

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan temuan dan pembahasan seputar penggunaan model kerjasama Teams Games Tournament (TGT), dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kerjasama Teams Games Tournament (TGT) sudah tepat dengan bantuan media kartu bergambar efektif meningkatkan kemampuan kognitif SDN 28 Mataram kelas IV. Hal ini diketahui berdasarkan temuan kuesioner sebelum dan sesudah berada pada distribusi normal, dan nilai rata-rata sebelum pemberian perlakuan sebesar 51,28 sedangkan data hasil sesudah pemberian perlakuan dengan nilai rata-ratanya naik menjadi 89,00. Hasil tersebut bisa dilihat bahwa terdapat pengaruh model kooperatif jenis *Teams Games Turnamen* (TGT) menggunakan media kartu bergambar terhadap daur hidup materi IPA kelas IV SDN 28 Mataram.

#### **5.2 Saran**

Rekomendasi saran berikut didasarkan pada temuan penelitian:

1. Bagi kepala sekolah, dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan mampu menghasilkan siswa maupun siswi yang berkualitas diharapkan sekolah dapat memfasilitasi dengan menyediakan sarana dan prasarana bagi sekolah.
2. Bagi guru-guru di sekolah dasar SDN 28 Mataram, untuk mampu mendorong belajar siswa siswi dengan lebih sering menggunakan media maupun model

untuk memperkuat kapasitas kognitif anak di sekolah agar pembelajaran dapat dilakukan dengan benar.

3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memberikan tambahan materi untuk mendorong adopsi paradigma pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Peneliti selanjutnya diprediksi dapat merancang alat bantu pembelajaran menggunakan model terbaru yang dapat memaksimalkan upaya peningkatan kapasitas kognitif siswa, selain melakukan uji coba yang lebih besar untuk lebih menjamin kemanjuran produk.

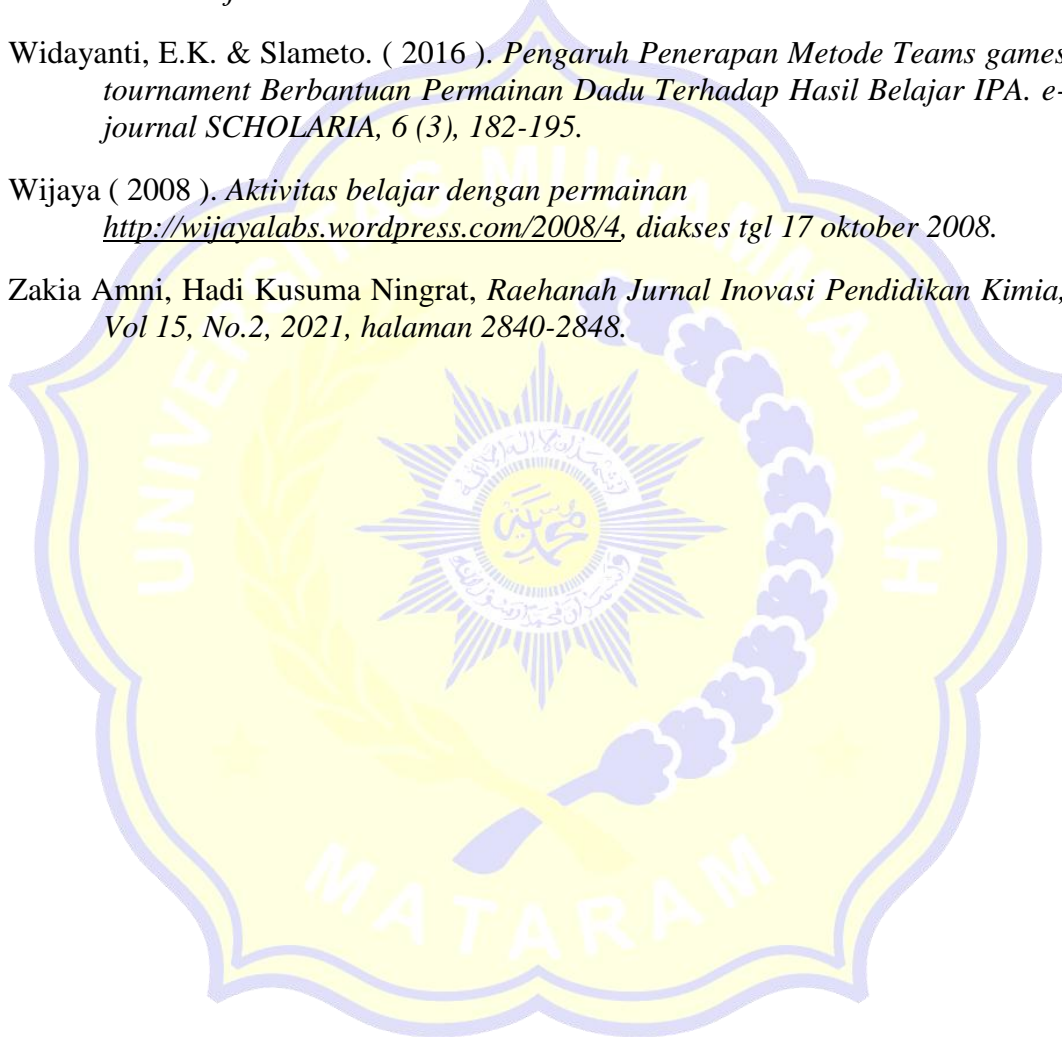


## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, 2011. *Studi komparasi metode pembelajaran teams games tournament (TGT) dan student teams-achievement divisions (STAD) dilengkapi lembar kerja siswa (LKS) terhadap prestasi belajar siswa materi pokok hidrokarbons kelas X SMA batik 1 surakarta tahun ajaran 2010/2011 (skripsi)*. Surakarta: universitas muhammadiyah mataram.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta Bayumedia Publishing.
- A, K, Prodjosantoso, (2017). *Pengembangan media komik IPA model inkuiri terbimbing untuk meningkatkan aspek kognitif peserta didik SMP*. *Jurnal Elementary*.
- Arikunto, (2010:221). *Pada uji reabilitas*
- Arikunto, (1999:65) *Pada uji validitas*
- Badan Standar Nasional Pendidikan. ( 2006 ). *Standar isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Dewi S. (2004). *Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar siswa SLTP Negeri Se Kecamatan Sukaharjo (tesis)*. Surakarta: PPs. Pend. Matematika UNS.
- Denim S. (2002). *Inovasi pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka setia.
- Effandi (2006). *Eurasia journal of mathematics, science & technology education, promoting cooperative learning in science and mathematics educations: A Malaysian perspective*. Malaysia: 3 (1), 35-39
- Gunarto, ( 2013 ). *Model dan Metode Pembelajaran di sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Hermawan, H. ( 2006 ). *Model-model Pembelajaran inovatif*. Bandung: CV Citra Praya.
- Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, Endah Rita Sulistya Dewi ( 2017): dalam jurnalnya yang berjudul: “ *Pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media Puzzle terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem Ekskresi siswa kelas VIII MTS 1 SEMARANG* ”
- I Made Agus Edi Septiawan, Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd., Drs. I Nyoman Murda, M.Pd., ( 2017) dalam jurnalnya yang berjudul “ *pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA* ”

