksimal
6. Kemudian dibagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah indikator dibagi jumlah skor maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = (sangat valid).

No	Indikator Desain Media	X	Y	XI	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Jabaran materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Mendukung meningkatkan motivasi belajar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Contoh-contoh penjelasan jelas	5	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Panjang materi sesuai	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Mendorong peningkatan pengatahuan siswa	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
Jumlah		34	35	97,14%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

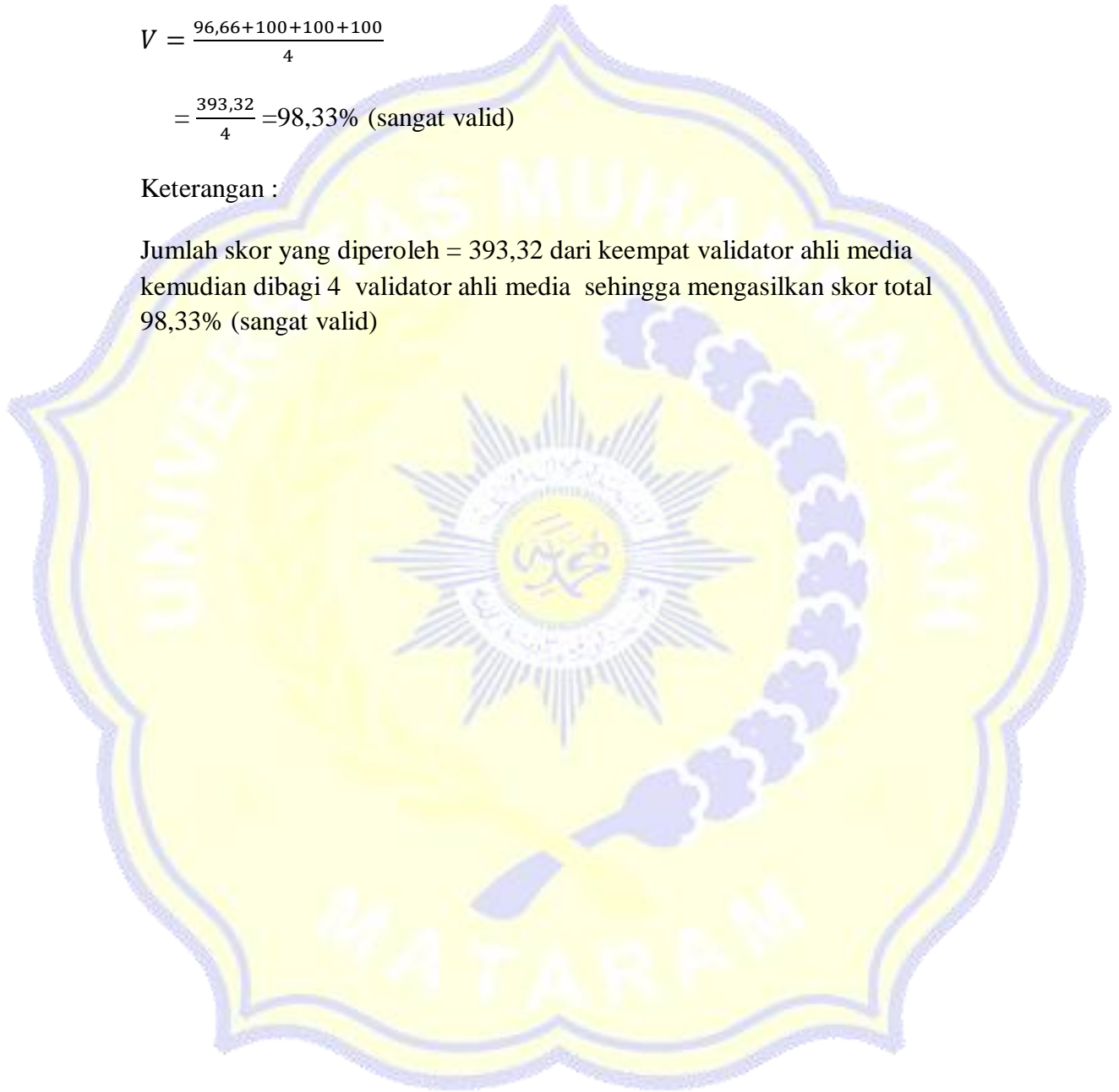
d. Cara menghitung rata-rata validasi ahli materi

$$V = \frac{S}{n}$$

$$V = \frac{96,66+100+100+100}{4}$$
$$= \frac{393,32}{4} = 98,33\% \text{ (sangat valid)}$$

Keterangan :

Jumlah skor yang diperoleh = 393,32 dari keempat validator ahli media kemudian dibagi 4 validator ahli media sehingga menghasilkan skor total 98,33% (sangat valid)



