

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan data dan hasil penelitian serta pembahasan yang telah disampaikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Diuji oleh 4 ahli, 2 ahli media dan 2 ahli materi, hasil uji efikasi media Pohon Ajaib adalah 91,33% yang berarti media yang dikembangkan telah diuji dan diteliti artinya siap digunakan untuk pelaksanaan
2. Sebagai sampel Kelas 4 SDN 27 Woja, berdasarkan hasil kepraktisan produk berupa media pohon ajaib yang ditentukan di SDN 27 Woja, besarnya sampel adalah 6 siswa, memberikan siswa angket untuk menjawab Get Skor Berdasarkan Metode Berdasarkan pengambilan angket yang dijawab siswa dengan skor 85,52% dalam kategori sangat dapat ditindaklanjuti.
3. Hasil evaluasi keefektifan produk pengembangan media Pohon Ajaib dari hasil angket motivasi belajar siswa, dari hasil uji lapangan, 4 Nilai motivasi akhir 90,55% dan nilai manfaat standar 0,71 yaitu sangat dievaluasi saya mendapat Hasil kategori dari latihan pembelajaran sangat efektif, dengan skor rata-rata 92%.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan temuan lapangan dan permasalahan yang dihasilkan penelitian, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan.

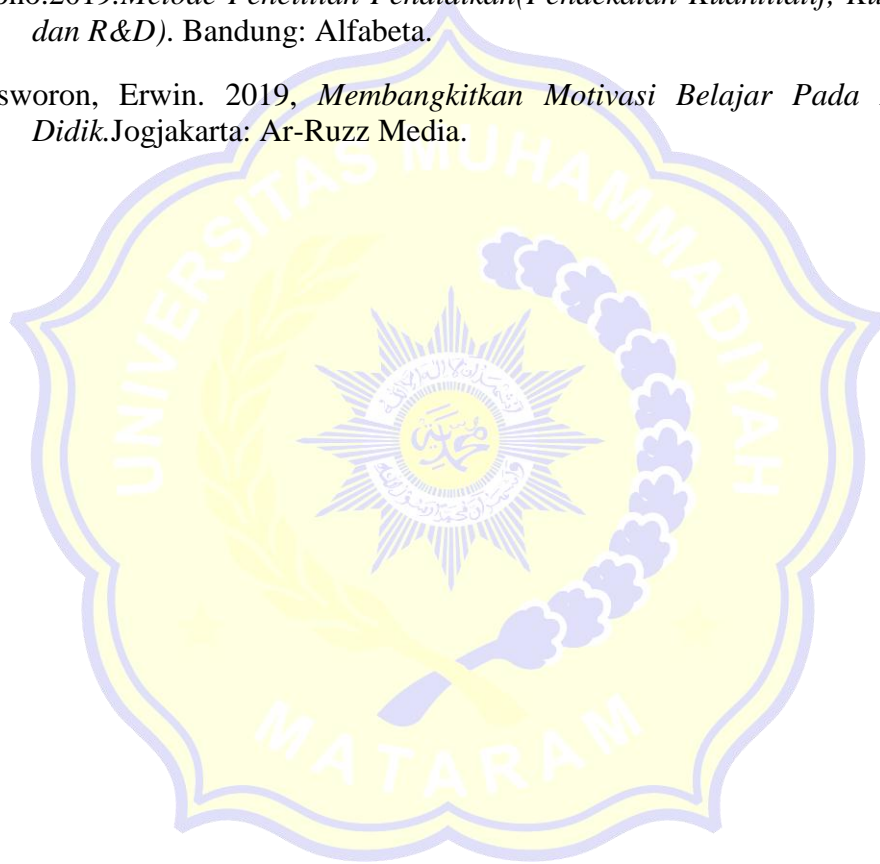
1. Mungkin guru bisa lebih mengatasi masalah kondisi belajar siswa yang tidak lagi efektif dan efisien. Karena metode pembelajaran lama yang masih digunakan sudah tidak relevan lagi atau up-to-date. Oleh karena itu, guru menjadi lebih inovatif dalam menggunakan media atau memilih metode pembelajaran yang tepat.
2. Sekolah diharapkan mampu memenuhi segala kebutuhan yang merupakan kebutuhan primer dalam kegiatan pembelajaran, termasuk pengadaan perangkat pembelajaran untuk melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan..



## DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsudin. 2007 Psikologi Kependidikan. PT Remaja Rosda Karya.
- Aisyah, Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: PT. Depdiknas
- Alfabeta. Sani. 2014. *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alwi, H. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pepsada
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada
- Cinta Rahmalia Utari 2019. *Media pohon pintar dalam pembelajaran Kooperatif Untuk Menstimulasi sikap ilmiah siswa. Oduk Kelas X Bis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar. Unnes Physics Educatio Journal. Terakreditasi Sinta 3 di ambila bulan januari di <http://journal.unnes.ac.id/sju/idex.php/upje>*.
- Daryanto, 2014. *Pembelajaran tematik, terpadu, terintegrasi (kurikulum 2013)* yogyakarta: penerbit Gava Media
- Endang, S.A. 2010. *Pengertian Motivasi Belajar*. Bandung : PT. Nusa Media
- Febyanita, Icha. 2020. "Mengembangkan Media PUZZLE Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar". di jurnal. Volume. 1. Nomor 6.
- Mulyasa. 2014. *pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: PT. Gaung Pepsada Perss
- Mutia, S.D. 2018. "Pengaruh Media Pohon Pintar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur". di skripsi
- Ratnasari, D. 2015. "Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Anak Kelas IV Tema Makananku Sehat Dan Bergizi Subtema Kebiasaan Makananku Di Sekolah". di skripsi

- Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. CV Wacana Prima
- Sadiman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Sardiman A.M. 2018, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widiasworon, Erwin. 2019, *Membangkitkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.





## Lampiran 1. LAMPIRAN

Surat keterangan izin melakukan penelitian



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

Nomor : 349/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/VII/2022  
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah SDN 27 Woja  
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 : Anita  
NIM : 118180052  
Jurusan/ Program Studi : PGSD  
Judul : Pengembangan Media Pohon Ajaib Pada Tema 2 Sub Tema 1  
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 27  
Woja Tahun Ajaran 2021/2022  
Tempat Penelitian : SDN 27 Woja

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

*Wabillahitaufiq Walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mataram, 12 Juli 2022  
Dekan  
  
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.  
NIDN. 0821078501

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



## LEMBAR 2

Surat keterangan telah melakukan penelitian



**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN DOMPU**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 27 WOJA**  
*Jln. : Lintas Saneo Kec. Woja Kab. Dompu*



### SURAT IZIN PENELITIAN

NO: 443/07/SD27WOJA/II/ 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah Dasar (SD) Negeri 27 woja ,  
kacamata woja ,kabupaten Dompu, provinsir NusaTenggara Barat, dengan ini  
menerangkan bahwa:

Nama . : Anita  
Nim : 118180052  
Jurusan : PGSD  
Fakultas : FKIP  
Penguruan tinggi : Universitas Muhammadiyah mataram

Memang benar yang tersebut namanya di atas telah melakukan penelitian di SDN 27  
Woja dari tanggal 14 juli sampai S/d 25 juli 2022 dengan judul :

“ Pengembangan Media Pohon Ajaib Pada Tema 2 Subtema 1 pembelajaran ke 1 Untuk Meningkatkan  
Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 27 Woja”

Demikian surat keterangan ini dibuatkan dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat  
dipergunakan sebagaimana mestiya .

Mataram 25juni 2022  
Kepala Sekolah  
SDN No.27  
DINAS PENDIDIKAN  
KABUPATEN DOMPU  
PEWADUKAN LAHAR  
D.K.S  
Lukma . S.pd.i

Nik : 1970012312008011127

### Lampiran. 3

#### RPP

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan / Sekolah	: SDN 27 Woja
Kelas / Semester	: 3 / I
Tema 2	: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan
Sub Tema	: Manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia
Pembelajaran Ke	: 1
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP
Alokasi waktu	: 1x pembelajaran (4x 35 menit)

#### A. KOMPETENSI INTI ( KI)

**K 11 : Menerima, menjalankan dan memahami ajaran agama yang dianutnya.**

**K 12 : Memiliki perilaku jujur, disiplin , tanggung jawab, sertun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, te,man, guru, dan tetangganya.**