- Indriyanto, 1998. *Pemanfaatan lembar kerja siswa dalam pengajaran matematika sebagai upaya peningkatan prestasi belajar matematika. Skripsi pada IKIP Semarang. Tidak diterbitkan.*
- Joyce, Bruce, Marsha weil & Emily Calhoun. *Models of teaching: Model-model Pengajaran. Terjemahan. Bandung: pustaka belajar.*
- Monks, knoers dan haditomo. (1999). *Psikologi perkembangan: pengantar dalam berbagainya. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.*
- Mahmud, (2011:167). *Mengenai tentang penggunaan uji reabilitas*
- Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 tahun 2007 *tentang standar perencanaan proses, yang mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran.*
- Majid, 2006. *Perencanaan pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.*
- Nur ( 2005 ). *Pembelajaran kooperatif. Jawa timur: Depdiknas.*
- Nazarudin. (2007). *Manajemen pembelajaran: implementasi konsep, karakteristik, dan metodologi pendidikan agama islam. Yogyakarta: teras.*
- Nursina Sari, (2017). *Pengembangan media komik IPA model inkuiri terbimbing untuk meningkatkan aspek kognitif peserta didik SMP. Jurnal Elementary.*
- PISA ( *Programme for Internasional Student Assessment* ) Tahun 2012.
- Peraturan menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006.
- Resi Yulia Rafika, Menurut Skripsinya “*Pengaruh model pembelajaran teams games tournament berbantuan media card sort terhadap hasil belajar ipa siswa kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah*”.
- Rusman (2014). *Model-model pembelajaran. PT Rajagrafindo persada, Jakarta*
- Stephen J.Pape. (2004). *Journal for research in mathematics education. Middle school children’s problem solving behavior: a cognitive analysis from a reading comprehension perspective. The ohio state university. NCTM: volume 35 number 3 may.*
- Slavin RE. (2006). *Cooperative Learning ( Terjemahan ). Bandung: Nusa Media.*
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.*
- Sugiyono, (2012:267). *Metode tentang uji validitas*
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.*
- Sugiono, (2007). *Tabel interpretasi koefisien validitas*

- Samtono. 2010. *Guru sebagai Key person dalam upaya peningkatan mutu pendidikan disekolah. Jurnal pendidikan, 3 (6): 95-113*
- Trianto. 2011. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: konsep, landasan dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Jakarta: kencana.*
- Ujiati Cahyaningsih ( 2017 ) :*Dalam jurnalnya yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team games Tournament ( TGT) Terhadap hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar ”*
- Widayanti, E.K. & Slameto. ( 2016 ). *Pengaruh Penerapan Metode Teams games tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. e-journal SCHOLARIA, 6 (3), 182-195.*
- Wijaya ( 2008 ). *Aktivitas belajar dengan permainan*  
<http://wijayalabs.wordpress.com/2008/4/>, diakses tgl 17 oktober 2008.
- Zakia Amni, Hadi Kusuma Ningrat, Raehanah *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol 15, No.2, 2021, halaman 2840-2848.*





LAMPIRAN 1 : SURAT 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 : 116/11.3.AU/FKIP-UMMAT/F/111/2023  
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SDN 28 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 : Fazriatun  
NIM : 2019A11H032  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Model Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Muatan IPA Kelas IV

Tempat Penelitian : SDN 28 Mataram

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

*Billahitaufik Walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Mataram, 20 Maret 2023



Dr. Mohammad Nizaar, M.Pd.Si  
NIDN°0821078501

Tembusan:

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

LAMPIRAN 2 : SURAT KETERANGAN PENELITIAN DARI SEKOLAH



PEMERINTAH KOTA MATARAM  
DINAS PENDIDIKAN KOTA MATARAM  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 28 MATARAM**  
Jln. Guru Bangkol No. 7 Mataram Telp. (0370) 622743  
Email : sdnegeri28mataram@gmail.com



**SURAT KETERANGAN**

Nomor 107/422-4/M/V/SD/28/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 28 Mataram, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat, menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama	FAZRIATUN
NIM	2019A111032
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	Univesitas Muhammadiyah Mataram
Judul	Pengaruh Model Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Muatan IPA Kelas IV

Yang namanya tersebut di atas memang benar telah mengadakan penelitian pada tanggal, 17 Mei s.d 20 Mei 2023 yang berjudul Pengaruh Model Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya

Mataram, 19 Mei 2023  
Kepala Sekolah  
  
SITI PARIDAH, S.Pd  
NIP. 19710523 200012 2 002



LAMPIRAN 3 : LEMBAR VALIDASI

LEMBAR VALIDASI MATERI DAN MEDIA (DOSEN)

**Lembar Validasi Ahli Materi**

**Identitas Validator**

Nama ..... *Juni Maryati* .....  
NIP/NIDN ..... *08* .....  
Instansi : .....

