

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya “terdapat pengaruh media games berbasis android terhadap karakter rasa ingin tahu kelas IV bermuatan IPA tema 6 subtema 1”. Pembelajaran dengan media games edukasi berbasis android dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa.

5.2 Saran

1. Bagi Siswa

- a. Siswa sebaiknya lebih berpartisipasi aktif dan memusatkan perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas agar mampu memahami materi dengan baik.
- b. Siswa sebaiknya lebih mampu mengembangkan diri sendiri dalam memahami materi dan terpokus terhadap materi yang diajarkan guna meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa itu sendiri.

2. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya menerapkan games edukasi berbasis android guna meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa pada materi yang lain.

- b. Guru sebaiknya merubah gaya dalam mengajar yang tidak terfokus dengan metode ceramah agar membuat siswa menjadi lebih aktif dalam merekonstruksi pemahaman konsep materi yang diajarkan.

3. Bagi Pihak Sekolah

Disarankan untuk senantiasa melakukan evaluasi terhadap penyelenggaraan proses pembelajaran, baik dengan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dimasa yang akan datang.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan menerapkan games edukasi berbasis android terhadap karakter rasa ingin tahu siswa pada materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi .2012. *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta. Lampiran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301 (Diakses pada Tanggal 18 November 2018).
- Dina Salsabella Utami., Dkk. 2021. *Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 Sd*. Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Vol, 5. No, 2. Tahun 2021 E-Issn: 2597-4440 Dan P-Issn: 2597-4424. Di Akses Pada Tanggal 26 Oktober 2022
- Fahrur Rozi Dkk.2020.*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung*. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) Volume 05, Nomor 01, Juni 2020 : 35 – 44
- Fatkul Jannah Dkk. 2021. *Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Tema Struktur dan Fungsi Tumbuhan*. Jurnal Tadris IPA Indonesia Vol. 1 No. 1, 2021, pp. 1 – 16
- Fauziah Rahmah.2021 . *Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbasis Android Pada Konsep Jaringan Tumbuhan*. Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Di Akses Pada Tanggal 26 Oktober 2022
- Haifaturrahmah, H., Hidayatullah, R., Maryani, S., Nurmiwati, N., & Azizah, A. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 6(2), 310–318.
- Hartati, R. (2016). *Peningkatan aspek sikap literasi sains* Haifaturrahmah, H., Hidayatullah, R., Maryani, S., Nurmiwati, N., & Azizah, A. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 6(2), 310–318.
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*.

Jakarta:Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
UniversitasNegeri Yogyakarta, II (2), 213-224. Majid, A. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung:Remaja Rosdak

Kurniawan, Syamsul. 2013. *Pendidikan Karakter Konsepsi dan implementasinya Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*.Yogyakarta : ArRuzz Media Yaumi, Muhammad. 2014. Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi.Jakarta : Kencana

Norsanty, U.O & Chairani, Z. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Materi Lingkaran Berbasis Pembelajaran Guided Discovery Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Banjarmasin: STKIP PGRI Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Matematika* (2) 1. (Diakses Pada Tanggal 4 November 2018)

Ningrum Carolina Hidayah Citra Dkk. 2019. *Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi*. Indonesian Values and Character Education Journal IVCEJ, Vol 2 No 2, Tahun 2019.

Puspitasari MT, dkk. 2015. *Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Metode Snowball Throwing Pada Siswa SMK Muhammadiyah Gemolong*. Jurnal Tata Arta UNS. file:///C:/Users/user/Downloads/6309-13433-1-SM.pdf . Diunduh pada 10 Maret 2019.

Permendikbud (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta. Lampiran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 (Diakses pada Tanggal 18 November 2018).

Permendikbud. 2008. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru*. Jakarta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586. (Diakses pada Tanggal 18 November 2018).

Permendiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496. (Diakses pada Tanggal 18 November 2018).

Rawa, N.R, Sutawidjaja, A & Sudirman. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Learning Cycle-7E Pada Materi Trigonometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa*. Malang: Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan* (1) 6. (Diakses pada tanggal 27 Maret 2019).

- Ririn Windawati¹□, Henny Dewi Koeswanti² 2021 *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar* JURNAL BASICEDU Volume 5 Nomor 2 Tahun 2021 Halaman 1027 - 1038 Research & Learning in Elementary Education
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). *Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [MEASURING STUDENTS' CURIOSITY]*. Polyglot: Jurnal Ilmiah, 14(2), 151–164.
- Rhodatul jannah. 2009. *Media Pembelajaran*. Antasari pres: Banjarmasin
- Rivai, S. dan. (2011). Sudjana dan Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rosida, R., Nizaar, M., Muhardini, S., (2020). *Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD*. Seminar Nasional, 2(2021), 10-16.
- Sari, E.Y, Sunardi & Susanto. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Metode Improve Berbasis Pemecahan Masalah Model Polya Sub Pokok Bahasan Lingkaran Kelas VIII SMP Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014*. Jember: FKIP Universitas Jember. *Jurnal Kadikma* (6) 2. (Diakses pada tanggal 20 Januari 2019).
- Silmi M dan Kusmarni Y. 2017. *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*. E-journal UPI . <http://ejournal.upi.edu/index.php/factum/article/view/9980>. Diunduh pada 20 Oktober 2018.
- Suharso dan Retnoningsing, Ana. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya
- Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). *Pengembangan game petualangan “si bolang” sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(1).
- Suryani, Nunuk & Leo Agung. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Ujang Nendra Pratama., Dkk. 2017. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan*. *Jurnal Inovasi Teknologi*

Pendidikan Issn 2407-0963 (Print) Issn 2460-7177. Di Akses Pada Tanggal 26 Oktober 2022

Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*. *ITedu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527–533.