**K 13 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar , melihat, membaca dan menanya) dan menanyaberdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya , makhluk ciptaan Tuhan dan Kegiatannya , dan benda- benda yang dijumpainya di rumah , sekolah, dan tempat bermain.**

**K 14 : 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 bermain dan dalam tindakan yang mencerminkan dan berahlak mulia.**



## B. KOMPETENSI DASAR (KD)

### Bahasa Indonesia

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1 Membaca dongeng dengan lafal, intonasi, dan ekspresi.
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.8.1 Mengidentifikasi informasi isi dongeng yang didengar.

### SBdP

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.1 mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dengan bernyanyi.
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.2.1 memeragakan pola irama sederhana pada lagu "Cemara".

### MATEMATIKA

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	3.1.1 Menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan.
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	4.1.1 menggunakan sifat pertukaran pada penjumlahan untuk menyelesaikan masalah.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui penggunaan media pohon ajaib siswa :

1. Mampu memahami manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.
2. Mampu membaca dongeng dengan jelas.
3. Mampu mengidentifikasi informasi isi dongeng yang didengar dengan tepat.
4. Mampu melakukan perhitungan penjumlahan dengan sifat pertukaran.
5. Mampu menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan dengan tepat.
6. Mampu mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dengan bernyanyi dengan tepat.
7. Mampu memeragakan pola irama sederhana pada lagu "Cemara" dengan tepat.

No	Aspek-aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru menanyakan kabar peserta didik</li> <li>• Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa</li> <li>• Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari</li> </ul>				
Kegiatan inti	<p><b>Ayo mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan media pohon ajaib</li> <li>• Guru menjelaskan materi dengan cara mengaitkan media</li> </ul> <p><b>Ayo mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang</li> <li>• Setiap perwakilan kelompok</li> </ul>				

	<p>diminta untuk maju didepan kelas untuk mengamati gambar yang ada di media pohon ajaib</p> <p><b>Ayo berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah mengamati gambar pada media pohon ajaib, peserta didik duduk kembali di anggota kelompok masing-masing.</li> <li>• Guru membagikan LKS tentang pohon apel yang ditemukan pada media pohon ajaib</li> <li>• Peserta didik mengerjakan lks dengan teman kelompoknya</li> <li>• Setelah semuanya selesai menjawab soal, peserta didik diminta mempresentasikan hasil jawabannya</li> </ul>				
penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersama peserta didik membuat kesimpulan</li> <li>• Guru melakukan post-test untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang sudah didiskusikan</li> <li>• Guru mengajak peserta didik untuk Bersama-sama membaca doa penutup</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>				

LAMPIRAN .4

Angket validasi ahli media

**Lembar validasi ahli media**

Judul : Pengembangan Media Pohon Ajaib Pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran ke 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 27 Woja.

Penelitian :  
 Nama : Syafruddin Muhdar  
 Ahli media :  
 Petunjuk pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ ibu selaku ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran berupa pohon ajaib subtema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia, saran, dan penilaian Bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapak/ ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (V) 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 Penelitian				
		5	4	3	2	1
1	Desain media pohon ajaib sesuai dengan isi materi yang ada di dalamnya		✓			
2	Tampilan media rapi dan menarik		✓			


  

3	Jenis dan media pohon ajaib gampang ditemukan		✓			
4	Media pohon ajaib memotivasi peserta didik untuk belajar	✓				
5	Tingkat keawetan dan kemenarikan desain media pohon ajaib tidak mudah rusak sehingga dapat disimpan dengan waktu yang lama dan bisa dipakai berulang-ulang		✓			
6	Kesederhanaan dan kejelasan tampilan media membuat peserta didik memahami materi pembelajaran dengan baik	✓				
Jumlah						

Kritik dan Saran.

$24/30 \times 100 = 80\%$

No	Jenis kesalahan	Saran dan perbaikan

Mataram.....2022  
 Validator,  
  
 Syafruddin Muhdar, M.pd  
 IDN. 08130780701

## LAMPIRAN 5

### Lembar Angket ahli materi

**Validasi ahli materi**

Lembar validasi ahli Materi

Judul : Pengembangan Media Pohon Ajaib Pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran ke 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 27 Weja.