**Petunjuk:**

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini sebagai masukan pada media pembelajaran kartu bergambar yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan penilaian dalam instrumen ini.
2. Silahkan memberi tanda centang (√) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari indikator.
3. Mohon kesedian untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang disediakan.
4. Untuk kesediaan bapak/ibu guru dalam mengisi angket ini peneliti mengucapkan terimakasih
5. Untuk kriteria penilaian instrument ini sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai, tidak tepat tidak jelas dan tidak menarik	1
2	Kurang tepat kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Sesuai dengan kurikulum 2013			✓	
2	Sesuai dengan alur tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran			✓	
3	Sesuai dengan indikator yang dikembangkan			✓	
4	Meningkatkan pemahaman siswa			✓	
5	Mendorong rasa ingin tahu				✓
6	Kekuatan materi pada media Kartu bergambar			✓	
7	Mendorong kemampuan kognitif			✓	
8	Materi dapat meningkatkan kemampuan berpikir				✓
9	Sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	1
10	Interaksi pada siswa				✓
Total Skor					

Komentar dan saran:

Tambahkan materi terkait apa yang diperlukan siswa & buku siswa dan indikator pembelajaran

Mataram, 05 - Januari 2023

Validator Ahli Materi



Jumi Maryati, M.Pd  
NIP/NIDN. 0806062802

## LAMPIRAN

### Lembar Validasi Ahli Media

#### Identitas Validator

Nama : Tuni Mariyah  
NIP/NIDN : 0806068802  
Instansi : Univ Muhammadiyah Mataram

#### Petunjuk:

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberi masukan pada media pembelajaran Kintar (Kincir Pintar) yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan penilaian dalam instrumen ini.
2. Silahkan memberi tanda centang (√) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari indikator
3. Mohon kesedian untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang disediakan.
4. Untuk kesediaan Bapak/Ibu guru dalam mengisi angket ini peneliti mengucapkan terimakasih
5. Untuk kriteria penilaian instrument ini sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai, tidak tepat tidak jelas dan tidak menarik	1
2	Kurang tepat kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kombinasi warna			✓	
2	Media kartu bergambar menarik			✓	
3	Media tahan lama			✓	
4	Media praktis			✓	
5	Ketetapan pemilihan bahan			✓	
6	Media dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa			✓	
7	Media mudah di gunakan				✓
8	Tampilan dan cara penggunaan mudah dipahami				✓
9	Kuat dan tidak mudah rusak			✓	
10	Media tidak mengandung unsur-unsur negative				✓
Total Skor					

Komentar dan saran:

ketahanan gambar / media & kuatkan lasi  
Disesuaikan materi

Mataram, 05-01-2023

Validator Ahli Media

  
NIP/NIDN. 086606820

VALIDASI MATERI DAN MEDIA (GURU)

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PROSES KEGIATAN  
PEMBELAJARAN KELAS IV SDN 28 MATARAM

Nama : Ni Luh Putu Reni Mahyuni  
Mata pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam )  
Materi : Siklus Mahluk Hidup .  
Pembelajaran : 1 (Satu )  
Kelas / semester : IV / II

Melalui proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan, guru dapat memberi tanda *check list* (✓) pada kolom skor dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = tidak terlaksana
- 2 = kurang terlaksana
- 3 = terlaksana
- 4 = sangat terlaksana

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan dengan menggunakan media kartu bergambar				✓
2.	Mampu mengelola kelas dengan baik				✓
3.	Menciptakan komunikasi antara siswa dan siswi				✓
4.	Melaksanakan pembelajaran secara rumit		✓		
5.	Penguasaan selama materi selama pembelajaran			-	✓
6.	Media kartu bergambar yang diberikan mampu meningkatkan gaya belajar siswa yang lebih hidup dan bersemangat				✓
7.	Memancing siswa untuk bertanya				✓
8.	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran				✓
9.	Mampu menanggapi pertanyaan siswa dengan baik				✓
10.	Menyesuaikan pembelajaran dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan.				✓
<b>Jumlah skor</b>		<b>38</b>			

Komentar / saran

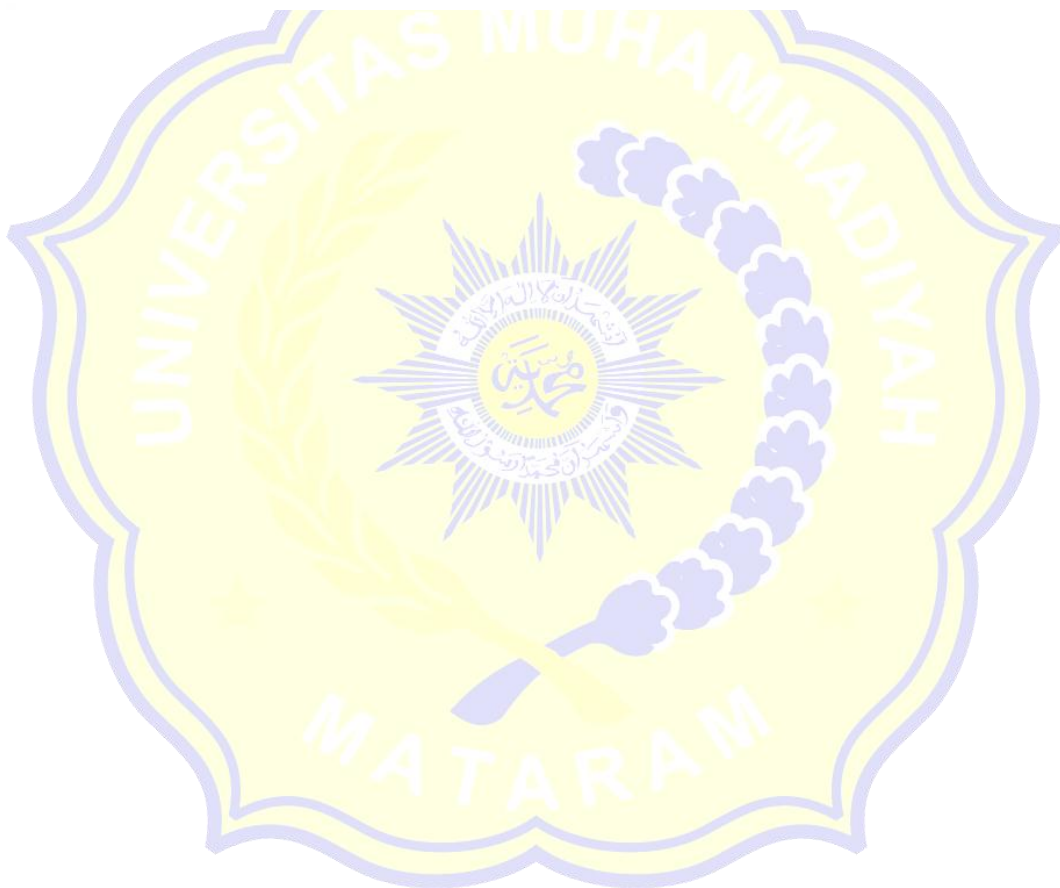
Sudah baik dan sudah mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan kondusif bagi siswa .

2023

Mataram, 19 mei 2023 .