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

KARTU KONSUL DOSEN PEMBIMBING

Nama : Mayla Susma Nirwana
 NIM : 2019A1H052
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pembimbing I : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
 Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.
 Judul : Pengaruh Media Games Edukasi Berbasis Android Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Pada Matan IPA Tema 6 Subtema 1 SD Aisyiyah 'Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	TTD Pembimbing
1	27/12/2022	<ul style="list-style-type: none"> - sistematika penulisan - Hasil dan Pembahasan - Simpulan dan Saran 	

2	29/2022 12	- Abstrak - Analisis karakter siswa	fi fo
3	29/2022 12	- koesul ke pemb. I - Ase	fi fo
4			
5			
6			
7			
8			

9			
10			

	<p>Mataram, 2022</p> <p>Disetujui,</p> <p>Ketua Program Studi,</p> <p><u>HANIFATURRAHMAH, M.Pd</u></p> <p>NIDN. 0804048501</p>
--	---



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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

Nomor : 804/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/XII/2022
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD 1 Aisyiyah Mataram
di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenankan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Mayla Susma Nirwana
NIM : 2019A1H052
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Games Edukasi Berbasis Android terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 SD 1 Aisyiyah Mataram

Tempat Penelitian : SD 1 Aisyiyah Mataram

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

Billahitaufik Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mataram, 12 Desember 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



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN WILAYAH AISYIYAH NUSA TENGGARA BARAT
SD AISYIYAH I MATARAM
Jln. Anyelir No 2-4 Mataram| e-mail: sdaisyiyah1mtr@gmail.com



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 47/D/SD/XII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar (SD) Aisyiyah I Mataram, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Mayla Susma Nirwana
NIM : 2019A1H052
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Mataram

Memang benar yang namanya tertera diatas telah melaksanakan penelitian di SD Aisyiyah I Mataram pada tanggal 12 Desember 2022 dengan judul "Pengaruh Media Games Edukasi Berbasis Android Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 SD Aisyiyah I Mataram".

Demikian surat keterangan ini di sampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu alaikum wr.wb.

Mataram, 13 Desember 2022
Kepala Sekolah



Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas IV

Sekolah/Kelas : SD Aisyiyah 1 Mataram/ IV

Nama : Mayla Susma Nirwana

Petunjuk pengisian lembar observasi

Berilah tanda (✓) pada setiap kolom di bawah ini sesuai dengan pengamatan yang anda lakukan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut

Ya : Apabila hasil pengamatan yang dilakukan memenuhi aspek

Tidak : Apabila hasil pengamatan yang dilakukan tidak memenuhi aspek

Kriteria Skor

a. Skor 4 = Sangat Baik

b. Skor 3 = Baik

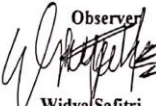
c. Skor 2 = Cukup Baik

d. Skor 1 = Kurang Baik

NO	Kegiatan Awal	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru mengucapkan salam, menanyakan kondisi peserta didik, dan memberi kesempatan siswayang datang lebih awal untuk memimpin doa.(<i>Religius</i>).				✓
2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik.				✓
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yangingin dicapai tentang pertumbuhan hewan.				
4	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang dipelajari hari ini.			✓	
Kegiatan Inti					
5.	Siswa mengamati gambar hewan yang ditunjukkan oleh guru dalam bentuk games.				✓
6.	Guru menerapkan model pembelajaran games edukasi berbasis android				✓
7.	Peserta didik dengan bimbingan guru berdiskusi bagaimana hewan-hewan tersebut mengalami pertumbuhan menggunakan aplikasi android tentang daur hidup.			✓	
8.	Peserta didik menyusun gambar-gambar hewan menjadi tahapan pertumbuhan hewan yang benar berdasarkan gambar di aplikasi android.			✓	
9.	Peserta didik menuliskan hasil dan kesimpulan tahapan pertumbuhan hewan				✓
10.	Peserta didik mengerjakan soal evaluasipembelajaran hari ini.				
11.	Setelah peserta didik selesai mengerjakan, gurubersama peserta didik membahas soal evaluasi			✓	
12.	Guru memberikan penguatan tentang tahapanpertumbuhan hewan..				
Kegiatan Akhir					
13.	Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran hari ini.			✓	
	Peserta didik bersama melakukan refleksi pembelajaran.			✓	

14.	Guru menyampaikan informasi materi pada pertemuan berikutnya dan meminta siswa untuk mempelajari terlebih dahulu di rumah			✓
15.	Sebelum mengakhiri pembelajaran gurumeminta ketua kelompok tergiat untuk memimpindoa.			✓
	Guru menutup pembelajaran dengan mengucap salam.			✓
Jumlah				83,33