Penelitian :  
 Nama :  
 Ahli media :  
 Petunjuk pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ ibu selaku ahli media mengenai kelayakan materi pada media pembelajaran berupa pohon ajaib subtema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia pendapat kritik, saran, dan penilaian Bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki diri meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut. Di mohon kepada bapak/ ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (V) pada kolom angka.

**Keterangan penilaian**

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

No	Pertanyaan	Skala Penelitian				
		5	4	3	2	1
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang dikembangkan	✓				
2.	Jabaran materi	✓				
3.	Mendukung peningkatan motivasi belajar siswa	✓				
4.	Penjelasannya jelas	✓				
5.	Mendorong peningkatan pengetahuan siswa		✓			

96 %

Kritik dan Saran.

No	Jenis kesalahan	Saran dan Perbaikan

Mataram... 2022

Validator

  
 Abdillah M.pd  
 NIDN. 0824048301

## LAMPIRAN . 6

### Lembar Angket validasi guru ahli media dan materi

**Lembar validasi ahli media**

Judul : Pengembangan Media Pohon Ajaib Pada Tema 2 Subtema 1  
Pembelajaran ke 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa  
Kelas 3 SDN 27 Woja.

Penelitian :  
Nama : SAFALODIH MUNDAN  
Ahli media :  
Petunjuk pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ ibu selaku ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran berupa pohon ajaib subtema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia, saran, dan penilaian Bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapak/ ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (V) 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
1	Desain media pohon ajaib sesuai dengan isi materi yang ada di dalamnya		✓			
2	Tampilan media rapi dan menarik	✓				

5	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan guru pada pembelajaran ini .	✓				
6	Setelah saya menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini, saya merasa puas dengan apa yang telah saya selesaikan.	✓				
7	Saya antusias ketika guru menjelaskan tentang sifat-sifat pertukaran pada perjumlahan dan lainnya.	✓				
8	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena saya pembelajaran ini menarik bagi saya.	✓				
9	Saya antusias ketika guru menjelaskan tentang sifat-sifat pertukaran pada perjumlahan dan lainnya.	✓				
10	Saya sangat senang ketika guru membuka sesi diskusi tugas jawab.			✓		
11	saya sangat senang ketika guru membuka sesi diskusi kelompok.			✓		
12	Saya sangat senang ketika guru mengumumkan kelompok terbaik pada saat pembelajaran.	✓				
Jumlah Skor						

52/60

86,87



b. Validasi ahli materi

Lembar validasi ahli Materi

Judul : Pengembangan Media Pohon Ajaib Pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran ke 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 27 Woja.

Penelitian :

Nama validator :

Ahli media :

Petunjuk pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ ibu selaku ahli media mengenai kelayakan materi pada media pembelajaran berupa pohon ajaib subtema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia pendapat kritik, saran, dan penilaian Bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki diri meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut. Di mohon kepada bapak/ ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (V) pada kolom angka.

Keterangan penilaian

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

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang dikembangkan	✓				

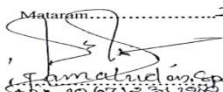
2.	Jabaran materi	✓				
3.	Mendukung peningkatan motivasi belajar siswa	✓				
4.	Penjelasannya jelas	✓				
5.	Mendorong peningkatan pengetahuan siswa		✓			

24

24/25 = 96%

Kritik dan Saran.

No	Jenis kesalahan	Saran dan Perbaikan

Mataram.....2022  
  
 Samudra Sapel  
 NIP. 19 67 12 81 1982 11 015

## LEMBAR 7

### Lembar Angket respon siswa

M Hanafi

Angket Respon peserta siswa

Lembar angket ini untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media pohon ajaib, angket ini untuk mempengaruhi kepraktisan dari media pohon ajaib yang telah dikembangkan.

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 ajaib, pilihlah salah satu respon penelitian terhadap media pohon ajaib dengan cara memberi tanda (V) pada kolom yang sudah disediakan.