( Ni Luh Putu Reni Wahyuni



## LAMPIRAN

### Lembar Validasi Ahli Media

#### Identitas Validator

Nama : Ni Luh Putu Reni Wahyuni  
NIP/NIDN : -  
Instansi : SDN 28 Mataram

#### Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi masukan pada media pembelajaran Kintar (Kincir Pintar) yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan penilaian dalam instrumen ini.
2. Silahkan memberi tanda centang (✓) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari indikator
3. Mohon kesediaan untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang disediakan.
4. Untuk kesediaan Bapak/Ibu guru dalam mengisi angket ini peneliti mengucapkan terimakasih
5. Untuk kriteria penilaian instrument ini sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai, tidak tepat tidak jelas dan tidak menarik	1
2	Kurang tepat kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

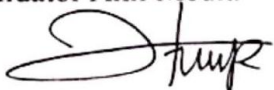
No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kombinasi warna				✓
2	Media kartu bergambar menarik				✓
3	Media tahan lama			✓	
4	Media praktis				✓
5	Ketetapan pemilihan bahan				✓
6	Media dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa				✓
7	Media mudah di gunakan				✓
8	Tampilan dan cara penggunaan mudah dipahami				✓
9	Kuat dan tidak mudah rusak			✓	
10	Media tidak mengandung unsur-unsur negative				✓
Total Skor					

Komentar dan saran:

Media yang digunakan sudah menarik dan inovatif hanya saja mudah rusak karna yang digunakan bahan yang tidak kokoh.

Mataram, 19-mei 2023

Validator Ahli Media

  
(Ni Luh Putu Reni Wicakanta)  
NIP/NIDN.



## LAMPIRAN 4 : RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

( RPP )

Satuan pendidikan : SDN 28 Mataram  
Kelas / semester : 4/2  
Tema : 6. Cita-citaku  
Sub tema : 1. Aku dan cita-citaku  
Muatan : IPA  
Pembelajaran ke : 1  
Alokasi waktu : 3 hari

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

IPA

##### Kompetensi dasar (KD)

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya
- 4.2 Membuat skema siklus makhluk hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan

##### Indikator

- 3.2.1 – mengidentifikasi siklus makhluk hidup
- 4.2.1 – membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan

**A. 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.

**B. PENDEKATAN, METODE**

1. Pendekatan : saintifik dan *teams games tournament* (TGT)
2. Metode : permainan , diskusi, Tanya jawab, dan penugasan.

**C. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik lalu mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar. <b>(orientasi)</b></li><li>2. guru meminta peserta didik untuk berdoa. <b>(religius, disiplin)</b></li><li>3. guru mengecek kehadiran peserta didik.</li><li>4. Guru memberikan apresiasi dan motivasi .</li><li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.</li></ol>	
	<b>Sintaks model kooperatif tipe TGT (<i>teams games tournament</i>) berbantuan media kartu bergambar</b>	
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi penjelasan mengenai cara menggunakan model kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> (TGT )</li><li>2. Peserta didik dibagi menjadi 3 atau 4 kelompok</li><li>3. 1 kelompok terdiri dari 4 atau 6 anggota</li><li>4. Peserta didik diminta untuk menunjuk siapa yang akan menjadi ketua dalam tiap kelompok</li><li>5. Dalam 1 kartu terdapat gambar hewan, contohnya gambar ayam, belalang, ikan, dan katak</li><li>6. Didepan meja, guru menyiapkan media dan beberapa</li></ol>	

	<p>kartu yang berisi gambar macam-macam hewan yang hidupnya mengalami siklus, contohnya pada hewan katak</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru menyampaikan sedikit materi siklus hidup katak</li> <li>8. Siswa diminta untuk menempelkan kartu pada perkembangan siklus katak pada media yang sudah di tempel pada papan tulis</li> <li>9. Setiap anggota akan berdiskusi untuk mengambil kartu yang nantinya akan menjadi bahan materi dalam games ini</li> <li>10. Setelah semua ketua kelompok mendapat kartu, peserta didik (kelompok) diminta untuk mengerjakannya, guru meminta tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya</li> <li>11. Setelah semua kelompok mengerjakannya, guru meminta tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya</li> <li>12. Setelah salah satu kelompok sudah melakukan presentasi, moderator boleh menarik pertanyaan dari setiap kelompok</li> <li>13. Setelah kelompok tsb mendapat pertanyaan dari tiap kelompok, peserta didik (kelompok) akan mengakhiri presentasinya</li> <li>14. Dan akan kembali menjawab pertanyaan dari kelompok lain setelah semua kelompok sudah presentasi</li> <li>15. Begitu juga untuk kelompok selanjutnya</li> <li>16. Peserta didik harus menjawab semua pertanyaan yang telah diberikan, jika hanya menjawab 2 pertanyaan saja (bila mana pertanyaan lebih dari 2) maka hal tersebut akan mempengaruhi nilai yang akan diperoleh oleh peserta didik. Tapi jika sebuah kelompok mampu menjawab semua pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain maka nilai yang diperoleh akan tinggi</li> <li>17. Guru memberikan reward diakhir pembelajaran untuk kelompok yang mendapat nilai tinggi</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	1. Peserta didik bersama dengan guru membuat resume	

	<p>tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang dilakukan.</p> <p>1. Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</p>	
<b>Refleksi dan Konfirmasi</b>		
<p><b>Refleksi</b> pencapaian peserta didik / formatif asesman dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan terhadap proses kegiatan pembelajaran hari ini dengan kegiatan refleksi sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Apa yang kita pelajari hari ini?</li> <li>❖ Apa yang kalian sukai dari pembelajaran hari ini?</li> <li>❖ Apa yang belum kalian pahami dari pembelajaran hari ini ?</li> </ul> <p><b>Penguatan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan tentang siklus makhluk hidup pada hewan</li> <li>2. Guru memberikan reward kepada kelompok atau individu yang aktif.</li> </ol> <p><b>Tindak lanjut</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan tindak lanjut dari hasil evaluasi berupa pengayaan dan perbaikan</li> <li>2. Peserta didik mendapat informasi rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya dengan menginformasikan kegiatan belajar dengan orang tua.</li> <li>3. Peserta didik dipersilahkan berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan tuhan yang maha esa. (<b>religius</b>)</li> </ol>		

#### F. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes, pengetahuan dan presentasi untuk kerja atau hasil karya/proyek dengan rubric penilaian.