Mataram, 13 Desember 2022

Observer

Widyasafitri

Soal Pretest

Nama : NGRUL MUKTAFI
Kelas : IV (EMPAT)
Mata Pelajaran : IPA
Hari/Tanggal : 13 Desember 2022

50

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberi tanda silang (X) jawaban benar dari salah satu pilihan A, B, C, dan D

1. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari larva hingga menjadi bentuk dewasa disebut

- a. sitokinesis
- b. metamorfosis
- c. gametogenesis
- d. fotosintesis

2. Telur menetas menjadi hewan yang mirip dengan induknya terdapat pada hewan

- a. katak
- b. nyamuk
- c. kupu-kupu
- d. kecoa

3. Alat pernapasan pada berudu adalah

- a. insang
- b. hidung
- c. kulit
- d. paru-paru

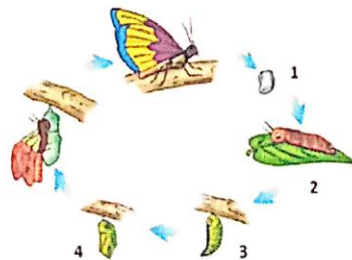
4. Katak dewasa bernapas dengan

- a. insang
- ~~b. hidung~~
- c. kulit
- d. trakea

5. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, kecuali

- a. lipan
- b. jangkrik
- c. belalang
- ~~d. kupu-kupu~~

6. Perhatikan gambar daur hidup kupu-kupu di bawah! Tahap larva terjadi pada nomor



- ~~a. (1)~~
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

7. Perubahan anak hewan menjadi dewasa dan berkembangbiak disebut...

- a. Daur pertumbuhan
- b. Metamorfosis
- c. Daur ulang
- d. Daur hidup

8. Urutan yang benar dalam tahapan metamorfosis sempurna adalah...

- a. Telur-larva-dewasa-pupa
- b. Dewasa-larva-pupa-dewasa
- c. Telur-dewasa-pupa-dewasa
- d. Telur-larva-pupa-dewasa

9. Pada metamorfosis kupu-kupu, ulat berubah menjadi...

- a. Kepompong
- b. Kupu-kupu dewasa
- c. Larva
- d. Nimfa

10. Hewan yang mengalami daur hidupnya tidak sempurna adalah...

- a. Kupu-kupu dan belalang
- b. Belalang dan walang sangit
- c. Nyamuk dan rayap
- d. Katak dan kecoak

11. Daur hidup hewan yang mengalami perubahan bentuk disebut...

- a. Ekosistem
- b. Metabolisme
- c. Metamorfosis
- d. Fatamorgana

12. Hewan yang mengalami daur hidupnya tidak sempurna adalah...

- a. Kupu-kupu dan belalang
- b. Belalang dan walang sangit
- c. Nyamuk dan rayap
- d. Katak dan kecoak

13. Contoh hewan yang tidak mengalami metamorfosis adalah...

- a. Kambing
- b. Kecoak
- c. Kupu-kupu
- d. Belalang

14. Kupu-kupu dalam daur hidupnya akan dikeluarkan dari...

- a. Nimfa
- b. Ulat
- c. Telur
- d. Kepompong

15. Kucing menghasilkan anak dengan cara....

- a. Bertelur
- b. Beranak dan bertelur
- c. Membelah diri
- d. Beranak

16. Tahapan setelah telur menetas pada metamorfosis sempurna disebut...

- a. Dewasa
- b. Larva
- c. Nimfa
- d. Pupa

17. Hewan yang mengalami tahapan jentik-jentik dalam daur hidupnya adalah...

- a. Kecoak
- b. Katak
- c. Lalat
- d. Nyamuk

18. Penyakit yang disebabkan oleh nyamuk contohnya adalah

- a. Diare
- b. Tifus
- c. Demam berdarah
- d. Maag

19. Kebersihan hewan peliharaan harus dijaga supaya

- a. Cepat mati

- b. Tidak menularkan induk
- c. Tidak berkembang biak
- d. Tidak menularkan penyakit

20. Berikut hal yang perlu dijaga ketika merawat hewan agar tetap sehat, kecuali ...

- a. Makanannya
- b. Harganya
- c. Kebersihannya
- d. Minumannya

Soal Posttest

Nama : Nurun Mukafi
Kelas : IV (empat)
Mata Pelajaran : IPA
Hari/Tanggal : 13 Desember 2022



Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberi tanda silang (X) jawaban benar dari salah satu pilihan A, B, C, dan D

1. Proses perubahan bentuk makhluk hidup dari larva hingga menjadi bentuk dewasa disebut
 - a. sitokinesis
 - b. metamorfosis
 - c. gametogenesis
 - d. fotosintesis

2. Telur menetas menjadi hewan yang mirip dengan induknya terdapat pada hewan
 - a. katak
 - b. nyamuk
 - c. kupu-kupu
 - d. kecoa

