

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

1. Berdasarkan hasil kepraktisan, kevalidan produk pengembangan media bilik rumah pintar dengan nilai yang diperoleh dari Angket validasi media, materi dan respon guru, dari keempat validator diperoleh nilai rata-rata hasil nilai yang diperoleh sangat valid.
2. Berdasarkan hasil kepraktisan produk yang berupa media bilik rumah pintar yang telah diterapkan pada SD Aisyiyah 2 Mataram yang sebagai subjek uji coba pada kelas III SD Aisyiyah 2 Mataram dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang dengan memperoleh nilai menggunakan cara memberikan angket respon peserta didik, berdasarkan perolehan angket respon peserta didik dengan skor nilai rata-rata 80,8% dengan kategori sangat praktis.
3. Berdasarkan hasil keefektifan produk pengembangan media bilik rumah pintar dari hasil angket berpikir kreatif peserta didik diperoleh dari hasil uji lapangan kelas III SD Aisyiyah 2 Mataram dengan nilai rata-rata awal 54% dan nilai akhir 88% dengan hasil nilai gain standar 75,7 dengan kategori tinggi hasil dari keterlaksanaan pembelajaran dengan skor rata-rata 80% menunjukkan sangat efektif.

5.2 Saran

1. Kepada guru

Guru tidak hanya bertugas memberikan materi dalam pembelajaran akan tetapi guru juga harus melihat karakter dan hambatan-hambatan yang dialami peserta didik pada saat proses pembelajaran, guru juga harus membangun suasana kelas dengan baik dengan begitu ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran

meningkat. Guru juga bisa menggunakan berbagai media pembelajaran seperti media bilik rumah pintar dalam proses pembelajaran.

2. Kepada peserta didik

Kepada seluruh peserta didik dengan adanya media proses pembelajaran akan meningkat dan peserta didik lebih aktif.

3. Kepada peneliti selanjutnya

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media bilik rumah pintar lebih lanjut dan sesuai dengan perkembangan kurikulum dan untuk mengukur aspek yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Aina Mulyana. 2015. *Kreativitas Belajar Siswa*. <http://ainamulyana.blogspot.com/>
- Alfabeta. Sani. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ali, M. (2013). *Prosedur dan Strategi Penelitian Pendidik*. Bandung: Angkasa.
- Amir, F. A. dan M. D. Kusuma. 2018. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar*. *Journal of Medives* 2(1): 117-128.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnyana. (2016). *Pengembangan Peta Pikiran Untuk Peningkatan Kecakapan Berpikir Kreatif Peserta didik*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA*, No. 3 hal 673.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Febriantika, dkk. (2016). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 6 Palembang*. *Jurnal Profit* Volume 3, Nomor 1. Universitas Sriwijaya.
- Haludu, Salim dkk. 2013. *Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas XI Pada Materi Peluang di SMA Negeri Suwawa*. *Jurnal Matematika*
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Jalmur, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses*
- Maharani, H. R. (2014). *CREATIVE THINKING IN MATHEMATICS : ARE WE ABLE TO SOLVE MATHEMATICAL PROBLEMS IN A VARIETY OF WAY*. *International Conference on Mathematics, Science, and Education*, 120–125.
- Mandiri. Zubaidah, S. (2017). *Ketrampilan Abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang.
- Munandar, S.C.U. (1985). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Grasindo. Jakarta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya

- Rahayu, Susanto & Yulianti. (2011). *Pembelajaran Sains dengan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia. 7 (2011): 106-110.
- Ruman. (2016). *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Winna. (2008) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan Instrument Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Surya, M. (2015). *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama
- Syukur, M. (2004). *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMU Melalui Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Open-Ended*. Tesis Magister pada FPS UPI Bandung: tidak diterbitkan
- Yaumi, M., Damopolii, M., & S.Sirate, S. F. (2016). *Modul Teknologi Pendidikan: Integrasi Pembelajaran Blended dalam Mata Kuliah Umum dan Matematika*. Makassar: LP2M UIN Alauddin.
- Yunita, S., Salastri, R, & Hermansyah, A. 2018. *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Kimia pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Kepahiang*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia, 2(1): 38.



LAMPIRAN 1 Pertemuan pertama

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN Aisyiyah 2 Mataram
Kelas /Semester : 3 /1 (Satu)
Tema 1 : Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup
Subtema 1 : Ciri-Ciri Mahluk Hidup
Pembelajaran ke- : 3
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP
Alokasi Waktu : 3 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki 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

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3. Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan mahluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 menyebutkan minimal 4 ciri-ciri mahluk hidup
4.4 menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan mahluk hidup yang ada dilingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 menyimpulkan ciri-ciri mahluk hidup

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	3.1.1 Membilang secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. 3.1.2 membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000.
4.1 menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	4.1.1 Membilang dan menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara Panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan).

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana.
4.1 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.1.1 Memeragakan pola irama sederhana. 4.1.2 membuat pola irama sederhana

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati, siswa dapat mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dengan benar
2. setelah mengamati, siswa dapat membuat pola irama sederhana dengan percaya diri
3. setelah mengamati siswa dapat membuat pola irama sederhana dengan benar.
4. Setelah mengamati siswa dapat memeragakan pola irama sederhana yang sudah dibuat dengan percaya diri
5. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menyebutkan minimal 4 ciri-ciri mahluk hidup dengan tepat
6. Setelah kegiatan membandingkan gambar, siswa dapat menyimpulkan ciri-ciri mahluk hidup dengan tepat
7. Setelah bermain mencari pasangan nama dan lambang bilangan, siswa membilang secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar
8. Setelah bermain mencari pasangan nama dan lambang bilangan, siswa dapat membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar
9. Setelah mengamati contoh, siswa dapat membilang dan menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara Panjang (sepuluh ribuan, ribuan, puluhan ,ratusan, satuan) dengan benar.

D. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

Media/alat : media bilik rumah pintar
Sumber belajar : Buku guru dan buku siswa kelas III pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, kurikulum 2013 (revisi 2018), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
Metode Pembelajaran : Pengamatan, tanya jawab dan diskusi
Model pembelajaran : *Cooperative Teaching and Learning*

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aspek-aspek yang dinilai	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam• Guru menanyakan kabar peserta didik• Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa• Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan peserta didik soal pre-test sebelum belajar• Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok dengan memperhatikan keheterogenan akademik <p>Ayo mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mengamati gambar yang ada pada media bilik rumah pintar	40 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati gambar ciri mahluk hidup yang ada pada media bilik rumah pintar <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati gambar keluarga siti sedang makan bersama. Dan gambar induk, telur serta anak ayam menggunakan media bilik rumah pintar. • Peserta didik berlatih menuliskan informasi yang diperoleh dari gambar media bilik rumah pintar. • Hubungan gambar pertama menunjukkan siti sekeluarga membutuhkan makanan. makanan bisa berasal dari mahluk lain. • Gambar berikutnya menunjukkan perkembangan ayam. Mulai dari menjadi anak ayam, selanjutnya tumbuh jadi ayam dewasa. • Masing-masing perwakilan kelompok menyampaikan hasil temuan pada media bilik rumah pintar didepan kelas <p>Ayo mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengidentifikasi jumlah telur yang dihasilkan peternak setiap bulan. • Peserta didik mencoba mengurutkan hasil peternakan telur perbulan serta penulisan lambang bilangan. <p>Ayo bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati guru menyanyikan lagu anak ayam yang ada pada media bilik rumah pintar • Peserta didik berlatih menyanyikan lagu anak ayam • Peserta didik secara bergantian menyanyikan lagu anak ayam di depan teman-teman 	
penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersamaan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran, apa yang sudah dipelajari pada hari ini • Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama membaca doa penutup • Guru mengucapkan salam 	10 menit

A.

B.

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/proyek dengan rubrik penilaian sebagai berikut

1. Bahasa Indonesia

a. Keterampilan mengelompokkan bilangan dapat diamati saat siswa menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pengelompokkan bilangan

b. Rubrik menulis cerita berdasarkan gambar berseri

No.	Kriteria	Baik Sekali(4)	Baik(3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Penggunaan huruf besar dan tanda baca	Menggunakan huruf besar di awal kalimat dan nama orang,serta menggunakan tanda titik diakhir kalimat.	Terdapat 1-2 kesalahan dalam menggunakan huruf besar dan tanda titik	Terdapat lebih dari 2 kesalahan dalam menggunakan huruf besar dan tanda titik.	Tidak satupun kalimat yang menggunakan huruf besar dan tanda titik.
2	Kesesuaian isi laporan yang ditulis	Seluruh isi teks yang ditulis sesuai dengan isi laporan yang diminta	Setengah atau lebih isi teks yang ditulis sesuai dengan isi laporan yang diminta	Kurang dari setengah isi teks yang ditulis dengan isi laporan yang diminta	Semua isi teks belum sesuai
3	penulian	Penulisan kata sudah tepat	Terdapat 1-2 kata yang kurang tepat dalam penulisan	Lebih dari 2 kata yang kurang tepat dalam penulisan	Semua kata belum tepat dalam penulisan
4	Penggunaan kalimat yang efektif	Semua kata menggunakan kalimat yang efektif	Terdapat 1-2 kalimat yang menggunakan kalimat kurang efektif	Terdapat lebih dari 2kalimat yang menggunakan kalimat kurang efektif	Semua kalimat menggunakan kalimat kurang efektif

2. SBDP

Rubrik Penilaian Menampilkan gerakan kombinasi.

No	Kriteria	Baik Sekali(4)	Baik(3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Penguasaan lagu	Siswa hapal seluruh syair lagu,irama tepat.	Siswa hapal seluruh syair lagu, irama kurang tepat atau sebaliknya	Siswa hapal sebagian kecil syair lagu	Siswa belum hapal syair lagu
2	ekspresi	Mimic wajah dan gerakan sesuai	Mimic wajah dan gerakan	Mimic wajah dan gerakan	Belum mampu

		denga nisi lagu	sesuai denga nisi lagu namun belum konsisten	belum sesuai denga isi lagu	menunjukkan mimik wajah dan gerakan yang sesuai denga nisi lagu.
--	--	-----------------	--	-----------------------------	--

Pertemuan Kedua

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN Aisyiyah 2 Mataram
 Kelas /Semester : 3 /1 (Satu)
 Tema 1 : Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup
 Subtema 1 : Ciri-Ciri Mahluk Hidup
 Pembelajaran ke- : 3
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP
 Alokasi Waktu : 3 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki 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

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3. Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan	3.4.1 menyebutkan minimal 4 ciri-ciri makhluk hidup

mahluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	
4.4 menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan mahluk hidup yang ada dilingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 menyimpulkan ciri-ciri mahluk hidup

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	3.1.1 Membilang secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. 3.1.2 membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000.
4.1 menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	4.1.1 Membilang dan menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara Panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan).

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana.
4.1 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.1.1 Memeragakan pola irama sederhana. 1.1.2 membuat pola irama sederhana

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati, siswa dapat mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dengan benar
2. setelah mengamati, siswa dapat membuat pola irama sederhana dengan percaya diri
3. setelah mengamati siswa dapat membuat pola irama sederhana dengan benar.
4. Setelah mengamati siswa dapat memeragakan pola irama sederhana yang sudah dibuat dengan percaya diri
5. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menyebutkan minimal 4 ciri-ciri mahluk hidup dengan tepat

6. Setelah kegiatan membandingkan gambar, siswa dapat menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat
7. Setelah bermain mencari pasangan nama dan lambang bilangan, siswa membilang secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar
8. Setelah bermain mencari pasangan nama dan lambang bilangan, siswa dapat membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar
9. Setelah mengamati contoh, siswa dapat membilang dan menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara Panjang (sepuluh ribuan, ribuan, puluhan ,ratusan, satuan) dengan benar.

D. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

Media/alat : media bilik rumah pintar

Sumber belajar :Buku guru dan buku siswa kelas III pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, kurikulum 2013 (revisi 2018), Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Pengamatan, tanya jawab dan diskusi

Model pembelajaran : *Cooperative Teaching and Learning*

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aspek-aspek yang dinilai	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru menanyakan kabar peserta didik • Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa • Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari 	10 menit
Kegiatan inti	<p>Ayo mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk mengingat apa saja ciri-ciri dari makhluk hidup yang dipelajari dari media bilik 	40 menit

	<p>rumah pintar</p> <p>Ayo mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang • Setiap Perwakilan kelompok diminta untuk mencoba mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup yang ada pada media bilik rumah pintar syair lagu anak ayam. • Guru membagikan LKS 	
penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan peserta didik soal pre-test untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik terkait materi ciri-ciri makhluk sebelum belajar menggunakan media bilik rumah pintar • Bersamaan peserta didik membuat kesimpulan • Guru mengajak peserta didik untuk Bersama-sama membaca doa penutup • Guru mengucapkan salam 	10 menit

A. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/proyek dengan rubrik penilaian sebagai berikut

3. Bahasa Indonesia

- Keterampilan mengelompokkan bilangan dapat diamati saat siswa menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pengelompokkan bilangan**
- Rubrik menulis cerita berdasarkan gambar berseri**

No.	Kriteria	Baik Sekali(4)	Baik(3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Penggunaan huruf besar dan tanda baca	Menggunakan huruf besar di awal kalimat dan nama orang,serta menggunakan tanda titik diakhir kalimat.	Terdapat 1-2 kesalahan dalam menggunakan huruf besar dan tanda titik	Terdapat lebih dari 2 kesalahan dalam menggunakan huruf besar dan tanda titik.	Tidak satupun kalimat yang menggunakan huruf besar dan tanda titik.
2	Kesesuaian isi laporan yang ditulis	Seluruh isi teks yang ditulis sesuai denga nisi laporan yang	Setengah atau lebih isi teks yang ditulis sesuai denga nisi laporan	Kurang dari setengah isi teks yang ditulis denga nisi laporan yang	Semua isi teks belum sesuai

		diminta	yang diminta	diminta	
3	penulian	Penulisan kata sudah tepat	Terdapat 1-2 kata yang kurang tepat dalam penulisan	Lebih dari 2 kata yang kurang tepat dalam penulisan	Semua kata belum tepat dalam penulisan
4	Penggunaan kalimat yang efektif	Semua kata menggunakan kalimat yang efektif	Terdapat 1-2 kalimat yang menggunakan kalimat kurang efektif	Terdapat lebih dari 2kalimat yang menggunakan kalimat kurang efektif	Semua kalimat menggunakan kalimat kurang efektif

4. SBDP

Rubrik Penilaian Menampilkan gerakan kombinasi.

No	Kriteria	Baik Sekali(4)	Baik(3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Penguasaan lagu	Siswa hapal seluruh syair lagu,irama tepat.	Siswa hapal seluruh syair lagu,irama kurang tepat atau sebaliknya	Siswa hapal sebagian kecil syair lagu	Siswa belum hapal syair lagu
2	ekspresi	Mimic wajah dan gerakan sesuai denga nisi lagu	Mimic wajah dan gerakan sesuai denga nisi lagu namun belum konsisten	Mimic wajah dan gerakan belum sesuai denga isi lagu	Belum mampu menunjukkan mimik wajah dan gerakan yang sesuai denga nisi lagu.

Pertemuan ketiga

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN Aisyiyah 2 Mataram
Kelas /Semester : 3 /1 (Satu)
Tema 1 : Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup
Subtema 1 : Ciri-Ciri Mahluk Hidup
Pembelajaran ke- : 3
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP
Alokasi Waktu : 3 x Pertemuan

D. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki 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.

E. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3. Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan mahluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 menyebutkan minimal 4 ciri-ciri mahluk hidup
4.4 menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan mahluk hidup yang ada dilingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 menyimpulkan ciri-ciri mahluk hidup

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	3.1.1 Membilang secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. 3.1.2 membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000.
4.1 menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	4.1.1 Membilang dan menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara Panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan).

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana.
4.1 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.1.1 Memeragakan pola irama sederhana. 4.1.2 membuat pola irama sederhana

F. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati, siswa dapat mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dengan benar
2. setelah mengamati, siswa dapat membuat pola irama sederhana dengan percaya diri
3. setelah mengamati siswa dapat membuat pola irama sederhana dengan benar.
4. Setelah mengamati siswa dapat memeragakan pola irama sederhana yang sudah dibuat dengan percaya diri
5. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menyebutkan minimal 4 ciri-ciri mahluk hidup dengan tepat
6. Setelah kegiatan membandingkan gambar, siswa dapat menyimpulkan ciri-ciri mahluk hidup dengan tepat
7. Setelah bermain mencari pasangan nama dan lambang bilangan, siswa membilang secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar
8. Setelah bermain mencari pasangan nama dan lambang bilangan, siswa dapat membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar

9. Setelah mengamati contoh, siswa dapat membilang dan menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara Panjang (sepuluh ribuan, ribuan, puluhan, ratusan, satuan) dengan benar.

G. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

Media/alat : media bilik rumah pintar
 Sumber belajar :Buku guru dan buku siswa kelas III pertumbuhan dan perkembangan mahluk hidup, kurikulum 2013 (revisi 2018), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

H. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
 Metode Pembelajaran : Pengamatan, tanya jawab dan diskusi
 Model pembelajaran : *Cooperative Teaching and Learning*

I. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aspek-aspek yang dinilai	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru menanyakan kabar peserta didik • Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa • Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari 	10 menit
Kegiatan inti	<p>Ayo mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan media bilik rumah pintar • Guru menjelaskan materi dengan cara mengaitkan media bilik rumah pintar <p>Ayo mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang • Setiap Perwakilan kelompok diminta maju kedepan kelas untuk mencoba mengidentifikasi ciri-ciri mahluk hidup pada media bilik rumah pintar • Setelah mengidentifikasi ciri mahluk hidup, 	40 menit

	peserta didik duduk kembali di anggota kelompok masing-masing	
penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan peserta didik soal post-test untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik terkait materi ciri-ciri makhluk hidup sesudah belajar menggunakan media bilik rumah pintar • Bersamaan peserta didik membuat kesimpulan • Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama membaca doa penutup • Guru mengucapkan salam 	10 menit

J. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/proyek dengan rubrik penilaian sebagai berikut

5. Bahasa Indonesia

- Keterampilan mengelompokkan bilangan dapat diamati saat siswa menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pengelompokkan bilangan**
- Rubrik menulis cerita berdasarkan gambar berseri**

No.	Kriteria	Baik Sekali(4)	Baik(3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Penggunaan huruf besar dan tanda baca	Menggunakan huruf besar di awal kalimat dan nama orang,serta menggunakan tanda titik diakhir kalimat.	Terdapat 1-2 kesalahan dalam menggunakan huruf besar dan tanda titik	Terdapat lebih dari 2 kesalahan dalam menggunakan huruf besar dan tanda titik.	Tidak satupun kalimat yang menggunakan huruf besar dan tanda titik.
2	Kesesuaian isi laporan yang ditulis	Seluruh isi teks yang ditulis sesuai denga nisi laporan yang diminta	Setengah atau lebih isi teks yang ditulis sesuai denga nisi laporan yang diminta	Kurang dari setengah isi teks yang ditulis denga nisi laporan yang diminta	Semua isi teks belum sesuai
3	penulian	Penulisan kata sudah tepat	Terdapat 1-2 kata yang kurang tepat dalam penulisan	Lebih dari 2 kata yang kurang tepat dalam penulisan	Semua kata belum tepat dalam penulisan
4	Penggunaan kalimat yang efektif	Semua kata menggunakan kalimat yang	Terdapat 1-2 kalimat yang menggunakan	Terdapat lebih dari 2kalimat yang	Semua kalimat menggunakan kalimat

		efektif	kalimat kurang efektif	menggunakan kalimat kurang efektif	kurang efektif
--	--	---------	------------------------	------------------------------------	----------------

6. SBDP

Rubrik Penilaian Menampilkan gerakan kombinasi.

No	Kriteria	Baik Sekali(4)	Baik(3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Penguasaan lagu	Siswa hapal seluruh syair lagu,irama tepat.	Siswa hapal seluruh syair lagu,irama kurang tepat atau sebaliknya	Siswa hapal sebagian kecil syair lagu	Siswa belum hapal syair lagu
2	ekspresi	Mimic wajah dan gerakan sesuai denga nisi lagu	Mimic wajah dan gerakan sesuai denga nisi lagu namun belum konsisten	Mimic wajah dan gerakan belum sesuai denga isi lagu	Belum mampu menunjukkan mimic wajah dan gerakan yang sesuai denga nisi lagu.

LAMPIRAN 2 Lembar validasi ahli materi dan media

Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis CTL (*Contextual teaching and learning*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2022

Peneliti : Dita Pebrianti

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Yuni Maryati, M.Pd

Hari/tanggal :

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 memberikan tanda (√)

Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

C. Penilaian Materi

No	Aspek	Indikator Keakuratan Materi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi sesuai dengan KI dan KD				✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			•	✓
		Kesesuaian materi dengan evaluasi			✓	•
		Konsep materi benar dengan tepat			✓	
2.	Penyajian	Kesesuaian materi dengan media			✓	
		Kejelasan bentuk dan warna media			✓	

		Kemampuan bilik rumah pintar untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi			✓	
3.	Kebahasaan	Kesatuan penggunaan bahasa				✓
		Ketepatan gambar /teks dengan materi			✓	
		Jumlah skor	$\frac{35}{36} \times 100\% = 0,93 = 83$			

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media roda putar bergambar dikembangkan ini dinyatakan

- Layak diuji cobakan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan dengan revisi
- Tidak layak diuji cobakan

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

E. Komentar

- Media Real
- Gambar 2 print agar rapi
- Gambar 2 perbesar
- Letak logo 2 perbesar dan warna tulisan 2 perbesar
- Tambahkan keterangan nilai tempat

Mataram, 2022

Validator Ahli Materi

(Yuni Mariyati, M. Pd)

NIDN . 0806068802

Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis CTL (*Contextual teaching and learning*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2022

Peneliti : Dita Pebrianti

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Wisneson Wisnukun S. Pd

Hari/tanggal : 31 Januari 2022

A. Tujuan

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

B. Petunjuk

- Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (✓)

Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 : Kurang Baik | 3 : Baik |
| 2 : Cukup Baik | 4 : Sangat Baik |

C. Penilaian Materi

No	Aspek	Indikator Keakuran Materi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi sesuai dengan KI dan KD				✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
		Kesesuaian materi dengan evaluasi			✓	
		Konsep materi benar dengan tepat				✓
2.	Penyajian	Kesesuaian materi dengan media				✓
		Kejelasan bentuk dan warna media				✓
		Kemampuan bilik rumah pintar untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi			✓	

3.	Kebahasaan	Kesatuan penggunaan bahasa				✓
		Ketepatan gambar /teks dengan materi				✓
		Jumlah skor	$\frac{32}{36} \times 100 = 0,91 = 91$			

A. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media roda putar bergambar dikembangkan ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

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

B. Komentar

.....

.....

.....

Mataram, 31 2022
 Validator Ahli Materi

Widiasari

(Widiasari Uswatuna S.Pd)

Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis CTL (*Contextual teaching and learning*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2022

Peneliti : Dita Pebrianti
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Nurhasanah S.pd
 Hari/tanggal : 31 Januari 2022

A. Tujuan

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

B. Petunjuk

- 1. Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (✓)

Petunjuk Pengisian Angket pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 1 : Kurang Baik
- 2 : Cukup Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan Media					
1.	Kemenaarikan tampilan awal media bilik rumah pintar				✓
2.	Pemilahan warna				✓
3.	Kemudahan penggunaan media				✓
4.	Media aman digunakan				✓
5.	Media tahan lama				✓
Konten Media					
6.	Sesuai indikator dan jumlah pembelajaran				✓
7.	Konsep materi benar dan tepat				✓

8.	Ketepatan dalam memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya				✓
9.	Kesesuaian media dengan materi				✓
10.	Kejelasan media menarik perhatian siswa				✓
Penyajian					
11.	Kesesuaian media dengan materi				✓
12.	Kejelasan bentuk warna media				✓
Manfaat Media					
13.	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa, menarik perhatian serta dapat mengembangkan ide siswa				✓
14.	Media dapat digunakan dalam jangka Panjang				✓
Jumlah Skor					$\frac{50}{56} \times 100 = 0,89 \times 100$

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media roda putar bergambar dikembangkan ini dinyatakan

- Layak diuji cobakan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan dengan revisi
- Tidak layak diuji cobakan

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

D. Komentar

.....