1. Bentuk penilaian : Tes (pilihan ganda)
  - Instrumen penilaian : soal tes

#### G. SUMBER BELAJAR

1. Kemendikbud. 2017. Buku tematik terpadu kurikulum 2013 buku guru dan buku siswa SD/MI kelas 4 tema 6 cita-cita. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan.

*Refleksi Guru*

Catatan Guru :

1. Masalah : .....
2. Ide Baru : .....
3. Momen Spesial : .....

SDN 28 Mataram, 17 Mei 2023  
2023

Mahasiswa

*Fuf*  
(FAZRIATUN)

NIM. 2019A1H035

Guru Kelas IV

*Stump*  
(Ni Lih Putu Reni Wahyuni)

NIP.

Mengetahui:

Kepala Sekolah SDN 28 Mataram

*Sani*  
(SITI PARHIAH S.Pd)  
Nip. 197106232028122002

## LAMPIRAN 1

Pembelajaran  
1

### Ayo Mengamati

Amatilah gambar-gambar di bawah ini. Tuliskan kegiatan atau pekerjaan yang dijelaskan dari gambar. Tuliskan juga keahlian atau kegiatan yang sesuai dengan jenis pekerjaannya.



Aku seorang \_\_\_\_\_

Kegiatan utamaku sehari-hari adalah \_\_\_\_\_



Aku seorang \_\_\_\_\_

Kegiatan utamaku sehari-hari adalah \_\_\_\_\_



Aku seorang \_\_\_\_\_

Kegiatan utamaku sehari-hari adalah \_\_\_\_\_

2 Buku Siswa SD/MI Kelas IV

Bandingkanlah jawaban baik pasangan dengan milik temanmu!

Bagaimana pendapatmu?

Lani : "Apakah aku bisa mengatasi sasaran busis dalam porsi itu, ya?"

Udin : "Menurutku seharusnya bisa, Lani. Asalkan maknanya kurang lebih sama. Kenapa, Lani?"

Lani : "Betul juga! Aku ingin menyusun porsi sendiri tentang cita-citaku."

Udin : "Benarkah? Apakah cita-citamu, Lani?"

Lani : "Aku senang dengan hewan. Aku ingin suatu hari nanti bisa menjadi dokter hewan agar aku dapat membantu hewan-hewan yang sakit dan butuh pertolongan."

Udin : "Wah, hebat juga cita-citamu! Kebetulan aku punya beberapa hewan peliharaan di rumah. Mungkin besok, aku bisa membantu mereka kepadamu untuk diperiksa!"

Lani : "Ah, Udin! Jangan bercanda! Itu nanti saja ketika aku sudah belajar banyak tentang hewan."

Udin : "Bookah, Lani!"

### Ayo Mengamati

Apakah kamu memiliki hewan peliharaan seperti Udin? Apa saja hewan peliharaanmu itu? Bagaimana kamu memeliharanya?

Amatilah hewan peliharaan di sekitarmu. Apakah hewan-hewan peliharaan itu mempunyai anak?

Perhatikan gambar beberapa hewan peliharaan berikut!



6 Buku Siswa SD/MI Kelas IV

Gambar gambar tersebut menunjukkan bahwa ada anak-anak hewan dari ada hewan yang sudah dewasa. Artinya, hewan-hewan tersebut mengalami pertumbuhan. Ada tahapan-tahapan yang dilalui oleh hewan itu, dari anak-anak hewan menjadi hewan dewasa. Apa, menurut kamu, tahapan-tahapan pertumbuhan hewan?

**Apa Menunggu** 

Sebelum makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan, mereka dan manusia mengalami beberapa tahapan pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupannya. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan merupakan 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 itu ternyata 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 tahapannya pertumbuhannya dan perkembangannya diuraikan sebagai berikut. Sedangkan hewan yang mengalami perubahan bentuk hanya pada beberapa tahap, terutama perkembangan dan akhirnya mengalami metamorfosis yang tidak sempurna.

Ilustrasi: © 2008, © 2009, © 2010, © 2011

**Apa Berdiskusi** 

1. Buatlah kelompok diskusi yang terdiri atas 4-5 orang.
2. Amatilah gambar hewan-hewan pertumbuhan berikut!



3. Samakanlah tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan pada gambar di atas ke dalam tahapan pertumbuhan yang benar. Berilah nomorurut di bawah gambar sehingga menunjukkan urutan yang benar.

4. Buatlah kesimpulan tahapan siklus hidup hewan.

Tahapan siklus hidup hewan sebagai berikut.

.....

.....

.....

.....

Presentasikan hasil diskusi kelompokmu secara bergiliran di depan kelas.

#### H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

##### Penilaian sikap

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Teliti				Cermat				Percaya diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.	Astina afifah												
2.	Sopian hamdani												
3.	.....												
dst	.....												

Keterangan:

K (kurang) : 1, C (cukup): 2, B (baik): 3, SB (sangat baik) : 4

Menyusun tahapan perkembangan hewan

Bentuk penilaian : penugasan

Instrumen penilaian : daftar periksa/rubrik

Tujuan kegiatan penilaian:

- Mengukur pemahaman siswa tentang tahapan perkembangan hewan
- Mengembangkan daya ingat siswa dalam menyusun skema siklus hidup katak



Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang tahapan pertumbuhan hewan.	Mampu menyusun 4 gambar tahapan pertumbuhan hewan dengan sangat tepat	Mampu menyusun 3 gambar tahapan pertumbuhan hewan dengan tepat	Mampu menyusun 2 gambar tahapan pertumbuhan hewan	Tidak mampu menyusun tahapan pertumbuhan hewan dengan tepat
Keterampilan menyajikan kesimpulan tentang tahapan pertumbuhan hewan.	Kesimpulan ditulis dengan tepat dan meliputi 4 tahapan sesuai dengan gambar .	Kesimpulan ditulis dengan tepat meliputi 3 tahapan sesuai dengan gambar.	Kesimpulan ditulis dengan tepat meliputi 2 tahapan sesuai dengan gambar.	Kesimpulan ditulis dengan kurang tepat dan tidak meliputi tahapan sesuai dengan gambar.



LAMPIRAN 5 : SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

- Soal pre-test

$$B = 10$$

$$S = 10$$

$$\underline{\underline{50}}$$

SOAL PILIHAN GANDA

KELAS 4 SEMESTER 2

TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1

“AKU DAN CITA-CITAKU”

BERILAH TANDA SILANG PADA JAWABAN YANG BENAR DI BAWAH INI!