3. Alat pernapasan pada berudu adalah
 - a. insang
 - b. hidung
 - c. kulit
 - d. paru-paru

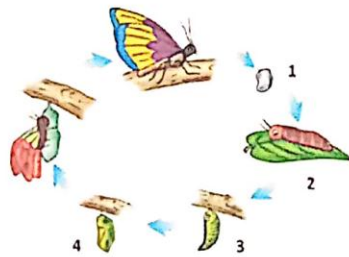
4. Natak dewasa bernapas dengan

- a. insang
- b. hidung
- c. kulit
- d. trakea

5. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, kecuali

- a. lipan
- b. jangkrik
- c. belalang
- d. kupu-kupu

6. Perhatikan gambar daur hidup kupu-kupu di bawah! Tahap larva terjadi pada nomor



- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

7. Perubahan anak hewan menjadi dewasa dan berkembangbiak disebut...

- a. Daur pertumbuhan
- b. Metamorfosis
- c. Daur ulang
- d. Daur hidup

8. Urutan yang benar dalam tahapan metamorfosis sempurna adalah...

- a. Telur-larva-dewasa-pupa
- b. Dewasa-larva-pupa-dewasa
- c. Telur-dewasa-pupa-dewasa
- d. Telur-larva-pupa-dewasa

9. Pada metamorfosis kupu-kupu, ulat berubah menjadi...

- a. Kepompong
- b. Kupu-kupu dewasa
- c. Larva
- d. Nimfa

10. Hewan yang mengalami daur hidupnya tidak sempurna adalah...

- a. Kupu-kupu dan belalang
- b. Belalang dan walang sangit
- c. Nyamuk dan rayap
- d. Katak dan kecoak

11) Daur hidup hewan yang mengalami perubahan bentuk disebut...

- a. Ekosistem
- b. Metabolisme
- c. Metamorfosis
- d. Fatamorgana

12) Hewan yang mengalami daur hidupnya tidak sempurna adalah...

- a. Kupu-kupu dan belalang
- b. Belalang dan walang sangit
- c. Nyamuk dan rayap
- d. Katak dan kecoak

13) Contoh hewan yang tidak mengalami metamorfosis adalah...

- a. Kambing
- b. Kecoak
- c. Kupu-kupu
- d. Belalang

14) Kupu-kupu dalam daur hidupnya akan dikeluarkan dari....

- a. Nimfa
- b. Ulat
- c. Telur
- d. Kepompong

15) Kucing menghasilkan anak dengan cara....

- a. Bertelur
- b. Beranak dan bertelur
- c. Membelah diri
- d. Beranak

16) Tahapan setelah telur menetas pada metamorfosis sempurna disebut...

- a. Dewasa
- b. Larva
- c. Nimfa
- d. Pupa

17) Hewan yang mengalami tahapan jentik-jentik dalam daur hidupnya adalah...

- a. Kecoa
- b. Katak
- c. Lalat
- d. Nyamuk

18) Penyakit yang disebabkan oleh nyamuk contohnya adalah

- a. Diare
- b. Tifus
- c. Demam berdarah
- d. Maag

19) Kebersihan hewan peliharaan harus dijaga supaya

- a. Cepat mati

b. Tidak menularkan induk

c. Tidak berkembang biak

d. Tidak menularkan penyakit

20) Berikut hal yang perlu dijaga ketika merawat hewan agar tetap sehat, kecuali

a. Makanannya

b. Harganya

c. Kebersihannya

d. Minumannya

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Aisyiyah 1 Mataram
Kelas / Semester : IV (empat) / 2 (genap)
Tema : Cita-Citaku (Tema 6)
Sub Tema : Aku dan Cita-Citaku (Subtema 1)
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI Inti (KI)

K1 :Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

K2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

K3 ; Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu di dalam dirinya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya

4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar

Indikator

3.2.2 Mengamati daur hidup kupu-kupu

4.2.2 Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan terhadap daur hidup kupu-kupu dan belalang

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik.
2. Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">- Guru mengucapkan salam, menanyakan kondisi peserta didik, dan memberi kesempatan siswa yang datang lebih awal untuk memimpin doa.- Guru mengecek kehadiran peserta didik.- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang pertumbuhan hewan.- Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang dipelajari hari ini.	10 menit

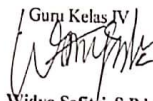
<p>Inti</p> <p>Model pembelajaran games berbasis android</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati gambar hewan yang ditunjukkan oleh guru dalam bentuk games. - Guru menerapkan model pembelajaran games edukasi berbasis android - Peserta didik dengan bimbingan guru berdiskusi bagaimana hewan-hewan tersebut mengalami pertumbuhan menggunakan aplikasi android tentang daur hidup. - Peserta didik menyusun gambar-gambar hewan menjadi tahapan pertumbuhan hewan yang benar berdasarkan gambar di aplikasi android. - Peserta didik menuliskan hasil dan kesimpulan tahapan pertumbuhan hewan. - Peserta didik mengerjakan soal evaluasi pembelajaran hari ini. - Setelah peserta didik selesai mengerjakan, guru bersama peserta didik membahas soal evaluasi - Guru memberikan penguatan tentang tahapan pertumbuhan hewan. 	<p>45 menit</p>
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran hari ini. - Peserta didik bersama melakukan refleksi pembelajaran. - Guru menyampaikan informasi materi pada pertemuan berikutnya dan meminta siswa untuk mempelajari terlebih dahulu di rumah. - Sebelum mengakhiri pembelajaran guru meminta ketua kelompok tergiat untuk memimpin. - Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	<p>15 Menit</p>