Keterampilan peneliti

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

No	Pertanyaan	Skala Penelitian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan media pohon ajaib bagus .	✓				
2	Bantuk media pohon ajaib digunakan sangat menarik.	✓				
3	Media pohon ajaib tidak membosankan saya dalam proses pembelajaran.	✓				
4	Media pembelajaran ini mudah digunakan.		✓			
5	Media pohon ajaib memudahkan saya dalam menerima pembelajaran.		✓			
6	Menimbulkan rasa ingin tau saya dalam proses pembelajaran.	✓				
7	Media pohon ajaib membuat saya lebih semangat belajar dalam mencrima materi pembelajaran.	✓				
8	Media ini sangat menarik sehingga banyak ide dan informasi baru yang dapat dalam proses pembelajaran		✓			
9	Media pemelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi yang di sampaikan dengan cara belajar.		✓			
	Jumlah skor perolehan					
	Jumlah skor keseluruhan					
	Nilai rata-rata					
	Jumlah skor					

41

$$41/45 \times 200 = 91,11$$

## LAMPIRAN 6

### Lembar Angket motivasi siswa

Lembar lampiran

Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah pemakaian media

Identitas responden

Nama : NURSARI
Kelas : 3
Sekolah : SDN 27 WOJA

Petunjuk pengisian pengerjaan

- Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai dan kegiatan peserta didik disekolah
- Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media pohon ajaib, pilihlah salah satu respon penelitian terhadap media pohon ajaib dengan cara memberi tanda (V) 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	Saya melihat rasa ingin tau yang tinggi dalam belajar Saya mengejar tugas tanpa disuru guru .	✓				
2	Saya selalu menyimak dengan baik ketika pembelajaran berlangsung .		✓			
3	Menggunakan pohon ajaib membuat saya termotivasi untuk belajar.					
4	Media pohon ajaib membuat saya paham bahwa manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.	✓				

5	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan guru pada pembelajaran ini .	✓				
6	Setelah saya menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini, saya merasa puas dengan apa yang telah saya kerjakan.	✓				
7	Saya antusias ketika guru menjelaskan tentang sifat-sifat pertukaran pada penjumlahan dan lainnya.	✓				
8	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena saya pembelajaran ini menarik bagi saya.	✓				
9	Saya antusia ketika guru menjelaskan tentang sifat-sifat pertukaran pada penjumlahan dan lainnya.	✓				
10	Saya sangat senang ketika guru membuka sesi diskusi tanja jawab.		✓			
11	saya sangat senang ketika guru membuka sesi diskusi kelompok.		✓			
12	Saya sangat senang ketika guru mengumumkan kelompok terbaik pada saat pembelajaran.	✓				
Jumlah Skor		52				

52/60

86,67

## LAMPIRAN 8

### Hasil hitungan validasi para ahli

#### a. Cara menghitung hasil validasi ahli individu

$$X1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$X1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$X1 = \frac{36}{24} \times 100\%$$

=86% (sangat peratis)

Keterangan

1. Jumlah skor yang di peroleh
2. Jumlah indikator dikalikan jumlah skor maksimal
3. Kemudian dibagi jumlah skor yang didapatkan dengan jumlah indikator dibagi dengan jumlah maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total

No	Pertanyaan	S	N	P(100)	Tingkat kelayakan
1	Desain media pohon ajaib ini sesuai dengan isi materi yang ada di dalamnya	5	5	100%	Sangat layak
2	Tampilan dia rapi dan menarik	5	5	100%	Layak
3	Jenis dan media pohon ajaib gampang ditemukan	4	5	80%	Sangat layak
4	Meida pohon ajaib memotivasi	5	5	100%	Layak

	peserta didik untuk belajar				
5	Tindakan keawetan dan kemenarikan desain media pohon ajaib tidak mudah rusak sehingga disimpan dengan waktu yang lama dan bisa dipakai berulang-ulang	4	5	80%	Sangat layak
6	Kesederhanaan dan kejelasan tampilan media membuat peserta didik memahami materi pembelajaran dengan baik	4	5	80%	Cukup layak
	Jumlah	24	30	91,33%	sangat layak

b. Cara menghitung rata-rata validasi

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

$$V = \frac{80+96+96+93}{4}$$

$$= \frac{365,33}{4} = 91,33$$

4

**Keterangan :**

Jumlah skor yang di peroleh=365,33 dari keempat validator kemudian dibagi dengan jumlah ahli validator 4 dan dikalikan 100% sehingga sehingga menghasilkan Skor total 91,33% (sangat valid).