Nama	Sopian hamidani
No absen	26
Kelas	4

- ✓ 1. Suatu proses perkembangan pada hewan yang terdiri dari berbagai perubahan penampilan fisik pada setiap siklus hidupnya dinamakan .....
- a Adaptasi
  - b Morfologi
  - c Penyerbukan
  - ~~d Metamorphosis~~

- ✗ 2. Pada daur hidup katak, setelah telur menetas akan menjadi .....
- a Katak berekor
  - b Berudu
  - ~~c Ulat~~
  - d Jentik-jentik

- ✗ 3. Berikut ini yang merupakan tahapan metamorphosis kupu-kupu adalah .....
- a Telur - jentik-jentik - larva - kupu-kupu
  - ~~b Telur - larva - pupa - kupu-kupu~~
  - c Telur - kepompong - larva - kupu-kupu
  - d Telur - ulat - kepompong - kupu-kupu

- ✗ 4. Belalang adalah contoh hewan yang mengalami metamorfosis .....

**Metamorfosis Belalang**



- ~~a Lengkap~~
- b Sempurna
- c Tidak sempurna
- d Cacat

- ✓ 5. Contoh hewan yang bisa ditanak masyarakat dengan aman adalah .....
- a Sapi, ayam dan ular
  - b Elang, kelinci dan bebek
  - c Gajah, kerbau dan sapi
  - ~~d Ayam, bebek dan kelinci~~

- ✗ 6. Bagian-bagian dari ayam berikut ini dapat dimanfaatkan manusia sebagai bahan konsumsi, kecuali .....
- a Bulunya
  - ~~b Dagingnya~~
  - c Kulitnya
  - d Telurnya

7. Bagian tubuh ayam yang di manfaatkan oleh manusia untuk membuat kemoceng adalah
- Kakinya
  - Bulunya
  - Dagingnya
  - Kulitnya
8. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan pada hewan sering disebut
- Daur hidup
  - Metamorphosis
  - Ovipar
  - Penyerbukan
9. Ayam dan itik mendapatkan keturunan dengan cara
- Ovipar
  - Ovovivipar
  - Vivipara
  - Fragmentasi
10. Kupu-kupu merupakan salah satu contoh hewan yang mengalami metamorphosis sempurna sama halnya dengan .....
- Ayam
  - Kecoa
  - Nyamuk
  - Capung
11. Kelompok hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna adalah
- Nyamuk dan katak
  - Lipas dan jangkrik
  - Capung dan lalat
  - Belalang dan kupu-kupu
12. Hewan dibawah ini yang mengalami metamorphosis adalah .
- Katak
  - Ayam
  - Kucing
  - Gajah
13. Perubahan bentuk kupu-kupu membuktikan bahwa makhluk hidup mengalami
- Adaptasi
  - Pertumbuhan
  - Perkembangan
  - Perkembangbiakan

14. Diantara hewan-hewan berikut yang memiliki bentuk tubuh mirip dengan keadaannya saat dewasa adalah ....
- a Katak
  - b Nyamuk
  - c Lalat
  - d Capung
15. Pada daur hidup katak, setelah telur menetas akan menjadi
- a Katak berekor
  - b Berudu
  - c Ulat
  - d Jentik-jentik
16. Siklus hidup yang dialami oleh kucing adalah
- a Anak-muda-dewasa
  - b Dewasa-anak-muda
  - c Telur-muda-dewasa
  - d Anak-muda-telur
17. Siklus hidup hewan diatas sama dengan siklus hidup pada
- a Ayam
  - b Bebek
  - c Gajah
  - d Ular
18. Metamorphosis kupu-kupu disebut juga metamorphosis sempurna karna mengalami proses
- a Telur
  - b Ulat
  - c Pupa
  - d Dewasa
19. Metamorphosis yang dialami kupu-kupu sama dengan metamorphosis pada
- a Belalang
  - b Nyamuk
  - c Kecoa
  - d Jangkrik
20. Urutan peristiwa metamorphosis pada nyamuk adalah
- a Telur-jentik-nyamuk-pupa
  - b Jentik-telur-pupa-nyamuk
  - c Nyamuk-telur-jentik-pupa
  - d Pupa-telur-nyamuk-jentik

- Soal Post –test

$$B = 19$$

$$S = 1$$

95

SOAL PILIHAN GANDA

KELAS 4 SEMESTER 2

TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1

“ AKU DAN CITA-CITAKU ”

BERILAH TANDA SILANG PADA JAWABAN YANG BENAR DIBAWAH INI!

Nama	Sopran haridani
No absen	26
Kelas	A 4

- ✓ 1 Suatu proses perkembangan pada hewan yang terdiri dari berbagai perubahan penampilan fisik pada setiap siklus hidupnya dinamakan ...
- a Adaptasi
  - b Morfologi
  - c Penyerbukan
  - d Metamorphosis

- ✓ 2 Pada daur hidup katak, setelah telur menetas akan menjadi ...
- a Katak berekor
  - b Berudu
  - c Ulat
  - d Jentik-jentik

- ✓ 3 Berikut ini yang merupakan tahapan metamorphosis kupu-kupu adalah ...
- a Telur - jentik-jentik - larva - kupu-kupu
  - b Telur - larva - pupa - kupu-kupu
  - c Telur - kepompong - larva - kupu-kupu
  - d Telur - ulat - kepompong - kupu-kupu

- ✓ 4 Belalang adalah contoh hewan yang mengalami metamorfosis ...