E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

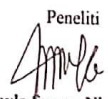
Teknik Penilaian :

1. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
2. Penilaian Sikap : Observasi
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Mengetahui

Guru Kelas IV

Widva Safitri, S.Pd

Mataram,
 Desember 2022

Peneliti

Mayla Susma Nirwana

Kepala Sekolah

Nurhallaq, S.Ag
 NBM. 1080 280

Lampiran 1 Media Pembelajaran

Lampiran 2 Materi Pembelajaran

Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

Semua makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Hewan dan manusia mengalami beberapa tahapan pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupannya. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan membentuk sebuah siklus hidup atau daur hidup.

Hewan mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. Ada jenis hewan yang mengalami perubahan bentuk di setiap tahap hidupnya. Namun, ada pula hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapannya, selain bertambah besar saja.

Hewan yang mengalami perubahan bentuk dalam siklus hidupnya berarti mengalami metamorfosis. Sedangkan hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk dalam siklus hidupnya berarti tidak mengalami metamorfosis.

Di antara hewan yang mengalami metamorfosis, ada hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapannya, ada juga yang tidak. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangannya dinamakan mengalami metamorfosis sempurna. Sedangkan hewan yang mengalami perubahan bentuk hanya pada beberapa tahap tumbuh kembangnya dinamakan mengalami metamorfosis yang tidak sempurna.

Daur Hidup Tanpa Metamorfosis

Sebagian besar hewan yang ada di sekitar kita mengalami daur hidup tanpa metamorfosis, misalnya ayam. Ayam menghasilkan anak dengan cara bertelur. Telur ayam dierami selama kurang lebih 21 hari agar dapat menetas. Setelah menetas, anak ayam mirip dengan induknya, yang membedakan hanyalah ukuran dan bulunya yang masih halus. Akhirnya, ketika sudah besar, ayam betina menjadi seperti induknya. Ayam jantan menjadi seperti ayam jantan (jago) dewasa.

Kucing merupakan contoh lain hewan yang tidak mengalami metamorfosis. Kucing beranak menghasilkan kucing anakan dengan ukuran tubuh kecil. Bayi kucing matanya belum membuka dan kondisinya lemah. Oleh karena itu, induknya siap menjaga dan melindunginya dari pemangsa lain dan kondisi lingkungan yang membahayakan. Pada usia setahun atau lebih anak kucing sudah mencapai dewasa.

Daur Hidup dengan Metamorfosis

Berdasarkan prosesnya, terdapat dua macam metamorfosis, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

a. Metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna memiliki ciri-ciri:

1. saat menetas bentuk hewan jauh berbeda dari induknya,
2. mengalami masa pupa atau kepompong,
3. urutan metamorfosis: telur → larva → pupa → hewan dewasa.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna yaitu kupu-kupu, nyamuk, dan lalat.



b. Metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis tidak sempurna memiliki ciri-ciri:

1. saat menetas bentuk hewan sudah mirip induknya,
2. tidak mengalami masa pupa atau kepompong,
3. urutan metamorfosis: telur → hewan muda → hewan dewasa.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna yaitu jangkrik, lipas atau kecoak, belalang, dan capung.

Metamorfosis Belalang dan Kupu-kupu

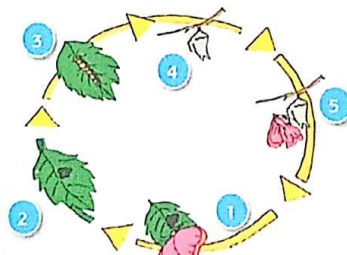
Kepompong merupakan bagian dari pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu. Di dalam kepompong itu ulat akan berubah menjadi kupu-kupu. Proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup mulai dari lahir atau menetas hingga dewasa disebut siklus hidup atau daur hidup.

Kita sudah mengetahui daur hidup hewan peliharaan, seperti ayam, kelinci, dan kucing. Kupu-kupu memiliki daur hidup yang berbeda dengan daur hidup hewan-hewan tersebut. Kupu-kupu mengalami proses perubahan bentuk selama daur hidupnya. Proses perubahan bentuk tersebut dinamakan metamorfosis.

Metamorfosis Kupu-Kupu

Berikut ini metamorfosis kupu-kupu.

1. Kupu-kupu yang siap bertelur mencari tanaman yang cocok untuk meletakkan telurnya.
2. Telur kupu-kupu.
3. Telur menetas mengeluarkan larva (ulat).
4. Larva berubah menjadi pupa (kepompong).
5. Kepompong akan menetas menjadi kupu-kupu.



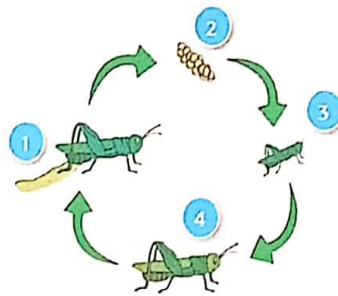
Sumber gambar :

<https://i0.wp.com/maglearning.id/wp-content/uploads/2021/12/image-4.png?w=570&ssl=1>

Metamorfosis Belalang

Berikut ini metamorfosis pada belalang.