.....

.....

.....

Mataram, 2022
Validator Ahli Media

Nesha

Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis CTL (*Contextual teaching and learning*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2022

Peneliti : Dita Pebrianti
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama Validator : Kartini S.pd
Hari/tanggal :

A. Tujuan

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

B. Petunjuk

- Bapak Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (✓)

Petunjuk Pengisian Angket 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	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan Media					
1.	Kemenarikan tampilan awal media bilik rumah pintar			✓	
2.	Pemilahan warna			✓	
3.	Kemudahan penggunaan media				✓
4.	Media aman digunakan			✓	
5.	Media tahan lama			✓	
Konten Media					
6.	Sesuai indikator dan jumlah pembelajaran				✓
7.	Konsep materi benar dan tepat				✓

8.	Ketepatan dalam memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya				✓
9.	Kesesuaian media dengan materi				✓
10.	Kejelasan media menarik perhatian siswa			✓	
Penyajian					
11.	Kesesuaian media dengan materi				✓
12.	Kejelasan bentuk warna media				✓
Manfaat Media					
13.	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa, menarik perhatian serta dapat mengembangkan ide siswa				✓
14.	Media dapat digunakan dalam jangka Panjang				✓
Jumlah Skor					
		$\frac{58}{56} \times 100 = 0,85 = 85$			

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, media roda putar bergambar dikembangkan ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

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

D. Komentar

.....

.....

.....

.....

Mataram, 2022

Validator Ahli Media

Kartini
(Kartini S.Pd)



LAMPIRAN 3 Lembar Angket Respon Peserta didik

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA

Nama : KUVIN

Kelas : 1Y

Hari/tanggal :

A. PENGANTAR

Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media bilik rumah pintar yang digunakan selama pembelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran ke 3 pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas media bilik rumah pintar tersebut. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan pengaruh pada nilai

B. PETUNJUK

a. Berikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternative penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

C. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Materi					
1.	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi				✓
2.	Saya senang mendengarkan materi yang disampaikan guru				✓
3.	Materi ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya				✓
4.	Media ini menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif saya			✓	
Bilik rumah pintar					
6.	Saya setuju jika belajar tematik pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup menggunakan alat bantu belajar seperti media bilik rumah pintar			✓	
7.	Media bilik rumah pintar dapat membantu semangat belajar saya				✓
8.	Media bilik rumah pintar menyenangkan bagi saya			✓	
9.	Media bilik rumah pintar menarik sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif saya meningkat				✓
10.	Media bilik rumah pintar memberkan kenyamanan untuk saya			✓	
11.	Saya menyukai desain atau bentuk media bilik rumah pintar			✓	
12.	Saya merasa senang jika guru menjelaskan materi dengan media bilik rumah pintar				✓
13.	Saya merasa senang jika guru menjelaskan materi dengan media bilik rumah pintar			✓	
14.	Media dapat digunakan dalam jangka Panjang				✓
15.	Kesesuaian media dengan materi			✓	
16.	Saya menjadi semangat belajar				✓
Jumlah Skor					$\frac{53}{60} \times 100 = 88,33 = 88$

D. KOMENTAR

.....

.....

LAMPIRAN 4 Hasil jawaban Soal pre-test

LAMPIRAN 4 Hasil Jawaban Soal Posttest

Soal keterampilan berpikir kreatif

NAMA: *A/ik-eg*

KELAS:

Penunjuk:

1. Baca dengan teliti pertanyaan didalam **1000**
2. Setiap siswa mengerjakan **1000** masing-masing
3. Pilih salah satu hasil rancangan dalam tiap kelompok untuk dijadikan tugas yang akan dibuat
4. Lakukan pengamatan pada media bilik rumah pintar untuk menjawab soal
5. Dalam pengamatan media bilik rumah pintar secara kelompok
6. Waktu pengamatan pada media bilik rumah pintar 20 menit, kemudian kembali lagi ketempat duduk masing-masing

1. Berdasarkan hasil pengamatan pada media bilik rumah pintar, menurut kalian apakah ciri dari makhluk hidup bergerak saja? Sebutkan Contoh ciri-ciri makhluk hidup pada media bilik rumah pintar?
2. Jelaskan ciri-ciri makhluk hidup yang ditemukan dalam kegiatan pengamatan melalui media bilik rumah pintar?
3. Identifikasi ciri makhluk hidup berdasarkan jenisnya dan cara berkembangbiak pada manusia, hewan dan tumbuhan?
4. Urutkan bilangan ribuan dari yang terkecil sampai terbesar dan tuliskan nama bilangan sesuai dengan tempatnya (ribuan, ratusan, puluhan, satuan) sesuai dengan hasil pengamatan pada media bilik rumah pintar ?
5. Pasangkan nama dan lambang bilangan berikut.

a. 250	Seribu
b. 1000	Seribu dua ratus lima puluh
c. 1250	Dua ratus lima puluh
6. Urutkan bilangan berikut 250- 341-235 dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar?
7. Sebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang terkandung dalam teks lagu cicak cicak di dinding?
8. Sebutkan pola bunyi nada Panjang dan pendek pada lagu anak ayam

9. Apa persamaan yang terdapat dari kedua gambar pada media bilik rumah pintar, berikan contoh?
10. Sebagai seorang pelajar, tindakan nyata apa yang dapat kalian lakukan untuk menjaga, mengatasi lingkungan ditempat kalian tinggal?