**Metamorfosis Belalang**



- a Lengkap
  - b Sempurna
  - c Tidak sempurna
  - d Cacat
- ✓ 5 Contoh hewan yang bisa dternak masyarakat dengan aman adalah ...
- a Sapi, ayam dan ular
  - b Elang, kelinci dan bebek
  - c Gajah, kerbau dan sapi
  - d Ayam, bebek dan kelinci
6. Bagian-bagian dari ayam berikut ini dapat dimanfaatkan manusia sebagai bahan konsumsi, kecuali ...
- a Bulunya
  - b Dagingnya
  - c Kulitnya
  - d Telurnya

7. Bagian tubuh ayam yang di manfaatkan oleh manusia untuk membuat kemoceng adalah ...
- a. Kakinya
  - b. Bulunya
  - c. Dagingnya
  - d. Kulitnya
8. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan pada hewan sering disebut ...
- a. Daur hidup
  - b. Metamorphosis
  - c. Ovipar
  - d. Penyerbukan
9. Ayam dan itik mendapatkan keturunan dengan cara ...
- a. Ovipar
  - b. Ovovivipar
  - c. Vivipara
  - d. Fragmentasi
10. Kupu-kupu merupakan salah satu contoh hewan yang mengalami metamorphosis sempurna sama halnya dengan ...
- a. Ayam
  - b. Kecoa
  - c. Nyamuk
  - d. Capung
11. Kelompok hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna adalah ...
- a. Nyamuk dan katak
  - b. Lipas dan jangkrik
  - c. Capung dan lalat
  - d. Belalang dan kupu-kupu
12. Hewan dibawah ini yang mengalami metamorphosis adalah ...
- a. Katak
  - b. Ayam
  - c. Kucing
  - d. Gajah
13. Perubahan bentuk kupu-kupu membuktikan bahwa makhluk hidup mengalami ...
- a. Adaptasi
  - b. Pertumbuhan
  - c. Perkembangan
  - d. Perkembangbiakan



14. Diantara hewan-hewan berikut yang memiliki bentuk tubuh mirip dengan keadaannya saat dewasa adalah ....
- a. Katak
  - b. Nyamuk
  - c. Lalat
  - d. Capung
15. Pada daur hidup katak, setelah telur menetas akan menjadi ....
- a. Katak berekor
  - b. Berudu
  - c. Ulat
  - d. Jentik-jentik
16. Siklus hidup yang dialami oleh kucing adalah ....
- a. Anak-muda-dewasa
  - b. Dewasa-anak-muda
  - c. Telur-muda-dewasa
  - d. Anak-muda-telur
17. Siklus hidup hewan diatas sama dengan siklus hidup pada ....
- a. Ayam
  - b. Bebek
  - c. Gajah
  - d. Ular
18. Metamorphosis kupu-kupu disebut juga metamorphosis sempurna karna mengalami proses...
- a. Telur
  - b. Ulat
  - c. Pupa
  - d. Dewasa
19. Metamorphosis yang dialami kupu-kupu sama dengan metamorphosis pada....
- a. Belalang
  - b. Nyamuk
  - c. Kecoa
  - d. Jangkrik
20. Urutan peristiwa metamorphosis pada nyamuk adalah ...
- a. Telur-jentik-nyamuk-pupa
  - b. Jentik-telur-pupa-nyamuk
  - c. Nyamuk-telur-jentik-pupa
  - d. Pupa-telur-nyamuk-jentik

- Soal pre-test

$$B = 11$$

$$S = 9$$

55

SOAL PILIHAN GANDA

KELAS 4 SEMESTER 2

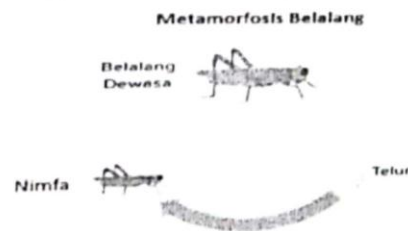
TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1

“ AKU DAN CITA-CITAKU ”

BERILAH TANDA SILANG PADA JAWABAN YANG BENAR DIBAWAH INI !

Nama	Sofia AlFuminnisa
No absen	24
Kelas	4

- ✓ 1. Suatu proses perkembangan pada hewan yang terdiri dari berbagai perubahan penampilan fisik pada setiap siklus hidupnya dinamakan .....
- Adaptasi
  - Morfologi
  - Penyerbukan
  - Metamorphosis
- ✓ 2. Pada daur hidup katak, setelah telur menetas akan menjadi .....
- Katak berekor
  - Berudu
  - Ulat
  - Jentik-jentik
- ✓ 3. Berikut ini yang merupakan tahapan metamorphosis kupu-kupu adalah .....
- Telur – jentik-jentik – larva – kupu-kupu
  - Telur – larva – pupa – kupu-kupu
  - Telur – kepompong – larva – kupu-kupu
  - Telur – ulat – kepompong – kupu-kupu
4. Belalang adalah contoh hewan yang mengalami metamorfosis .....



- ✓ a. Lengkap
- b. Sempurna
- c. Tidak sempurna
- d. Cacat
- ✗ 5. Contoh hewan yang bisa ditanak masyarakat dengan aman adalah .....
- Sapi, ayam dan ular
  - Elang, kelinci dan bebek
  - Gajah, kerbau dan sapi
  - Ayam, bebek dan kelinci
- ✗ 6. Bagian-bagian dari ayam berikut ini dapat dimanfaatkan manusia sebagai bahan konsumsi, kecuali .....
- Bulunya
  - Dagingnya
  - Kulitnya
  - Telurnya

7. Bagian tubuh ayam yang di manfaatkan oleh manusia untuk membuat kemoceng adalah ...
- a. Kakinya
  - b. Bulunya
  - c. Dagingnya
  - d. Kulitnya
8. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan pada hewan sering disebut ...
- a. Daur hidup
  - b. Metamorphosis
  - c. Ovipar
  - d. Penyerbukan
- ✓ 9. Ayam dan itik mendapatkan keturunan dengan cara ...
- a. Ovipar
  - b. Ovovivipar
  - c. Vivipara
  - d. Fragmentasi
- ✓ 10. Kupu-kupu merupakan salah satu contoh hewan yang mengalami metamorphosis sempurna sama halnya dengan.....
- a. Ayam
  - b. Kecoa
  - c. Nyamuk
  - d. Capung
- ✗ 11. Kelompok hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna adalah ....
- a. Nyamuk dan katak
  - b. Lipas dan jangkrik
  - c. Capung dan lalat
  - d. Belalang dan kupu-kupu
- ✗ 12. Hewan dibawah ini yang mengalami metamorphosis adalah.....
- a. Katak
  - b. Ayam
  - c. Kucing
  - d. Gajah
13. Perubahan bentuk kupu-kupu membuktikan bahwa makhluk hidup mengalami ....
- a. Adaptasi
  - b. Pertumbuhan
  - c. Perkembangan
  - d. Perkembangbiakan