1. Belalang dewasa siap bertelur
2. Telur belalang
3. Nimfa tak bersayap
4. Nimfa bersayap



Sumber gambar :

<https://i0.wp.com/maglearning.id/wp-content/uploads/2021/12/image-3.png?w=510&ssl=1>

Lampiran 4 Penilaian Pembelajaran

A. Teknik Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis

SOAL EVALUASI

Kerjakan soal di bawah ini dengan memilih jawaban yang paling benar !

1. Proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup mulai dari lahir atau menetas hingga dewasa disebut...
 - a. Daur hidup
 - b. Metamorfosis
 - c. Perkembangbiakan
 - d. Pertumbuhan.
2. Perubahan bentuk dalam siklus kehidupan hewan di sebut...
 - a. Daur hidup
 - b. Metamorfosis
 - c. Perkembangbiakan
 - d. Pertumbuhan.
3. Perhatikan gambar hewan ayam dan kucing !



- Hewan ayam dan kucing memiliki tahap pertumbuhan yang berbeda. Kenapakeduanya memiliki perbedaan siklus?
- a. Karena ayam dewasa bertelur sedangkan kucing dewasa melahirkan.
 - b. Karena ayam dewasa melahirkan sedangkan kucing bertelur.
 - c. Karena ayam dewasa tidak melahirkan telur, sedangkan kucing bertelur.
 - d. Karena ayam dewasa tidak bertelur, kucing dewasa tidak melahirkan.
4. Belalang merupakan salah satu contoh objek hewan yang dapat mengalami metamorfosis?
 - a. Sempurna
 - b. tidak sempurna
 - c. hampir sempurna
 - d. sedikit sempurna
 5. Seperti yang kamu ketahui bahwa kupu-kupu adalah hewan yang mengalami metamorfosis, lebih tepatnya yaitu metamorfosis sempurna. Akan tetapi beberapa hewan yang tidak mengalami metamorfosis, yaitu adalah hewan?
 - a. Nyamuk
 - b. ayam
 - c. katak
 - d. lalat

KUNCIJAWABAN

1. A Daur Hidup
2. B Metamorfosis
3. A Karena ayam dewasa bertelur sedangkan kucing dewasa melahirkan
4. B Tidak Sempurna
5. B Ayam

Pedoman Penskoran :

- Jawaban Benar skor 1
- Jawaban Salah skor 0
- Nilai akhir = Jumlah Skor X 20 = 100

B. Penilaian Sikap : Observasi

No	Nama Siswa	Tidak Aktif (skor 1)	Kurang aktif (skor 2)	Aktif (skor 3)	Sangat Aktif (skor 4)	Catatan

Keterangan:

1. **Tidak aktif** : Tidak percaya diri, tidak mau bekerja, dan pasif menunggu diajak teman
2. **Kurang aktif** : Tidak percaya diri, kurang responsif, kurang tepat dalam menjawab.
3. **Aktif** : Percaya diri, memberikan jawaban tepat, menghargai teman dalam diskusi
4. **Sangat aktif** : Percaya diri, selalu memberikan jawaban tepat, menjadi pemandu di kelompok dan menghargai teman dalam diskusi

C. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Kriteria	Kurang Baik (skor 1)	Cukup Baik (skor 2)	Baik (skor 3)	Sangat Baik (skor 4)
Membuat Skema Tahapan Pertumbuhan dan perkembangan Hewan	Peserta didik tidak membuat skema tahapan pertumbuhan hewan	Peserta didik membuat skema tahapan pertumbuhan hewan tidak lengkap atau hanya teks saja	Peserta didik membuat skema tahapan pertumbuhan hewan berupa teks dan gambar	Peserta didik membuat skema tahapan pertumbuhan hewan berupa teks dan gambar dalam bentuk infografis
Mempresentasikan Tahapan Pertumbuhan Hewan di depan kelas	Peserta didik tidak mampu mempresentasikan tahapan pertumbuhan hewan	Peserta didik mempresentasikan tahapan pertumbuhan hewan tidak lengkap	Peserta didik mempresentasikan tahapan pertumbuhan hewan secara lengkap	Peserta didik mempresentasikan tahapan pertumbuhan hewan secara lengkap dan benar

Pedoman Penskoran :

Nilai = (Jumlah skor / 8) x 100

18	19	20	subtotal
1	1	1	19
1	1	1	19
1	1	1	19
1	1	1	18
1	1	1	19
1	1	1	19
1	1	1	17
1	1	1	15
1	1	1	19
1	1	1	15
1	1	0	19
1	1	1	20
1	1	1	20
1	1	1	14
1	1	1	20
1	1	1	20
1	1	1	20
1	1	1	13
0	0	0	10
1	1	1	11

9	10	11	12	13	14	15	16	17
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	0	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	0	1	0	1	1	1	1
1	1	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1

soal	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	0	1	1	1	1	1	1
4	0	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	0	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	0
8	0	0	0	0	0	1	1	1
9	0	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	0	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	0	0	0	0	0	0	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	0	0	1	1	0
19	1	1	1	1	1	1	1	1
20	0	0	0	0	0	0	0	0

Warning # 849 in column 23. Text: in_ID
 The LOCALE subcommand of the SET command has an invalid parameter. It could not be mapped to a valid backend locale.