Nama : *A/ika*

1. Ciri-ciri makhluk hidup
 - a. bergerak
 - b. memerlukan makanan
 - c. berkembang biak
2.
 - Anak sedang menyiram tanaman
 - Anak sedang memakan ikan
3.
 - Manusia berkembang biak dengan melahirkan
 - Ayam berkembang biak dengan bertelur
4.
 - 1000 - 2500 - 1250
 - 1. 250
 - 2. 100
 - 3. 1250
5.
 - 250 - 235 - 341
 - cicak sedang dengan menyanyi
 - cicak sedang makan nyamuk
6.
 - panjang
 - pendek
7.
 - sama sama makan
8.
 - menjaga kebersihan lingkungan

LAMPIRAN 5 Hasil jawaban soal Post-test

LAMPIRAN 5 Hasil Jawaban Soal Pre-test

Soal keterampilan berpikir kreatif

NAMA: *Hairul Saban*

KELAS:

Perhatikan:

1. Baca dengan teliti pertanyaan didalam LKS
 2. Setiap siswa mengerjakan LKS masing-masing
 3. Pilih salah satu hasil rancangan dalam tiap kelompok untuk dijadikan tugas yang akan dibuat
 4. Lakukan pengamatan pada media bilik rumah pintar untuk menjawab soal
 5. Dalam pengamatan media bilik rumah pintar secara kelompok
 6. Waktu pengamatan pada media bilik rumah pintar 20 menit, kemudian kembali lagi ketempat duduk masing-masing
1. Berdasarkan hasil pengamatan pada media bilik rumah pintar, menurut kalian apakah ciri dari makhluk hidup bergerak saja? Sebutkan Contoh ciri-ciri makhluk hidup pada media bilik rumah pintar?
 2. Jelaskan ciri-ciri makhluk hidup yang ditemukan dalam kegiatan pengamatan melalui media bilik rumah pintar?
 3. Identifikasi ciri makhluk hidup berdasarkan jenisnya dan cara berkembangbiak pada manusia, hewan dan tumbuhan?
 4. Urutkan bilangan ribuan dari yang terkecil sampai terbesar dan tuliskan nama bilangan sesuai dengan tempatnya (ribuan, ratusan, puluhan, satuan) sesuai dengan hasil pengamatan pada media bilik rumah pintar ?
 5. Pasangkan nama dan lambung bilangan berikut

a. 250	seribu
b. 100	Seribu dua ratus lima puluh
c. 1.250	Dua ratus lima puluh
 6. Urutkan bilangan berikut 250- 341-235 dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar?
 7. Sebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang terkandung dalam teks lagu cicak cicak di dinding?
 8. Sebutkan pola bunyi nada Panjang dan pendek pada lagu anak ayam

9. Apa persamaan yang terdapat dari kedua gambar pada media bilik rumah pintar, berikan contoh?

10. Sebagai seorang pelajar, tindakan nyata apa yang dapat kalian lakukan untuk menjaga mengatasi lingkungan ditempat kalian tinggal?

Nama : Hairul Saban

1. ciri-ciri makhluk hidup
 a. bergerak
 b. memerlukan makanan
 c. berkembangbiak

2. ribu sedang menyiram bunga
 - Anak sedang membuat makan ayam

~~3. 1.250~~
~~5. 250~~
~~- 100~~
~~- 1.250~~

6. 250-341

~~7. cicak makan nyamuk, cicak kejaran dengan mangsa~~

~~8. □ panjang
 □ pendek~~

9. sama-makan

10. membersihkan lingkungan

LAMPIRAN 6 Lembar Kerja Siswa (LKS)

LAMPIRAN 6 Lembar Kerja Siswa (LKS)

JUDUL KEGIATAN

Ciri-ciri makhluk hidup

TUJUAN KEGIATAN

1. Siswa Dapat Menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup
2. Mencari pasangan nama dan lambang bilangan 1.000
3. Mengurutkan bilangan
4. Siswa dapat mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dengan benar

PETUNJUK PENGGUNAAN

1. Amati gambar yang ada pada media bilik rumah pintar!
2. Diskusikan ciri-ciri makhluk hidup dengan kelompok yang sudah ditentukan!
3. Memasangkan nama dan lambang bilangan
4. Amati tanda yang ada pada syair lagu anak ayam

SOAL

1. Kegiatan Diskusi kelompok!
Sebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang sesuai pada gambar media bilik rumah pintar!

Ciri-ciri makhluk hidup bergerak

1. Ayam sedang makan
2. Ayam menyiram tanaman
3. Pohon tumbuh

2. Berikan tanda cek list pada ciri-ciri makhluk hidup yang kamu anggap benar

No	Ciri-ciri	Tanda
1.	Membutuhkan makanan	✓
2.	Berkembang biak	✓
3.	bernapas	✓
4.	bergerak	✓
5.	Peka terhadap rangsangan	✓

3. Tuliskan nama dan lambang bilangan yang ada dibawah ini pada kotak yang sudah disediakan!



LAMPIRAN 7 Lembar Observasi guru dan siswa

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah :SD Aisyiyah 2 Mataram
 Kelas/semester : III/1
 Tema :1 Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup
 Sub tema :1 Ciri-Ciri Mahluk Hidup
 Pembelajaran ke :3
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP
 Alokasi Waktu : 35
 Hari/tanggal :

No	Aspek yang diamati	keterlaksanaan			
		1	2	3	4
Pendahuluan	Guru mengucapkan salam				
	Guru menanyakan kabar peserta didik				
	Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa				
	Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari				
Kegiatan inti	Ayo mengamati				
	Guru memperlihatkan media bilik rumah pintar				
	Guru menjelaskan materi dengan cara mengaitkan media				
	Ayo mencoba				
	Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang				
	Setiap perwakilan kelompok diminta untuk maju didepan kelas untuk mengamati gambar yang ada di media bilik rumah pintar				
Ayo berdiskusi					
Setelah mengamati gambar pada media bilik rumah pintar, peserta didik duduk kembali di anggota kelompok masing-masing.					