Lampiran 13

Uji Terbatas

1. Hasil hitungan respon peserta didik (kepraktisan)

a. Cara menghitung nilai individu

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

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

$$XI = \frac{34}{35} \times 100\%$$

$$= 97,14\% \text{ (Sangat praktis)}$$

Keterangan :

1. Skor yang di peroleh peserta didik =34
2. Jumlah indikator dikali skor maksimal =35
3. Kemudian dibagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah indikator dibagi jumlah skor maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = 97,14 (sangat praktis).

a. Cara menghitung nilai rata-rata keseluruhan peserta didik

$$V = \frac{S}{n}$$

$$V = \frac{97,14+94,28+97,14+100+91,42+100}{6}$$

$$= \frac{579,98}{6} = 96,66\% \text{ (sangat praktis)}$$

Keterangan :

Jumlah skor yang diperoleh = 579,98 dari keenam validator kemudian dibagi jumlah peserta didik 6 dan menghasilkan skor total 96.66% (sangat praktis).

No	Nama Peserta didik	X	Y	XI	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
1.	AS	34	35	97,14%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	AT	33	35	94,28%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	AK	34	35	97,14%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	A	34	35	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	AA	34	35	91,42%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	ITR	34	35	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
Jumlah		203	210	96,66%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2. Hasil hitungan nilai observasi keterlaksanaan pembelajaran uji terbatas cara menghitung nilai observasi keterlaksanaan pembelajaran.

$$K = \frac{x}{n} \times 100\%$$

$$K = \frac{x}{n} \times 100\%$$

$$K = \frac{76}{85} \times 100$$

$$= 89,41\% \text{ (Sangat praktis)}$$

Keterangan :

1. Skor yang di peroleh peserta didik =75
2. Jumlah indikator dikali skor maksimal =85
3. Kemudian dibagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah indikator dibagi jumlah skor maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = 89,41% (sangat praktis).

LAMPIRAN 14

Uji Lapangan

1. Hasil hitungan nilai pre-tes dengan post-tes

No	Nama Peserta didik	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-tes</i>
1.	MA	52	94
2.	H	47	100
3.	I	43	96
4.	CS	52	98
5.	AS	43	94
6.	AA	50	100
7.	LD	47	100
8.	A	67	98
9.	A,	63	96
10.	MA	56	94
11.	NPR	52	100
12.	S	43	96
13.	M	50	98
14.	AS	54	94
15.	MFA	47	100
16.	TY	54	98
17.	FA	67	96
18.	FDK	50	96
19.	P	56	100
20.	A	63	98
	Jumlah	1.067	1.946
	Rata-rata	53,35	97,3

Untuk mengetahui selisih antara pre-test dengan post-test maka akan dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Skor perolehan peserta didik} = \frac{\text{skor pre-test} - \text{skor post-test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}} \times 100\%$$

Rumus menentukan selisih

$$N\text{-Gain standar} = \frac{\text{skor post test} - \text{rata-rata pre test}}{100 - \text{rata-rata pretes}}$$

$$N\text{-Gain standar} = \frac{97,3 - 53,35}{100 - 53,35}$$

$$N\text{-Gain standar} = \frac{43,95}{46,65}$$

$$N\text{-Gain standar} = 0,94$$

LAMPIRAN 15**Kegiatan Validasi Media dan Materi**

LAMPIRAN 16

Kegiatan Pembelajaran Uji Terbatas




LAMPIRAN 17

Lampiran Kegiatan Pembelajaran Uji Lapangan



LAMPIRAN 18

Surat Izin Melakukan Penelitian


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail: fkip@ummat.ac.id Website: http://fkip.ummat.ac.id
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 082/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/IV/2021
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
 Perihal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 07 Manggelewa
 di
Tempat

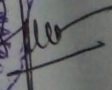
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Nurmila
 NIM : 117180107
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : Pengembangan Media Pohon Pintar Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran ke 2 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 07 Manggelewa
Tempat Penelitian : SDN 07 Manggelewa

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

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Mataram, 26 April 2021
 An. Dekan,
 Wakil Dekan I,

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

Tembusan:

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

LAMPIRAN 19

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN DOMPU
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI NO.07 MANGGELEWA
 Alamat: Jalan Lintas Sumbawa Desa Soritu Kec. Manggelewa Kab.Dompus NTB
 

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 328 /421.2/SD.07ML/V/2021


Sehubungan dengan surat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dalam mengadakan penelitian tertanggal 05 Mei 2021, maka Kepala Sekolah Dasar Negeri 07 Manggelewa dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Nurmila
NIM	: 117180107
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang	: S1

Benar telah mengadakan penelitian di **SD Negeri 07 Manggelewa** pada tanggal 05 s/d 08 Mei 2021 guna melengkapi data penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pohon Pintar Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran Ke 2 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD”**.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan seperlunya.

Manggelewa, 24 Mei 2021
 Kepala Sekolah



Arifin, S.Pd, SD
NIP.1972067 199301 1 002