Your temporary usage period for IBM SPSS Statistics will expire in 4751 days.

```

CORRELATIONS
  /VARIABLES=soal1 soal2 soal3 soal4 soal5 soal6 soal7 soal8 soal9 soal10 soal11 soal12 soal13
    soal14 soal15 soal16 soal17 soal18 soal19 soal20 subtotal
  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
  /MISSING=PAIRWISE.
  
```

Correlations

Notes		
Output Created		28-DEC-2022 11:14:02
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	20
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=soal1 soal2 soal3 soal4 soal5 soal6 soal7 soal8 soal9 soal10 soal11 soal12 soal13 soal14 soal15 soal16 soal17 soal18 soal19 soal20 subtotal /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00 00 00.58
	Elapsed Time	00 00 00.72

[DataSet0]

Correlations

		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	0	1	2	3	4	5
soal1	Pearson	1	-.111	.*	.*	-.076	-.076	-.076	-.076	.444 [†]	-.076	-.076	-.076	.*	.*	-.076
Correlation																
	Sig. (2-tailed)		.641	.	.	.749	.749	.749	.749	.050	.749	.749	.749	.	.	.749
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal2	Pearson	-.111	1	.*	.*	-.076	-.076	-.076	-.076	-.111	-.076	-.076	-.076	.*	.*	-.076
Correlation																
	Sig. (2-tailed)	.641		.	.	.749	.749	.749	.749	.641	.749	.749	.749	.	.	.749
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal3	Pearson	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*
Correlation																
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal4	Pearson	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*	.*
Correlation																
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal5	Pearson	-.076	-.076	.*	.*	1	-.053	-.053	-.053	-.076	-.053	-.053	-.053	.*	.*	-.053
Correlation																
	Sig. (2-tailed)	.749	.749	.	.		.826	.826	.826	.749	.826	.826	.826	.	.	.826
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal6	Pearson	-.076	-.076	.*	.*	-.053	1	-.053	-.053	-.076	-.053	-.053	-.053	.*	.*	-.053
Correlation																
	Sig. (2-tailed)	.749	.749	.	.	.826		.826	.826	.749	.826	.826	.826	.	.	.826
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal7	Pearson	-.076	-.076	.*	.*	-.053	-.053	1	-.053	-.076	1,000	-.053	-.053	.*	.*	-.053
Correlation																
	Sig. (2-tailed)	.749	.749	.	.	.826	.826		.826	.749	.000	.826	.826	.	.	.826
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal8	Pearson	-.076	-.076	.*	.*	-.053	-.053	-.053	1	-.076	-.053	-.053	-.053	.*	.*	-.053
Correlation																
	Sig. (2-tailed)	.749	.749	.	.	.826	.826	.826		.749	.826	.826	.826	.	.	.826
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal9	Pearson	.444 [†]	-.111	.*	.*	-.076	-.076	-.076	-.076	1	-.076	-.076	-.076	.*	.*	-.076
Correlation																
	Sig. (2-tailed)	.050	.641	.	.	.749	.749	.749	.749		.749	.749	.749	.	.	.749
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

soal1	Pearson	-.076	-.076	.	.	-.053	-.053	1,000	-.053	-.076	1	-.053	-.053	.	.	-.053
0	Correlation															
	Sig (2-tailed)	.749	.749	.	.	.826	.826	.000	.826	.749		.826	.826	.	.	.826
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal1	Pearson	-.076	-.076	.	.	-.053	-.053	-.053	-.053	-.076	-.053	1	-.053	.	.	-.053
1	Correlation															
	Sig (2-tailed)	.749	.749	.	.	.826	.826	.826	.826	.749	.826		.826	.	.	.826
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal1	Pearson	-.076	-.076	.	.	-.053	-.053	-.053	-.053	-.076	-.053	-.053	1	.	.	-.053
2	Correlation															
	Sig (2-tailed)	.749	.749	.	.	.826	.826	.826	.826	.749	.826	.826		.	.	.826
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal1	Pearson
3	Correlation															
	Sig (2-tailed)															
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal1	Pearson
4	Correlation															
	Sig (2-tailed)															
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal1	Pearson	-.076	-.076	.	.	-.053	-.053	-.053	-.053	-.076	-.053	-.053	-.053	.	.	1
5	Correlation															
	Sig (2-tailed)	.749	.749	.	.	.826	.826	.826	.826	.749	.826	.826	.826	.	.	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal1	Pearson	-.076	-.076	.	.	-.053	-.053	-.053	-.053	-.076	-.053	-.053	-.053	.	.	-.053
6	Correlation															
	Sig (2-tailed)	.749	.749	.	.	.826	.826	.826	.826	.749	.826	.826	.826	.	.	.826
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal1	Pearson
7	Correlation															
	Sig (2-tailed)															
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal1	Pearson
8	Correlation															
	Sig (2-tailed)															
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal1	Pearson
9	Correlation															
	Sig (2-tailed)															
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