## LAMPIRAN 9

### Uji terbatas

#### 1. Hasil hitungan respon peserta didik (keperatisan)

##### a. hasil hitungan nilai individu

$$X1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$X1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$X1 = \frac{41}{45} \times 100\%$$

$$= 91,11 \text{ (sangat praktis)}$$

Keterlaksanaan:

1. Skor yang di peroleh peserta didik =41
2. Jumlah indikator dikali skor maksimal= 45
3. Kemudia dibagi jumlah skor yang didapatkan dengan jumlah Indiator dibagi jumlahkan dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total= 91,11

No	Pertanyaan	S	N	P(100 %)	Tingkat kelayakan
1	Tampilan media pohon ajaib bagus	5	5	100%	
2	Bantuk media pohon ajaib digunakan sangat menarik.	5	5	100%	
3	Media pohon ajaib tidak membosankan saya dalam proses pembelajaran.	5	5	100%	
4	Media pembelajaran ini mudah digunakan.	4	5	80%	
5	Media pohon ajaib memudahkan saya dalam menerima pembelajaran.	4	5	80%	
6	Menimbulkan rasa ingin tau saya dalam proses pembelajaran.	5	5	100%	
7	Media pohon ajaib membuat saya lebih semangat belajar dalam menerima materi pembelajaran.	5	5	100	



8	Media ini sangat menarik sehingga banyak ide dan informasi baru yang dapat dalam proses pembelajaran	4	5	80%	
9	Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi yang di sampaikan dengan cara belajar.	4	5	80%	
	Jumlah	4 1	4 5		

Cara menghitung nilai rata-rata keseluruhan peserta didik.

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

$$V = \frac{91,11+84,44+93,33+ 86,67+88,89+86,67}{6}$$

$$= \frac{531.11}{6}$$

$$100\%$$

$$= 88,51\% \text{ (sangat praktis)}$$

Keterangan: Jumlahkan Skor yang diperoleh = 531.11 dari keenam validator kemudian dibagi jumlah peserta didik 6 dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan Skor total 88,51% ( sangat valid)

No	Nama Responden	X	Y	X1	Tingkat kepraktisan	Keterangan
1	Muhammad Hanafi	41	45	91,11%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
2	Alia Nawan Sari	38	45	84,44%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
3	Maulida Hermawati	42	45	93,33%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
4	Nur Asyiah	39	45	86,66%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
5	Amansyah	40	45	88,89%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
6	Kholid Nasir	39	45	86,66%	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
	Jumlah			531.03	Sangat valid	Tidak perlu revisi

## LAMPIRAN 10

Uji lapangan

Hasil Hitungan motivasi awal dengan motivasi akhir nilai gain

### Skor Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran

No	Nama peserta didik	Nilai	
		Motivasi awal	Motivasi akhir
1	HRP	40	89
2	MF	70	90
3	NRS	40	86
4	BGM	40	89
5	FHR	60	90
6	HFS	65	85
7	FTM	90	100
8	NRF	80	95
9	FF	55	85
10	FTH	58	86
11	AL	60	86
12	NRN	70	90
13	IWN	85	100
14	NRW	60	89
15	JLA	90	100
16	FRH	85	100
17	NBL	85	90
18	JHR	60	87

19	FRH	73	88
20	MHR	56	86
21	MAM	56	86
	JUMLAH	1.327	1.811
	Rata-rata	66,35	90,55

Untuk mengetahui selisi antara motivasi awal dengan motivasi

Akhir maka akan dihitung dengan menggunakan rumus ini:

$$\text{Skor perolehan peserta didik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Rumus menentukan selisih

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

$$\text{Gain standar} = \frac{90,55 - 66,35}{100 - 66,35}$$

$$\text{Gain standar} = \frac{24,2}{33,65}$$

$$\text{Gain standar} = 0,71$$

## PELAKSANAAN KEGIATAN PENELITIAN