	Guru membagikan lks				
	tentang ciri-ciri makhluk hidup yang ditemukan pada media bilik rumah pintar				
	Peserta didik mengerjakan lks dengan teman kelompoknya				
	Setelah semuanya selesai menjawab soal, peserta didik diminta mempresentasikan hasil jawabannya				
penutup	Bersama peserta didik membuat kesimpulan				
	Guru melakukan post-test untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang sudah didiskusikan				
	Guru mengajak peserta didik untuk Bersama-sama membaca doa penutup				
	Guru mengucapkan salam				

Cara menghitung keterlaksanaan pembelajaran

No	No butir	Skor
1.	1	3
2.	2	4
3.	3	4
4.	4	3
5.	5	4
6.	6	3
7.	7	3
8.	8	4
9.	9	3
10.	10	3
11.	11	3
12.	12	4
13.	13	4
14.	14	3
15.	15	3
16.	16	4
17.	17	3
Jumlah skor		58
Skor total		85

LAMPIRAN 8 Cara Menghitung Hasil Uji Coba Terbatas

1. Cara menghitung hasil uji coba terbatas

No	No.butir	Skor
1	1	3
2	2	3
3	3	3
4	4	3
5	5	3
6	6	3
7	7	4
8	8	4
9	9	4
10	10	4
Jumlah skor		34
Skor total		85

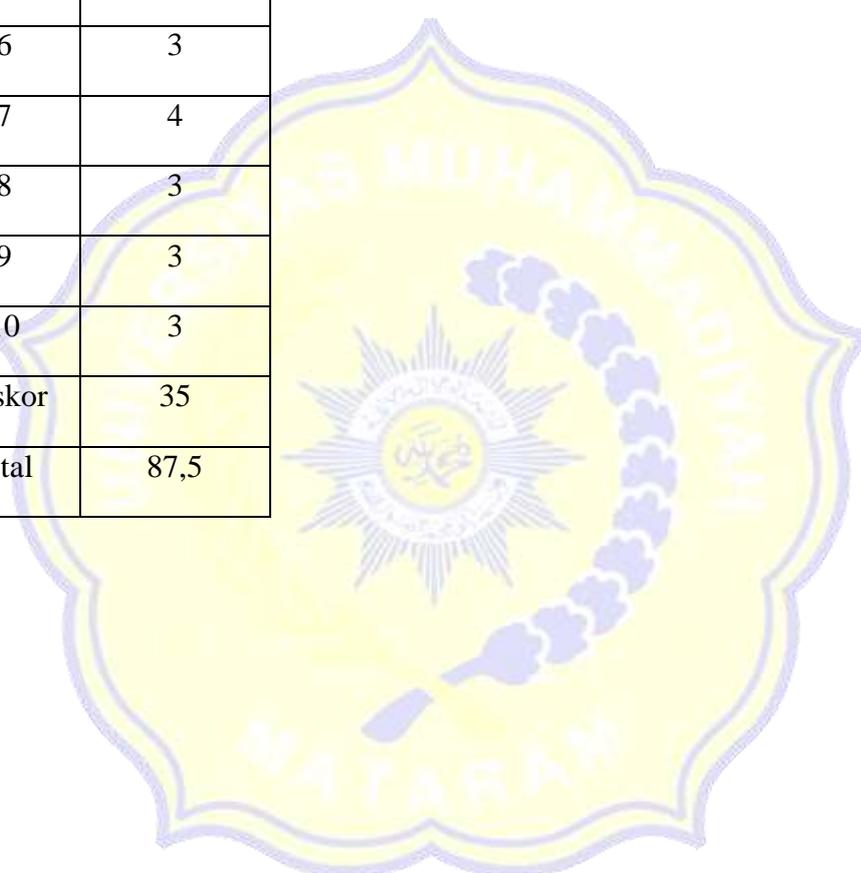
2. Cara menghitung rata-rata

No	Subjek penelitian	Skor
1	NI	88
2	AR	95
3	BA	96
4	ARR	96
5	T	96
6	D	95
7.	ZP	95
Jumlah skor		661
Skor rata-rata		94

LAMPIRAN 9 Cara menghitung hasil Uji lapangan

A. Cara menghitung hasil uji lapangan berupa pre-test dan post-test

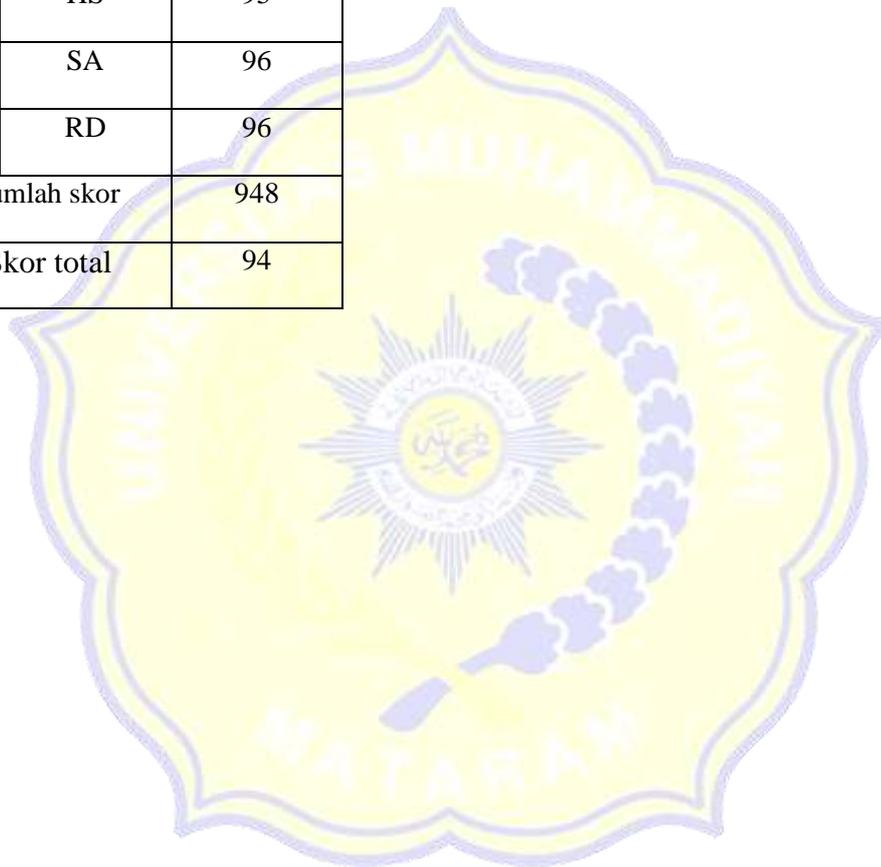
No	No butir	Skor
1	1	4
2	2	3
3	3	4
4	4	4
5	5	4
6	6	3
7	7	4
8	8	3
9	9	3
10	10	3
Jumlah skor		35
Skor total		87,5