14. Diantara hewan-hewan berikut yang memiliki bentuk tubuh mirip dengan keadaannya saat dewasa adalah ....
- a. Katak
  - b. Nyamuk
  - c. Lalat
  - d. Capung
15. Pada daur hidup katak, setelah telur menetas akan menjadi ....
- a. Katak berekor
  - b. Berudu
  - c. Ulat
  - d. Jentik-jentik
16. Siklus hidup yang dialami oleh kucing adalah ....
- a. Anak-muda- dewasa
  - b. Dewasa-anak-muda
  - c. Telur-muda-dewasa
  - d. Anak-muda-telur
17. Siklus hidup hewan diatas sama dengan siklus hidup pada ....
- a. Ayam
  - b. Bebek
  - c. Gajah
  - d. Ular
18. Metamorphosis kupu-kupu disebut juga metamorphosis sempurna karna mengalami proses ....
- a. Telur
  - b. Ulat
  - c. Pupa
  - d. Dewasa
19. Metamorphosis yang dialami kupu-kupu sama dengan metamorphosis pada ....
- a. Belalang
  - b. Nyamuk
  - c. Kecoa
  - d. Jangkrik
20. Urutan peristiwa metamorphosis pada nyamuk adalah ....
- a. Telur-jentik-nyamuk-pupa
  - b. Jentik-telur-pupa-nyamuk
  - c. Nyamuk-telur-jentik-pupa
  - d. Pupa-telur-nyamuk-jentik

SOAL PILIHAN GANDA

KELAS 4 SEMESTER 2

TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1

“ AKU DAN CITA-CITAKU “

BERILAH TANDA SILANG PADA JAWABAN YANG BENAR DIBAWAH INI!

Nama: Sofia AlFuminnisa
No. absen: 24
Kelas: (4)



1. Suatu proses perkembangan pada hewan yang terdiri dari berbagai perubahan penampilan fisik pada setiap siklus hidupnya dinamakan.....
  - a. Adaptasi
  - b. Morfologi
  - c. Penyerbukan
  - d. Metamorphosis
  
2. Pada daur hidup katak, setelah telur menetas akan menjadi.....
  - a. Katak berekor
  - b. Berudu
  - c. Ulat
  - d. Jentik-jentik
  
3. Berikut ini yang merupakan tahapan metamorphosis kupu-kupu adalah.....
  - a. Telur – jentik-jentik – larva – kupu-kupu
  - b. Telur – larva – pupa – kupu-kupu
  - c. Telur – kepompong – larva – kupu-kupu
  - d. Telur – ulat – kepompong – kupu-kupu
  
4. Belalang adalah contoh hewan yang mengalami metamorfosis .....



- a. Lengkap
  - b. Sempurna
  - c. Tidak sempurna
  - d. Cacat
- 
5. Contoh hewan yang bisa ditanam masyarakat dengan aman adalah .....
    - a. Sapi, ayam dan ular
    - b. Elang, kelinci dan bebek
    - c. Gajah, kerbau dan sapi
    - d. Ayam, bebek dan kelinci
  
  6. Bagian-bagian dari ayam berikut ini dapat dimanfaatkan manusia sebagai bahan konsumsi, kecuali.....
    - a. Bulunya
    - b. Dagingnya
    - c. Kulitnya
    - d. Telurnya

7. Bagian tubuh ayam yang di manfaatkan oleh manusia untuk membuat kemoceng adalah .....
- Kakinya
  - Bulunya
  - Dagingnya
  - Kulitnya
8. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan pada hewan sering disebut .....
- Daur hidup
  - Metamorphosis
  - Ovipar
  - Penyerbukan
9. Ayam dan itik mendapatkan keturunan dengan cara .....
- Ovipar
  - Ovovivipar
  - Vivipara
  - Fragmentasi
10. Kupu-kupu merupakan salah satu contoh hewan yang mengalami metamorphosis sempurna sama halnya dengan .....
- Ayam
  - Kecoa
  - Nyamuk
  - Capung
11. Kelompok hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna adalah .....
- Nyamuk dan katak
  - Lipas dan jangkrik
  - Capung dan lalat
  - Belalang dan kupu-kupu
12. Hewan dibawah ini yang mengalami metamorphosis adalah .....
- Katak
  - Ayam
  - Kucing
  - Gajah
13. Perubahan bentuk kupu-kupu membuktikan bahwa makhluk hidup mengalami .....
- Adaptasi
  - Pertumbuhan
  - Perkembangan
  - Perkembangbiakan



14. Diantara hewan-hewan berikut yang memiliki bentuk tubuh mirip dengan keadaannya saat dewasa adalah ....
- a. Katak
  - b. Nyamuk
  - c. Lalat
  - d. Capung
15. Pada daur hidup katak, setelah telur menetas akan menjadi ...
- a. Katak berekor
  - b. Berudu
  - c. Ulat
  - d. Jentik-jentik
16. Siklus hidup yang dialami oleh kucing adalah ....
- a. Anak-muda-dewasa
  - b. Dewasa-anak-muda
  - c. Telur-muda-dewasa
  - d. Anak-muda-telur
17. Siklus hidup hewan diatas sama dengan siklus hidup pada ....
- a. Ayam
  - b. Bebek
  - c. Gajah
  - d. Ular
18. Metamorphosis kupu-kupu disebut juga metamorphosis sempurna karna mengalami proses....
- a. Telur
  - b. Ulat
  - c. Pupa
  - d. Dewasa
19. Metamorphosis yang dialami kupu-kupu sama dengan metamorphosis pada ...
- a. Belalang
  - b. Nyamuk
  - c. Kecoa
  - d. Jangkrik
20. Urutan peristiwa metamorphosis pada nyamuk adalah....
- a. Telur-jentik-nyamuk-pupa
  - b. Jentik-telur-pupa-nyamuk
  - c. Nyamuk-telur-jentik-pupa
  - d. Pupa-telur-nyamuk-jentik

LAMPIRAN 6 : VALIDASI RPP, MEDIA, DAN MATERI



LAMPIRAN 7 : MEDIA SIKLUS HIDUP KUPU-KUPU



MEDIA KARTU BERGAMBAR



# "METAMORFOSIS DAUR HIDUP KATAK"

KATAK DEWASA



KATAK MUDA



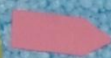
KECEBONG BERKAKI



TELUR



KECEBONG



LAMPIRAN 8: MEDIA SIKLUS DAUR HIDUP KUPU-KUPU



SISWA DIMINTA UNTUK MENEMPELKAN SESUAI URUTAN YANG BENAR PADA KARTU BERGAMBAR PADA SIKLUS DAUR HIDUP KATAK YANG SUDAH DIACAK OLEH PENELITI



KONDISI KEGIATAN BERKELOMPOK