soal2	Pearson	-.076	-.076	.*	.*	-.053	-.053	-.053	-.053	-.076	-.053	-.053	-.053	.*	.*	-.053
	Correlation															
	Sig. (2-tailed)	.749	.749	.	.	.826	.826	.826	.826	.749	.826	.826	.826	.	.	.826
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
subto	Pearson	.389	.111	.*	.*	.076	.076	.459	.076	.389	.459	.076	.076	.*	.*	.076
	Correlation															
	Sig. (2-tailed)	.090	.641	.	.	.749	.749	.042	.749	.090	.042	.749	.749	.	.	.749
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Correlations

		soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	subtotal
soal1	Pearson Correlation	-.076	.*	.*	.*	-.076	.389
	Sig. (2-tailed)	.749749	.090
	N	20	20	20	20	20	20
soal2	Pearson Correlation	-.076	.*	.*	.*	-.076	.111
	Sig. (2-tailed)	.749749	.641
	N	20	20	20	20	20	20
soal3	Pearson Correlation	.*	.*	.*	.*	.*	.*
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20
soal4	Pearson Correlation	.*	.*	.*	.*	.*	.*
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20
soal5	Pearson Correlation	-.053	.*	.*	.*	-.053	.076
	Sig. (2-tailed)	.826826	.749
	N	20	20	20	20	20	20
soal6	Pearson Correlation	-.053	.*	.*	.*	-.053	.076
	Sig. (2-tailed)	.826826	.749
	N	20	20	20	20	20	20
soal7	Pearson Correlation	-.053	.*	.*	.*	-.053	.459
	Sig. (2-tailed)	.826826	.042
	N	20	20	20	20	20	20
soal8	Pearson Correlation	-.053	.*	.*	.*	-.053	.076
	Sig. (2-tailed)	.826826	.749
	N	20	20	20	20	20	20
soal9	Pearson Correlation	-.076	.*	.*	.*	-.076	.389
	Sig. (2-tailed)	.749749	.090
	N	20	20	20	20	20	20
soal10	Pearson Correlation	-.053	.*	.*	.*	-.053	.459
	Sig. (2-tailed)	.826826	.042
	N	20	20	20	20	20	20

soal11	Pearson Correlation	-.053	.	.	.	-.053	.076
	Sig. (2-tailed)	.826826	.749
	N	20	20	20	20	20	20
soal12	Pearson Correlation	-.053	.	.	.	-.053	.076
	Sig. (2-tailed)	.826826	.749
	N	20	20	20	20	20	20
soal13	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20
soal14	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20
soal15	Pearson Correlation	-.053	.	.	.	-.053	.076
	Sig. (2-tailed)	.826826	.749
	N	20	20	20	20	20	20
soal16	Pearson Correlation	1	.	.	.	-.053	.076
	Sig. (2-tailed)826	.749
	N	20	20	20	20	20	20
soal17	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20
soal18	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20
soal19	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20
soal20	Pearson Correlation	-.053	.	.	.	1	.076
	Sig. (2-tailed)	.826749
	N	20	20	20	20	20	20
subtotal	Pearson Correlation	.076076	1
	Sig. (2-tailed)	.749749	.
	N	20	20	20	20	20	20

. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

No	Nama	Pretest	Postest
1	Adinda Firzanah Latifah	50	75
2	Alifa Nur Leitsa	35	65
3	Anang Resqyan Arka	25	70
4	Audrey Prashantia	50	80
5	Farhan Ahmadine	45	80
6	Ghasi Wisanggeni	20	50
7	Leida Soleha	40	70
8	Maudy Dewani A.	50	85
9	Maulidina Damianti	35	65
10	Muhammad Alfiandra	40	80
11	Muhammad Carel Abraham	45	80
12	Muhammad Fataan	30	75
13	Muhammad Hizam	60	90
14	Muhammad Nazrul Muktafi	50	95
15	Muhammad Ragil	45	80
16	Nayla Kuranta Elok	30	60
17	Rhmad Pertama Putra	50	75
18	Syafiq Abdillah Fayas	45	90
19	Syafira Putri	55	90
20	Putri Intan Erlita	45	70

Pre	Post	pos_kurang_pre	skor_ideal_pre	Ngain_skor
50	75	25.00	45.00	0.56
35	65	30.00	60.00	0.50
25	70	45.00	70.00	0.64
50	80	30.00	45.00	0.67
45	80	35.00	50.00	0.70
20	50	30.00	75.00	0.40
40	70	30.00	55.00	0.55
50	85	35.00	45.00	0.78
35	65	30.00	60.00	0.50
40	80	40.00	55.00	0.73
45	80	35.00	50.00	0.70
30	75	45.00	65.00	0.69
60	90	30.00	35.00	0.86
50	95	45.00	45.00	1.00
45	80	35.00	50.00	0.70
30	60	30.00	65.00	0.46
50	75	25.00	45.00	0.56
45	90	45.00	50.00	0.90
55	90	35.00	40.00	0.88
45	70	25.00	50.00	0.50