B. Cara menghitung nilai rata-rata hasil uji lapangan

No	Subjek penelitian	Rata-rata skor
----	-------------------	----------------

1	NI	88
2	AR	95
3	BA	96
4	ARR	96
5	T	96
6	D	95
7	ZP	95
8	HS	95
9	SA	96
10	RD	96
Jumlah skor		948
Skor total		94



LAMPIRAN 10 Gambar Validasi media dan materi

Gambar 1. Kegiatan Validasi ahli Materi

Gambar 2. kegiatan Validasi oleh ahli media

LAMPIRAN 11 Foto kegiatan Uji terbatas

Gambar 3 kegiatan menunjukkan media bilik

Gambar 4 Pembagian lembar angket respon terbatas

LAMPIRAN 12 Foto Kegiatan Uji Lapangan

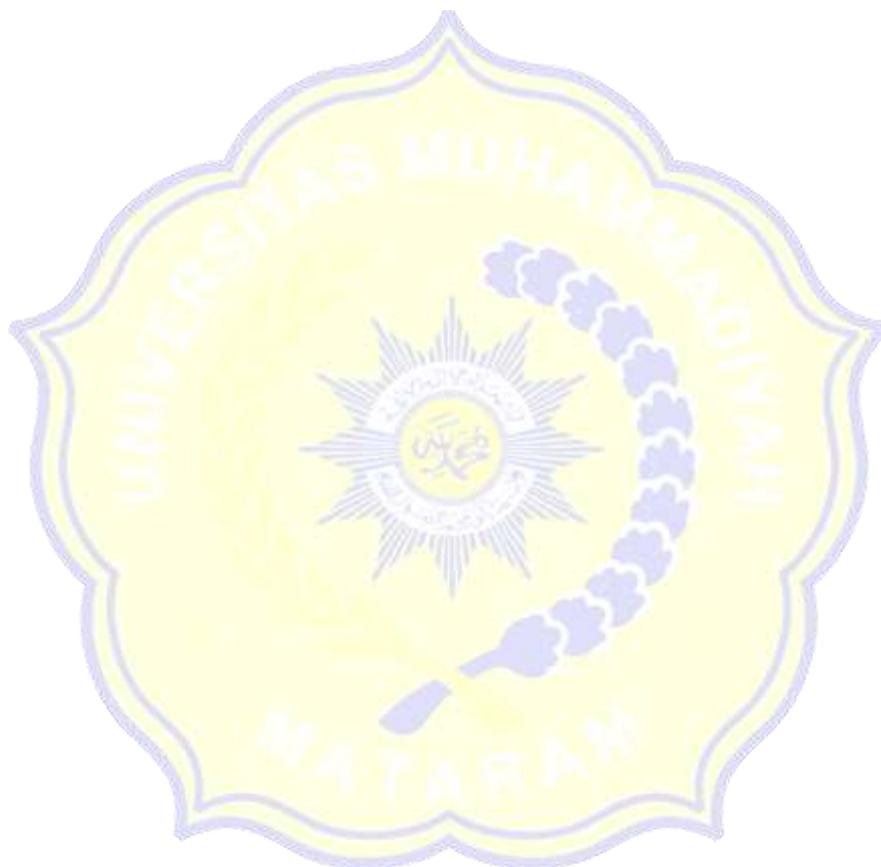


Gambar 5 menjelaskan ciri-ciri dari makhluk hidup

LAMPIRAN 13 Gambar Media Bilik Rumah Pintar

LAMPIRAN 14 Surat Izin Penelitian

LAMPIRAN 15 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



LAMPIRAN 10 Gambar Validasi media dan materi



Gambar 1. Kegiatan Validasi ahli Materi



Gambar 2. kegiatan Validasi oleh ahli media

LAMPIRAN 11 Foto kegiatan Uji terbatas



Gambar 3 kegiatan menunjukkan media bilik



Gambar 4 Pembagian lembar angket respon terbatas

LAMPIRAN 12 Foto Kegiatan Uji Lapangan



Gambar 5 menjelaskan ciri-ciri dari makhluk hidup

LAMPIRAN 13 Gambar Media Bilik Rumah Pintar



LAMPIRAN 14 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail: fkpumat@gmail.com Website: <http://fkp.ummat.ac.id>
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 068/IL.3.AU/FKIP-UMMAT/F/1/2022
Lamp : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SD Aisyiyah 2 Mataram
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 : Dita Pebrianti
NIM : 118180098
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Siswa Kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram
Tempat Penelitian : SD Aisyiyah 2 Mataram

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

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 27 Januari 2022

Wakil Dekan I



Sri Marvani, S.Pd., M.Pd.

FKIP/IDN 0811038701

Tembusan:

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

LAMPIRAN 15 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN WILAYAH AISYIYAH NUSA TENGGARA BARAT
SD 'AISYIYAH 2 MATARAM



Jln. Energi. Gg Melati No.1, Ampenan. e-mail: sdaisyiyah2mataram@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Berdasarkan surat permohonan izin penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, Nomor :068/IL.3. AU/FKIP-UMMat/F/I/2022, Tanggal 27 Januari 2022 di SD Aisyiyah 2 Mataram kecamatan Ampenan kota Mataram menerangkan bahwa :

Nama : DITA PEBRIANTI
NIM : 118180098
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Telah melakukan penelitian untuk memperoleh data dengan judul "Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Siswa Kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2022.

Demikian surat keterangan dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ampenan, 4 Februari 2022

Kepala Sekolah

KARTINI, S.Pd.